

## Percepções da Sexualidade: Anime e Mangá

Por Eduardo Peret

Desde meados do século XX (especialmente após a Segunda Guerra Mundial e a crescente aproximação entre o Japão e o Ocidente), é difícil falar da cultura japonesa contemporânea sem citar dois importantes produtos midiáticos: o *mangá* (história em quadrinhos) e o *anime* (desenho animado). Como acontece com outros produtos culturais que são apropriados por culturas estrangeiras, as duas denominações e seus derivados têm diferentes significados, dependendo do ponto de vista de quem as usa.

Para os japoneses, “mangá” se refere a qualquer história em quadrinhos; para nós, o termo começou a ser usado para se referir apenas aos quadrinhos produzidos no Japão – e, mais recentemente, à estrutura editorial e ao estilo da linguagem (ou conjunto de códigos) desse grupo de quadrinhos, sejam eles de autoria japonesa ou de outra nacionalidade (inclusive brasileira).

Da mesma forma, o termo “anime” se refere, no Japão, a qualquer desenho animado, independentemente da origem. Para nós, contudo, esse nome só designa os desenhos produzidos no Japão, ou que tenham suas características estruturais e códigos de linguagem.

Caracterizam a estrutura do mangá, principalmente: o formato de leitura da direita para a esquerda, o uso intenso de preto-e-branco ou duas cores, a edição dividida em grandes volumes semanais ou mensais. As narrativas de mangá diferem bastante das HQ norte-americanas, em especial pelo fato de que seus personagens crescem, envelhecem e morrem, mesmo os que fazem mais sucesso. Cada história é única e, mesmo que ganhe uma continuação em outra revista, os mesmos protagonistas raramente participam da nova história por muito tempo.

Os códigos próprios de linguagem do mangá e do anime incluem: o tamanho e formato dos olhos; a proporção entre cabeça, corpo, braços e pernas; os artifícios de imagem usados para dar expressão emotiva aos personagens têm códigos próprios que são facilmente reconhecíveis: rubor nas faces (interesse romântico), gota d'água ao lado do rosto (constrangimento), olhos esbugalhados e dentes pontiagudos (ataque de raiva), nervos estilizados na testa (raiva) etc.

A relação entre o mangá e o anime tal como os conhecemos parte de uma base histórica comum: o mangá (cujas origens remontam aos rolos de pintura chamados *emakimono* do século VIII) teve sua estrutura e linguagem atuais desenvolvidas na década de 40, com os trabalhos de Osamu Tezuka. Grande fã de Walt Disney, ele começou a desenhar para um jornal escolar em 1946 e, no ano seguinte, lançou *Shin Takarajima* (“Nova Ilha do Tesouro”), em formato livro, baseado na história de Sakai Shichima, que acabou vendendo 400.000 cópias. Em 1950, ele lançou *Jungle Taitei* (conhecido no Brasil como “*Kimba, o Leão Branco*”) e, em 1952, *Tetsuwan Atom* (“Astro Boy”). Em 1961, surgiu o Tezuka Osamu Production, mais tarde renomeada Mushi Production, estúdio responsável pela produção de animes a partir dos mangás *Astro Boy* (1963) e *Kimba* (65), que se tornaram ícones históricos da animação japonesa. Em 1967, com o lançamento de *Mahha Go Go Go* (“Speed Racer”), *Ribbon no Kishi* (“A Princesa e o Cavaleiro”) e *Ogon Batto* (“Fantomas”), o anime conquistou seu espaço no mercado ocidental. Curiosamente, o mangá (que já era conhecido por aqui desde a década de 80) só começou a fazer sucesso em grande escala no Brasil bem depois do anime e por influência direta deste, em torno do ano 2000.

Um dos aspectos mais interessantes da bem-sucedida disseminação dos animes e mangás em território nacional é justamente o conjunto de diferenças de percepção que nós, brasileiros, temos em relação ao que foi originalmente pensado pelos criadores desses produtos. Tais diferenças respondem por parte do fascínio

que o anime e o mangá exercem na população consumidora.

Historicamente, o Brasil teve uma produção doméstica de quadrinhos relativamente pequena (e quase inexistente na área de desenhos animados), em geral voltada para temas nacionais e cotidianos (destacando-se Maurício de Souza, cujo trabalho tem um caráter primariamente infanto-juvenil, além de Ziraldo, Henfil e, há alguns anos, Miguel Paiva), com pouquíssimo espaço para temas como ficção científica, romance, aventura épica – e menos ainda para sexo e outros temas considerados “adultos”. Por isso, nossas principais referências por várias décadas foram os quadrinhos e desenhos norte-americanos, cuja produção também foi, por muito tempo, voltada para o público mais jovem. As *graphic novels* (romances e seriados em quadrinhos de excepcional qualidade visual, com temática adulta, incluindo política, sexo e violência gráfica) só começaram a circular por aqui em versões traduzidas a partir da segunda metade dos anos 80, na mesma época em que algumas séries japonesas (como *Jaspion* e *Changeman*) fizeram grande sucesso na TV brasileira e poucos anos antes que os primeiros animes seriados de longa duração (como *Cavaleiros do Zodíaco*) fossem lançados por aqui.

Por conta da influência, demoramos algum tempo para absorver com clareza alguns aspectos da produção japonesa. Outras características ainda são percebidas de forma diferente (como veremos a seguir), chegando a criar interpretações completamente diversas daquelas pretendidas quando da criação desses materiais.

Um dos equívocos culturais mais comuns e que, ocasionalmente, ainda provoca estranhamentos (e censuras e cortes nos produtos por parte de emissoras), é a idéia geral de que “quadrinhos e desenhos são feitos para crianças”. No Japão, só uma parcela da produção gráfica é voltada para o público infanto-juvenil – e, mesmo assim, pode abordar alguns temas que são considerados “problemáticos” no Brasil.

Um exemplo disso é a presença comum de sangue em desenhos notoriamente infantis: para os japoneses, as crianças (acostumadas a sofrer tombos, cortes e outros machucados comuns nas brincadeiras diárias) não sentiriam desconforto ao ver personagens com galos, cortes e hematomas. Na cultura ocidental de quadrinhos e animação, entretanto, sangue e machucados são raridades, o que causa entraves culturais – e já levou mecanismos oficiais de censura a recomendar determinados produtos para faixas etárias bem mais altas do que no Japão, enquanto nossas emissoras de TV aberta podem até cortar cenas consideradas “chocantes”.

Outro “problema” do ponto de vista ocidental é a “sensualidade” – ou melhor, o que é visto como sensual. Aqui, a nudez, mesmo que parcