



A REPRESENTAÇÃO PERFORMÁTICA DA FEMINILIDADE NO MANGÁ *MOUJUU SCHOOL DAYS*

Fernanda Walery da Silva, SOUSA (UEMS)⁸
Márcio Antonio de Souza, MACIEL(UEMS)⁹

RESUMO

Este trabalho se propõe a analisar a representação da feminilidade no gênero *yaoi* que, por sua vez, faz parte das mídias japonesas, como os animes e mangás. Para tanto, utilizar-se-á da construção mimética dos personagens fictícios, partindo do pressuposto da performatividade de gênero, da teoria pós-estruturalista feminista, no mangá *Moujuu School Days*, de Saeko Kamon. Sem deixar de destacar as distinções culturais e ideológicas presentes no conteúdo dessa mídia, pretendemos demonstrar qual a função da feminilidade, entendida como performatividade construída social e culturalmente, na qual o personagem identificado como *uke* (passivo) está imerso. Para o desenvolvimento desta análise, utilizaremos, como aportes teóricos, a ferramenta de entretenimento, no caso os mangás (GRAVETT, LUYTEN e SATO); sobre o gênero de mangá *yaoi*, o estudioso sobre a sexualidade (FOULCAUT) e, por fim, a teoria da performatividade assim como a questão do discurso da feminilidade com (BUTLER e SALIH).

Palavras-Chave: Erótico; Mangá; Feminilidade; Performatividade; *Moujuu School Days*.

INTRODUÇÃO

Esse artigo tem como propósito analisar uma das ferramentas de mídia nipônica, as histórias em quadrinhos japonesas, doravante, *HQ's*, mangás, dado a sua influência e reconhecimento, em meio a um público tanto infanto-juvenil quanto adulto. A fim de reconhecer e compreender as performances e representações sociais e de gênero, através dos personagens *Itachi* e *Jenjun*, de um dos gêneros de *HQ*, o *Yaoi*, seu tema e personagens serão apresentados ao longo do texto. Assim como conhecer os primórdios do que foram e o que são, os quadrinhos japoneses nos dias atuais.

Para tentar compreender como o *ukiyo* que era, vale lembrar, um método de representação artística, se transformou numa das principais fontes de entretenimento e difusão do contexto cultural do Japão atualmente para diversos públicos. Através da análise histórica do percurso dos quadrinhos estrangeiras nas mídias sociais até a popularização do mangá, pelo mundo.

⁸ Acadêmica, Curso de Letras com habilidade em Espanhol – Licenciatura, na UEMS/Campo Grande

⁹ Doutor em Letras (Literatura e Vida Social, pela UNESP/Assis), Professor no curso de Letras (Português/Espanhol), na UEMS/Campo Grande.



Para o termo “consumidor”, que será utilizado no texto, explicamos, que este vocábulo serve para designar a frequência com a qual o material é consumido pelo seu público. Assim como o termo público faz referência à audiência que pode ser determinada pela faixa etária com a qual a *HQ* é direcionada ou pelo gênero com a qual o mesmo disponibiliza as informações e os temas de cada história. O interesse por esse meio de entretenimento nipônico se deu graças à paixão pela cultura japonesa, desde a infância. Com o passar dos anos, o gosto pela leitura relacionada aos quadrinhos japoneses aumentou, também, através do interdiscurso que se enroscava com os animes, filmes e doramas.

As histórias em quadrinhos –*HQ's* japonesas, de modo mais específico, os mangás- têm receptividade entre indivíduos de diversas faixas etárias além de ser um dos principais meios de propagação da cultura e língua japonesas. Graças à sua estética de fácil entendimento, abalizada pelo pesquisador Santino, que corrobora afirmando: “temática é voltada ao público infanto-juvenil, as *HQ's* atingem públicos com idades variadas, justamente por ser uma mídia cheia de significados, códigos visuais e imagens” (2017, p.20). O mangá, igualmente, conta com uma diversidade de gêneros que vão desde o *shounen* e o *shoujo* (direcionados ao público jovem masculino e feminino), passando ao *seinen* e o *josei* (direcionados ao público adulto masculino e feminino); classificando, por fim, como vemos, de forma simples e clara, os direcionamentos de conteúdo, de conceito e de objetivo a serem transmitidos ao público alvo, de cada gênero.

Devido a essa gama de material de consumo, é possível observar um público cada vez mais jovem e mais diversificado. Entre os consumidores dos *mangás*, as representações e signos com os quais os mesmos estão familiarizados agregam construções de sentido em consequência da influência da mídia japonesa. Entre essas interações, os discursos que chamam atenção são os do público feminino que caminham entre as falas de gênero, concepções sobre relacionamento e sexo assim como temas que envolvem uma discussão sobre sexualidade.

Essa influência que o *mangá*, então, pode proporcionar, de modo compreensível, para com seu público, nos faz pensá-lo como um instrumento de aprendizagem e reprodução de conceitos efetivos, tendo em vista que seu uso, conforme pensamos, pode estimular os seus leitores a imaginarem lugares e situações, assim como a ter uma relação de reconhecimento e identificação com os personagens e enredos claramente possíveis e cotidianos. O que Adorno comenta como “o momento pelo qual a obra de arte transcende a realidade é, com efeito, inseparável do estilo, mas não consiste na harmonia realizada, na problemática unidade de forma e conteúdo, interno e



externo, indivíduo e sociedade, mas sim nos traços em que aflora a discrepância na falência necessária da apaixonada tensão para com a identidade” (2004, p.22). De acordo com essas palavras, essa sugestão identitária, como o gênero de mangá *Yaoi* tem o cunho erótico, sendo destinado a um público heterossexual e feminino, pode ser utilizado, da mesma forma, para compreender o papel da feminilidade, nas discussões de gênero e nas questões do que viria a ser o papel de macho e da fêmea, por exemplo.

Para melhor compreensão da relação de reconhecimento, seria pertinente analisarmos esse possível discurso sobre a sexualidade e, também, a concepção de gênero que se mostra de modo mais acentuada nos *mangás* direcionados ao público feminino. O *Shoujo* e, também, o *Yaoi*, serão explicitados e comentados sobre sua criação e método de comunicação com o público, assim como a forma que esses produtos introduzem ou representam o tema gênero e feminilidade, com base nas teorias de Butler, como a teoria da performatividade e do gênero melancólico.

O acesso a essas mídias se dá, em meio a uma comunidade que tem como lazer o consumo de *animes* e *mangás*, em sites de vídeos, assim como em plataformas de compartilhamento de publicações traduzidas, bem como legendadas, que são denominadas de “*fã para fã*”, que encontram na cultura japonesa, um reconhecimento singular, seja nos fundamentos ideológicos, como, também, nos estilos de tribos nipônicas que não nos são tão alheios.

Na produção de um conteúdo que tem a capacidade de promover uma interação, é muito importante a identificação entre conteúdo e o consumidor, afinal, segundo Adorno (2002, p.10) “o recurso aos desejos espontâneos do público torna-se um pretexto inconsistente. [...] a determinação comum aos chefes executivos de não produzir ou admitir nada que não se assemelhe às suas tábuas da lei, ao seu conceito de consumidor, e, sobretudo, nada que se afaste de seu autorretrato” sendo, assim, a mídia japonesa se reproduz por meios dos *mangás* e *animes*.

Mangá – uma comparação de ontem e o de hoje.

Segundo Sato (2007, p.58), o termo “*mangá*” “é o resultado da união dos ideogramas japoneses *man* (humor, algo que não é sério) e *gá* (imagem, desenho)” que, em sua tradução literal para o português, significa “caricatura” ou “desenho humorístico”, foi usado, pela primeira vez em 1814, pelo ilustrador Katsushika Hokusai abordando a questão rústica do mangá/quadrinho. Entretanto, os quadrinhos, no Japão, não são conceituados como “*mangás*” pelos seus criadores,



senão, segundo Santori (2017, p. 24) os quadrinhos de conteúdo ligado à cultura japonesa, no país, são chamados de “rakuten” e, com isso, “trata-se de uma forma de contar uma piada por dia a partir de tiras influenciadas pelo ocidente. Essa forma é considerada uma das percussoras da novela gráfica japonesa e da palavra “mangá”, como sinônimo de *HQ's*, no ocidente”. Desse modo, portanto, o termo “mangá” é usado, para os japoneses, somente nas *HQ's* estrangeiras que chegam ao país.

Comparado às histórias das *HQ's* ocidentais que tiveram seu início, na civilização européia, sobretudo, com a criação das técnicas de reprodução gráfica que, por sua vez, permitiram a união do texto com a imagem, através dos jornais dos Estados Unidos, no início de 1900, as histórias japonesas, por seu turno, adquiriram tanto autonomia e valor econômico quanto artístico, criando, com isso, uma expressão própria; os “*comics*” se consolidaram, pois, como um produto que mais impulsionava as vendas dos jornais.

Entretanto, as *HQs* ocidentais, em 1940, acabam por serem interditas, devido ao lançamento do “livro criticando as *HQ*, *Sedução dos inocentes*, do Dr. Frederic Wertham, onde se destaca a sua influência sobre a delinquência juvenil” (LYTEN, 1989, p.12). Com esta crítica, a produção e consumo de *HQ's* entram no núcleo da marginalização, por aproximadamente 10 anos, até o surgimento do movimento “*underground*” que permitiram retomar sua autonomia assim como adquirir uma relação com a arte.

Esse longo tempo de pausa impediu que os quadrinhos tivessem um desenvolvimento tanto conceitual quanto de linguagem; um conteúdo adulto ou mais elaborado não era pertinente, já que as *HQ's* eram compreendidas como produto de cunho infantil, logo, deveriam adequar-se à linguagem infanto-juvenil de seu “público”. Através das importações de produtos e a ascensão econômica do Japão, a partir de 1960, os mangás entram em contato com os consumidores dos Estados Unidos. Dando início, desta maneira, ao choque cultural do ocidente –infantil- com o oriente -adulto e cotidiano-, o mangá, com um discurso e enredo adulto que abordam a vida comum do ser adulto, revelando o mundo sobre os olhos de personagens asiáticos, acabam por atrair e conquistar o público estrangeiro que, segundo Gravett (2006, p.10), já estavam:

Conformados com os destinos no quadrinho ocidental como parte da indústria de brinquedos ou, na melhor das hipóteses, humilde subdivisão do mercado de livros de arte, foi uma surpresa descobrir que havia um lugar no planeta que não tinha sido afetado pelo *comic code*. Um lugar onde os quadrinhos puderam se desenvolver em todas as direções, falar de todos os temas, ser de todos os gêneros, ter todos os públicos.



Contudo, antes do mangá da forma em que conhecemos hoje, com seu estilo de narrativa que lembra a linguagem cinematográfica, como *story boards*, a utilização da grafia para representar as onomatopéias fundamentais para a composição do cenário monocromático que, por sua vez, devem ser lidos da esquerda para a direita, existia um semelhante antigo, o *ukiyo-e*¹⁰, era forma de expressão artística japonesa que utilizava a técnica que vinha de um processo de xilogravura e, com isso, acabou, também, influenciando outros artistas pelo mundo.

Luyten afirma que:

No final de 1700 as pinturas holandesas de paisagens tornaram-se tão comuns que as gravuras foram utilizadas como ilustrações baratas. Nesta época os comerciantes holandeses contrabandeavam ilegalmente suas mercadorias para o Japão. E as mercadorias eram embrulhadas em papel que continham estas gravuras ilustradas. Para Hokusai e outros artistas, as gravuras que serviam de embrulho, eram mais valiosas do que a própria carga (2014, p.02).

A influência compartilhada que faria com que Hokusai começasse a carimbar o homem japonês nas gravuras, assim como a fauna e flora típicas, seus ritos populares, a fim de se ver impresso em uma realidade que até, então, dadas as condições econômicas da época não seriam possíveis.

Assim o *ukiyo-e* logo se popularizou como as “gravuras japonesas” que passaram a ser comercializadas, no Japão, na metade do século XIX, com o primeiro produto chamado *Hokusai mangá*. Esse livro era “uma coleção de desenhos humorísticos caricatos sobre diversos assuntos. [...] foi publicado em 1814 a 1878, na forma de livros sanfonados que se tornaram extremamente populares na época ” (SATO, 2007, p.59). Uma ferramenta barata e simples, para um divertimento comum a todos, mediante ao fluxo de trabalho, imposto pelos governantes. Para corroborar, o estudioso comenta que “não podemos deixar de supor que houvesse um desejo reprimido de se libertar da ordem e da pressão da vida diária. Esse desejo – um desejo de fuga da rotina e da comunidade, impossível de se realizar” (KATO, 2012, p.254). O *ukiyo-e* foi algo necessário para um povo que recebia influências de vários países; uma diversão que representasse os anseios e ideologia originais do povo japonês e não uma visão de si mesmo, pelos olhos do outro. A proposta de entretenimento, por meio de charges da vida cotidiana japonesa, assim como a beleza feminina,

¹⁰ Ukiyo-e, ukiyo-ye ou ukiyo-ê (浮世絵, “retratos do mundo flutuante”, em sentido literal, que descrevia o estilo de vida hedonista da era), vulgarmente também conhecido como estampa japonesa, é um gênero de xilogravura e pintura que prosperou no Japão entre os séculos XVII e XIX. (<http://www.jinsai.org/pt-BR/mundo-do-belo/obras-de-arte/ukiyo-e/>)



o teatro kabuki, os lutadores de sumô, cenas históricas e lendas populares; cenas de viagem e paisagens; fauna e flora; e pornografia, o *ukiyo-e*, ainda, era o rascunho do que viria a ser o mangá. Todavia, com a influência cultural americana, assim como das mecânicas de impressão, tornaram a xilogravura japonesa obsoleta.

Em 1887, é inaugurada a revista *Tôbaé*, do francês George Bigot. No Japão, a revista auxiliou na introdução do estilo ocidental de desenho além da narrativa por meio das imagens em sequência e os balões de fala foram introduzidos, bem como, também, a concepção de “sombra, perspectiva e anatomia, além de criticar o governo humoristicamente” (SATO, 2007, p.59). Transformando, assim, o mangá em assunto mais sério e economicamente muito mais rentável, tornando-se, nos dias atuais, um pólo econômico concreto no país e que concedeu grande destaque ao desenhista Osamu Tezuka.

O mangá, da forma e na linguagem que consumimos atualmente, se deu graças ao “Deus do Mangá”¹¹. “A ele (Tezuka) se atribui a criação do estilo de desenho de personagens de corpos magros, cabelos pontudos e olhos enormes, com cores vivas e contrastes em histórias com forte conteúdo dramático, hoje imediatamente reconhecido como “desenho japonês” (SATO, 2007, p.125). Através da linguagem tanto visual quanto no discurso, que abordam temas tão fortes de um modo emotivo e sensível que Tezuka desenvolveu, os mangás passaram a ter uma comunicação mais íntima com seu público; facilitando o processo de assimilação assim como identificação do leitor com os personagens, uma relação de cumplicidade entre autor, o mangá e, por fim, seu consumidor. Sendo, assim, como seria então a relação de cumplicidade entre os autores e os consumidores dos mangás, destinados ao público feminino, veremos a seguir.

Shoujo, a beleza expressionista e feminina.

O Shoujo que é um estilo de mangá, voltado para o público feminino, na faixa etária entre de doze a dezessete (ou mais) anos, até meados de 1950, eram feitos e produzidos por homens que estereotipavam a beleza japonesa assim como o formato de vida feliz que deveria ser idealizado pelas mulheres/meninas que viriam a consumir aquele produto.

¹¹Osamu Tezuka ficou conhecido como “Deus do Mangá” pela forma que revolucionou a narrativa do mesmo e a quantidade de projetos nos quais se envolveu (GRAVETT, 2006, p.30).



Segundo Gravett (2006, p.80), “Os romances shoujos eram contaminados pela ideologia do período, enfatizando que uma garota –que não era criança, mas que também não era adulta- deveria aspirar apenas ao refinamento, ao romance, ao casamento e à maternidade”. Utilizando-se desse meio, portanto, como uma forma de propagar um ideal masculino do que as mulheres deveriam saber e ser, assim como almejar.

Com a chegada de 1960, as mulheres passaram a fazer parte da criação e elaboração de mangás, com a grande vantagem por compartilharem dos mesmos gostos que suas leitoras, o shoujo passou, então, a ganhar uma admirável importância e um novo layout. Suas histórias passaram a serem desenvolvidas de forma mais verdadeira aos dilemas cotidianos de garotas em desenvolvimento, sendo também utilizados como método de informação sobre assuntos de interesse somente ao corpo feminino e demais assuntos que trazem curiosidade sobre o que elas terão que enfrentar, no futuro.

Gravett comenta sobre uma pesquisa feita por Karen Eng, a uma revista norte-americana, numa sala de aula com meninas na faixa dos 17 anos de idade, qual era a opinião delas sobre sexo que haviam visto nos mangás juvenis e adultos. “Muitas das respostas revelaram um papel que o mangá ocupa na sociedade em que as garotas nem sempre recebem educação sexual na escola ou em casa” (2006, p.122). Assim, podemos concluir a importância educativa para o público feminino que foi negligenciada sobre a ocultação de local de fala sobre os discursos sobre sexo, fazendo-se contra os termos de uma sociedade que compreende as falas sobre sexo para as mulheres como sendo um estímulo ao ato sexual.

Entretanto, além do caráter didático e informativo que o shoujo tem, há, também, uma imagem que remete a toda a delicadeza e uma linguagem visual que denota a feminilidade que tanto diferencia o shoujo dos outros estilos de mangá; essa linguagem visual se deu graças “As Magníficas (...) Moto Hagio, Riyoko Ikeda, Yumiko Oshima, Keiko Takemiya e Riyoko Yamagishi. [...] “As Magníficas de 24”, pelo ano em que a maioria delas nasceu -24 da era Showa, ou 1949” (GRAVETT, 2006, p.83). Essas escritoras trouxeram um aspecto transformador e expressionista às páginas dos mangás Shoujo; tirando as imagens dos retângulos e quadrados limitados, dando formas e angulações que melhor convém para as emoções que eram expressas pelos personagens.

Com páginas em branco ou sobrepostas à uma outra imagem; redimensionado o personagem e suas expressões, assim, muitas vezes, mostrando o corpo inteiro do personagem ou deixando vivo,



aos olhos de suas leitoras. Os shoujo, também, representam seus sentimentos através dos símbolos abstratos em que flores e pontos de luz podem dizer mais do que as falas:

As flores em particular, tornaram-se muito mais do que elementos meramente decorativos. Os botões de flor simbólicos, invisíveis aos personagens, identificam a heroína da história, refletem a atmosfera de uma cena ou revelavam os sentimentos de um personagem. Os buques floriam como paixões, com suas pétalas e folhas caindo quando o romance se apagava (GRAVETT, 2006, p.83).

O Shoujo que representava, por conseguinte, sentimentos e sensibilidade, ainda assim, se divide em alguns subgêneros que se desenvolvem de maneira emotiva igual. Um dos subgêneros do shoujo que iremos nos aprofundar é o Yaoi que, da mesma forma, que o shoujo tem grande representatividade entre as consumidoras.

O Yaoi: a flexibilidade para introduzir os discursos sobre gênero

Um dos gêneros no qual as *mangakás* têm bastante participação, além dos *shoujos*, é o *yaoi*. Yaoi é um acrônimo das iniciais de “**y**ama nashi, **o**chi nashi, **i**mi nashi”, que é traduzido para o português como “Sem clímax, sem resolução, sem significado” (PERET, s/d). De fato, a maioria dos mangás de gênero yaoi, tem um único momento em foco que seria a encenação do despertar da paixão, isto é, o processo de conquista e o ápice da entrega da paixão, logo, a questão sobre o “clímax” se resume a esses momentos.

Já o termo “sem resolução” se dá com o final da cena da paixão, segundo Bauman (2004), “poucas coisas se parecem tanto com a morte quanto o amor realizado. Cada chegada de um dos dois é sempre única, porém, também, definidas: não suporta repetição, não permite recurso nem promete prorrogação. Deve sustentar-se “por si mesmo”- e consegue”. Podemos, assim, compreender que a forma abrupta pela qual os Yaois terminam suas histórias, comumente após o êxtase final da relação sexual, fazendo uso de elementos visuais como o desabrochar de flores ou com uma página escura com um pequeno foco nos personagens, possa ser compreendido como sendo a morte da história e dos personagens, morrendo, dessa maneira, seus antigos eu, antes da trama.

Essa classe de mangá, conhecido, também, como “Boy’s Love- BL”, se desenvolve com a narrativa do romance/amor entre dois homens, contendo uma tensão sexual forte. Embora tenha



surgido no comércio japonês, no final da década de 1970, esse material tinha outra nomenclatura, sendo denominado *doujinshi*¹².

A primeira obra de *yaoi*¹³ original, ou seja, sem a proposta de *fanfiction*, foi criada em 1978, pelas mangakás Moto Hagio e Keiko Takemiya, e seu conteúdo era bastante peculiar. A pesquisadora Cé (2010) comenta sobre esse primeiro *yaoi*: “Seu mangá, situado num internato para meninos, numa Europa vitoriana fictícia, contava com um elenco totalmente masculino, embora alguns personagens fossem representados fisicamente de maneira bastante andrógina” (p. 03). Desta forma, discorreremos de maneira sucinta sobre a androginia nesse produto que acaba por desenvolver uma forma abstrata de sexualidade não desnuda, em que coloca em dúvida os leitores sobre o gênero do personagem, um meio recorrente em vários gêneros de mangá não necessariamente aos destinados para o público feminino, contudo, também, aos destinados ao público masculino, como por exemplo, os personagens: Shun e Afrodite, de Peixes do mangá. Os Cavaleiros do Zodíaco (Masami Kurumada, 1985), Haruhi Fujioka, do mangá Ouran Koukou Host Club (Bisco Hatori, 2002) e, por fim, Nagisa Shiota, do mangá Assassination Classroom (Yuusei Matsui, 2012).

O conceito andrógino que podem ser reunidos e encontrados nos diversos gêneros de mangás teve início com a obra de Osamu Tezuka “A princesa e o Cavaleiro”, publicada de 1953 a 1956, em que o enredo do mangá conta a história de Safire “- príncipe da Terra de Prata que, na verdade, é uma menina disfarçada de rapaz, que assim agia para evitar que o trono fosse usurpado pelo ambicioso e inescrupuloso Duque Duralumini” (SATO, 2007, p.129). Através dessa obra, a identificação entre os personagens andróginos e o público feminino passou a ser reconhecida assim como mais visível.

Entretanto, no final da história, o lado masculino da princesa é deletado; sendo “totalmente mulher, ela pode se casar com seu príncipe e viver feliz para sempre” (GRAVETT, 2006, p. 81). A inspiração para essa peculiar aparência da princesa assim como as demais obras de Tezuka, que abraçam o conceito andrógino em seus personagens, veio a partir das óperas Takarazuka em que a

¹² São mangás e outros trabalhos feitos e distribuídos por fãs ao invés de profissionais.

¹³ No Japão, o termo *yaoi* é continua sendo usado somente para se referir ao gênero de *doujinshi* e mangá amador, enquanto obras publicadas por editoras profissionais recebem o rótulo de *Boy's Love*. Entretanto, quando os mangás romperam as fronteiras nipônicas, toda a publicação contendo relações homossexuais entre rapazes foi denominada, erroneamente, *yaoi*.



trupe de teatro era composta inteiramente pelo sexo feminino, tanto nos papéis femininos como masculinos.

A flexibilidade quanto ao gênero, na forma de expor e representar o sexo nos mangás shoujo e yaoi, permitiu, deste modo, com que as autoras pudessem abordar questões de identidade de gênero, com suas leitoras, um tema que tinha uma importância relevante para sua época. Sendo ainda, não é preciso lembrar, um tema bastante abrangente e urgente em nossos dias atuais.

No yaoi, o conceito andrógino está integrado aos personagens de sexo masculino, heterossexuais, envolvidos em um *script*, concebido por uma paixão arrebatadora entre os protagonistas que se entregam a uma relação homoafetiva, recheada de melodrama e insinuações sexuais. “As paixões eram arrebatadoras, e havia de tudo, desde cenas de sexo, sempre retratadas artisticamente como se fossem motivadas por um desejo ou sentimento mais romântico, até declarações profundamente comoventes de puro amor” (GRAVETT, 2006, p.84). O que poderia conduzir as leitoras a refletir sobre a relevância dos sentimentos amorosos que devem estar acima das convenções sociais dos relacionamentos modernos e casuais, assim como na concepção certa ou erradas sobre o amor entre gêneros iguais.

Portanto, num primeiro momento, poder-se-ia imaginar que as mídias do gênero yaoi dirigem-se ao público homossexual. Entretanto, conforme Cé (2016, p.1580):

O público-alvo são mulheres adolescentes que, em sua grande maioria, são assumidas heterossexuais. Em geral, elas não veem o BL militância gay. Muitas dessas garotas não veem as personagens como gays, mas sim como um casal qualquer que se ama e possui uma relação de cumplicidade.

O ávido interesse das leitoras orientais para com o gênero yaoi, segundo Gravett (2006, p.84), se dá, pois, as “mulheres do Japão “estão desiludidas (e entediadas) com os relacionamentos homem-mulher, em que sexuais são fixos”. Elas procuram um novo romance, no qual nenhum dos personagens têm que fingir ser mais fraco que o outro”. Outra possível hipótese se dá na aparência pouco avantajada do que seria “feminino”, no corpo das mulheres japonesas; suas proporções se assemelham bastante ao corpo masculino. Contudo, se a questão fosse somente de um conceito físico, a conclusão não seria possível dado que o yaoi é famoso e bastante consumido, também, pelas brasileiras. “A juventude brasileira não se restringiu apenas à simples imitação de modelos culturais vindos de fora, como é o caso da cultura midiática nipônica, mas alterou esses modelos à



sua maneira” (LUYTEN, 2014, p.10), o público otaku¹⁴ feminino tem a mesma simpatia pelo gênero, fica então a questão.

O Erotismo Elementar do Yaoi.

O que as *HQ's* costumam transmitir, isso depende, é claro, de um dos gêneros com a qual o leitor se sinta mais atraído ou pelo o assusto que mais o motiva, pois, existe nas histórias em quadrinhos/mangá uma variedade de informações sendo transmitidas e representadas em favor de um valor que pode ser o da amizade, a da preservação da natureza, o da importância de zelar pela família e almejar um futuro melhor. Entretanto, há um elemento que pode ser notado e que Luyten (1989, p.16) comenta que

Dentro de um imenso leque de cenários, a história, basicamente, gira em torno de uma premissa: a personagem boa (o herói) vê-se envolvido com personagens más (os vilões), que burlam a ordem e a justiça. Surge o herói. Campeão do bem, a beleza e a força são seus atributos.

Todavia, quando o consumidor busca alguns desses elementos no Yaoi pode ficar um tanto decepcionado, pois, o yaoi é um produto erótico e sua estrutura tem elementos que remetem a ritos sexuais. Apesar do yaoi ser um conteúdo erótico, no qual pressupõe-se ser um produto em que contém cenas de sexo, a questão da nudez/erótico, no país, é um tanto diferente do que é estipulado pelas convicções ocidentais. Segundo Nakagawa (2008, p.115), “o homem é a ponte entre duas ordens, a divina e a animal, de modo que, desde a sua queda, ele não pode ficar nu sem sentir vergonha”. Por meio desta afirmação, podemos analisar a representatividade de nudez, na cultura japonesa, que viria a ser menos capciosa, pois, sem a base cristã para estipular o constrangimento diante do pecado sobre a desobediência a Deus, a nudez não se constitui, naquela cultura, como uma metáfora da inocência no Éden. Tampouco pode ser vista como um símbolo da purificação perante uma divindade, afinal, para o Japão, “a carne e as vestes do corpo humano são elementos complementares de um personagem da vida cotidiana, num mundo em contínuo processo de transformação”. (NAKAGAWA, 2008, p.119). Sendo, assim, a nudez que pode ser apreciada no yaoi se dá na medida em que os acessórios e vestimenta se sobrepõem ao corpo ; revelando e

¹⁴ “No Japão, o termo otaku é designado para pessoas aficionadas por qualquer coisa, os otakus seriam os nerds japoneses. Enquanto no Brasil, este termo é referido às pessoas que são aficionadas pela cultura popular japonesa de modo geral.” (SANTONI, 2017, p 13).



ocultando partes eróticas do corpo que estimulam e dissimulam um vislumbre do que o público deseja ver.

O yaoi, por conta disso, comporta outras formas de estímulos, como na trama que comumente contribui para a inserção erótica do leitor a ambientes de transição que, segundo Foucault (1988, p. 45), são lugares ou situações que “ indicam regiões de alta saturação sexual com espaços ou ritos privilegiados, como a sala de aula, o dormitório, a visita ou a consulta. Nelas são solicitadas e implantadas as formas de uma sexualidade não conjugal, não heterossexual, não monogâmica”. Desta maneira, é possível ao imaginário do consumidor a composição de um cenário erótico, homossexual, sendo uma forma de desprender-se de uma prática normativa de representação sexual; um efeito que, possivelmente, pode ser subentendido como fuga da condição melancólica do ser heterossexual.

Os dois papéis/estereótipos nos quais os personagens, na trama do Yaoi, irão se desenvolver são o “*seme* (literalmente, traduzido como “atacante”) e *uke* (“receptor”) são termos originados de artes marciais e que, em essência, não carregam nenhuma conotação pejorativa” (CÉ, 2010, p.04). O personagem *seme*, comumente, é másculo, forte, inteligente, além de seu discurso conter a imagem do herói que deseja ajudar a todos, principalmente, os mais desfavorecidos, desejado por todo o público feminino que se manifesta no enredo, contudo, que por algum motivo não encontrou o que procura ou sente uma falta mínima de algo.

A caracterização física do *uke*, ao contrário do *seme*, lembra muito a das heroínas/princesas de *shoujo*, ou seja, a docilidade, gentileza, aparência frágil estão presentes. “Os *uke* são comumente rotulados de *bishonen* (homem bonito) por possuírem uma beleza extremamente idealizada” (CÉ, 2010, p.04). Dessa forma, o *uke* tem uma feminilidade exacerbada; sendo, por isso, o personagem passivo da história/relação, contudo, tanto ele como o *seme* são alvos de preconceitos e abusos.

Um discurso semelhante aos papéis sociais na vida real, nos quais os meios performáticos estão delimitados pelo padrão binário do conceito de gênero, *seme* é o homem e o *uke* faria o papel de mulher mesmo sendo possuidor de um falo, afinal, segundo Butler, a conexão de gênero, sexualidade e sexo, precisa ser desconstruída já que não estão ligadas ou então definidas, a não ser pelo fator social em que insiste em determinar essa relação como sendo inevitável. “ O que Butler quer dizer é que o gênero é um ato ou uma sequência de atos que está sempre e inevitavelmente ocorrendo [...]. ” (SALIH, 2016). O gênero do personagem é insinuado/ definido, a partir da performance do indivíduo no contexto da história.



Na composição da obra, em que a presente escrita aborda/analisa, é necessário determinar e apresentar os contextos mais aprofundados sobre o que é denominado feminino assim como performático. Pois, segundo Salih (2016, p.65):

Butler argumenta que a identidade de gênero é uma sequência de atos (uma ideia que assenta em teorias existencialistas), mas ela também argumenta que não existe um ator (um *performer*) preexistente que pratica esses atos, que não existe nenhum fazedor por trás do feito.

Antes do gênero, existe um ato performático que para ser compreendido ou até mesmo composto no momento em que o gênero está sendo analisado com base nas ações do sujeito e assim é possível supor pré-determinar o gênero desse sujeito. Com base em Butler e Salih, podemos supor que o gênero do sujeito passa a ser regido e compreendido mediante a sua performatividade em ação. Dessa forma, se a sequência de atos denomina o que viria ser o feminino, logo, é um ato de “tornar-se mulher”, termo utilizado por Simone Beauvoir, pois, o ser mulher se compõe através de inúmeros processos que não são legitimados estando entre um começo e fim. “Ela está aberta à intervenção e à resignificação, nunca é possível se tornar, finalmente mulher, como se houvesse um *telos* que governasse o processo de aculturação e construção” (BUTLER, 2016, p.33). O ser mulher se transforma, de acordo com as relações com as quais, somam em sua bagagem cultural; criam significados que passam a fazer sentido para a sua própria performance pessoal.

Esse tabu homossexual coexiste ao tabu do incesto, da qual a criança é proibida de estar e desejar o seu progenitor do mesmo sexo. “Butler afirma que a identidade de gênero parece ser primariamente a internalização de uma proibição que se mostra formadora de identidade. [...] Se a melancolia é a resposta para a perda real ou imaginada, e se a identidade de gênero heterossexual é formada com base numa perda primitiva do objeto de desejo do mesmo sexo, segue-se que a identidade de gênero heterossexual é melancólica” (SALIH, 2016, p.79). O Yaoi, então, seria capaz de ser compreendido como um tipo de fuga dos parâmetros heterossexuais; consentindo assim ao leitor um alívio para a melancolia que a heterossexualidade traz consigo.

Essa possível fuga não remete, de forma alguma, uma tendência à homossexualidade; nem é utilizada tanto por autoras ou leitoras, como um veículo de entretenimento sobre o ser homossexual:

As histórias de amor entre rapazes são somente um dos muitos gêneros de estilos do mangá shoujo, que atendem ao gosto diversificado de leitoras de todas as idades. O que eles



frequentemente têm em comum é sua ficção esclarecedora quanto às pressões e os prazeres de indivíduos vivendo a vida à sua própria maneira e, para o bem o para o mal, nem sempre da forma que a sociedade espera. (GRAVETT, 2006, p.85)

Com essa afirmação, podemos compreender que o yaoi apesar de conter conteúdo de caráter homoafetivo, em essência, ele não se resume nas relações homoeróticas de fato, senão, em representações de diferenças e dificuldades sobre como viver o amor; sem a intenção de retratar ou idealizar uma relação homossexual, contudo, reconfigurando, através de personagens do mesmo gênero, as diversidades e a intensidade da paixão.

Moujuu School Days: Entre o performático e o idealizado.

No mangá *Moujuu School Days* (2014), na Figura 1 (lado direito), de Saeko Kamon, publicado em volume único (*one shot*), apresenta a história de Shinaka Itachi (*uke*), um estudante reprimido, cujo corpo tem o poder atrair a atenção de pessoas do sexo masculino. Esse estranho poder de atração lhe causa uma sequência de malefícios (assédios e tentativas de abuso). Ao analisarmos o contexto da história, sob a perspectiva desse personagem, já podemos observar situações que são comuns ao público feminino, de modo que já fica preestabelecido quem fará o papel “passivo” na história, não por uma questão de que mulheres sejam passivas, porém, segundo os arquétipos que existem, Itachi (*uke*), segue o arquétipo da mocinha em perigo.

No mangá, a dúvida sobre a questão do corpo físico do protagonista acaba sendo apresentada já na primeira página do mangá; sendo questionada de modo que podemos observar indícios de um discurso andrógino, já na primeira página, discurso esse que é e são comuns no yaoi-Figura 1 (lado esquerdo).



Figura 1- Capa do Manga e Pag. Nº 1



Fonte: Mangas Project (2016)

O corpo, segundo Butler (2016, p.29), “aparece como um meio passivo sobre a qual se inscrevem significados culturais, ou então como o instrumento pelo qual uma vontade de apropriação ou interpretação determina o significado cultural por si mesma”. A partir dessa afirmação de Butler, podemos imaginar que a feminilidade imposta ao corpo do *uke* é uma ferramenta para introduzir, de modo mais natural, o interesse sexual dos outros personagens da trama. Principalmente, o personagem Jenjun (*seme*) que, na trama, está em busca do “corpo perfeito” para garantir sua felicidade sexual e sentimental (Figura 2); no entanto, o mesmo se depara com a condição de encontrar seu objeto de desejo no corpo de outro homem.



Figura 2- O desejo do Seme.



Fonte: Mangas Project (2016)

Para continuar a análise e validar a feminilidade envolta do *uke*, como o propósito claro para seduzir ou gerar interesse no *seme*, vem a observação de que o *uke* não tem um comportamento ou até, então, uma performance que indique qualquer vestígio de homossexualidade, contudo, ainda assim, seu corpo representa/performa um outro gênero que não o seu, pois, “o gênero é não natural; assim não há relação necessária entre o corpo de alguém e o seu gênero. Será, assim, possível, existir um corpo designado como “fêmea” e que não exiba traços geralmente considerados “femininos” (SALIH, 2016), no entanto, a representação feminina é possível graças à concepção de performance ideal que começa a ser imposta entre a relação dos protagonistas.

Seguindo a análise da trama, Jenjun (*seme*) atraído pelo corpo de Itachi (*uke*) mas, também, incomodado com a situação dos abusos vividos da qual o “seu” objeto de desejo padece, oferece uma proteção, em tempo integral, o que viria ser uma segurança, contudo, deixando a condição clara de que o seu interesse pelo *uke* é por conta dos aspectos e elementos femininos impressos no seu corpo (Figura 3). O que podemos interpretar como um “processo de deformação pelos quais o



A utilização do gênero mangá é bastante compreensiva dada a forma em que a linguagem das histórias em quadrinhos tende a inserir seu leitor no enredo sem um grande prelúdio. O mangá, por conta disso, diferentemente das *HQ's* estrangeiras, se solidariza com seus leitores representando suas dificuldades, de modo que faça com que seu leitor se sinta realizado ao por ver seu desejo concretizado ou seu dilema resolvido, por meio do personagem que estão acompanhando. As *HQ's* estrangeiras, ao contrário do mangá, importam uma ficção/drama muito distante da que é vivida pelo leitor; deixando assim a distância bem definida entre o real e o imaginário.

A relação entre o real/imaginário, que no mangá se mostra de forma tão tênue quase que mesclada, é fundamental para o processo de identificação do público com a história em quadrinhos. Essa identificação, por sua vez, pode ser compreendida como o real sucesso do mangá, em meio aos seus consumidores. Os mangás, como anotamos antes, têm vários gêneros, para todas as faixas etárias e, desse modo, podem entreter seus consumidores; um desses gêneros é o shoujo, ora tratado no texto, que se comunica diretamente com o público feminino.

O Shoujo sendo, portanto, um produto dirigido para o público feminino tem uma linguagem que remete a vivências cotidianas de meninas e a adolescentes e que, por conta disso, o gênero pode ser compreendido como uma ferramenta de instrução assim como de entretenimento direcionado. Tendo-o, por fim, alguns subgêneros, como o shoujo-ai, shounen -ai e também o yaoi, com a qual aprofundamos os conceitos assim como a sua utilização, é um tipo de história com conteúdo erótico destinado às mulheres e feito por mulheres. Nessas narrativas, consoantes afirmamos antes, há o questionamento da heteronormatividade, contudo, sem o indício de vingança ou possível alusão de discurso feminista. Dito de outra maneira, simplesmente produzida uma forma de dissimular o convencional estimulando o desejo oculto, de modo insólito.

Com base na análise feita do mangá *Moujuu School Days* e nos conceitos de Butler e Baratto, assim como os conceitos de Cé, sobre o que seria o gênero yaoi nos mangás, podemos compreender que esse produto acaba por estabelecer uma representação de um casal heteronormativo, construída enquanto e em conformidade aos atos performáticos a serem desenvolvidos, por parte do estereótipo impresso nos personagens.



Independentemente do sexo dos personagens que são homens, a *performance* de ambos, ainda, reproduz o conceito binário de gênero onde homem e mulher estão aprisionados. Além de ser um material de consumo que proporciona ao público-alvo (feminino e heterossexual) uma fuga da forma convencional das relações sexuais, estabelecidas pelos parâmetros sociais, fornece, ao fim e ao cabo, uma forma de exaltação ao amor, independente da composição ou orientação dos corpos através do mangá.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor W. **Indústria cultural e sociedade**; seleção de textos Jorge Mattos Brito de Almeida traduzido por Juba Elisabeth Levy— 5ª Edição— São Paulo Paz e Terra, 2002

BARATTO, Geselda. **Genealogia do conceito de transferência na obra de Freud**. *Estilos da Clínica*, 2010, Vol. 15, nº 1, 228-247. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/estic/v15n1/a15v15n1.pdf>> Acesso em: 23/04/2019

BUTLER, Judith P. **Problemas de Gênero: feminismo e subversão da identidade**. 11ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2016.

BAUMAN, Zygmunt. **Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos**. Rio de Janeiro: Ed., 2004.

CÉ, Otavia Alves. **Boy's Love: representações heteronormativas ou subversivas?** In: Fernando Seffner; Márcio Caetano. (Org.). *Discurso, discursos e contra-discursos latino-americanos sobre a diversidade sexual e de gênero*. 1 ed. Rio Grande: Editora da FURG, 2016, p. 1572-1584.

CÉ, Otavia Alves. **Seme ou uke? Uma análise sobre o yaoi, os quadrinhos homossexuais japoneses**. In: *Anais Eletrônicos do Seminário Internacional Fazendo Gênero 9: Diásporas, Diversidades, Deslocamentos*. Florianópolis, 2010. Disponível em: <http://www.fazendogenero.ufsc.br/9/resources/anais/1277925701_ARQUIVO_SemeouUke.pdf> Acesso em: 24/04/2019.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I: A vontade de saber**. Tradução de Maria Thereza da Costa Albuquerque e J. A. Guilhon Albuquerque. Rio de Janeiro, Edições Graal, 1988.



GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**; [tradução Ederli Fortunato]. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

KAMON, Saeko. **Moujuu School Days**. 1ª Edição. 2014. Disponível em: <<https://leitor.net/manga/moujuu-school-days/107029/capitulo-1#!page0>> Acesso em: 29/04/2019.

KATO, Shuichi. **Tempo e espaço na cultura japonesa**. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Histórias em quadrinhos: Leitura crítica**. Edições Paulinas, 1989.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Mangá e Anime: Ícone da cultura pop Japonesa**. Fundação Japão em São Paulo. Publicado em 18 de março de 2014.

NAKAGAWA, Hisayasu. **Introdução à cultura japonesa: ensaio de antropologia recíproca**. Tradutor Estela dos santos Abreu.- São Paulo: Martins, 2008.- (Coleção Tópicos Martins)

PERET, Eduardo. **Percepções da Sexualidade: Anime e Mangá**. S/d. Disponível em: <http://www.elo.uerj.br/pdfs/ELO_Ed4_Artigo_animemanga.pdf> Acesso em: 26/04/2019

SALIH, Sara. **Judith Butcher e a Teoria Queer**. Tradução e notas Guacira Lopes Louro.- Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.

SANTORI, Pablo Rodrigo. **ANIMÊS E MANGÁS: A identidade dos adolescentes**. UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA. Brasília, 2017.

SATO, Cristine A. **JAPOPOP- O poder da cultura pop japonesa**. 1 ed. São Paulo: NSP- Hakkosha, 2007.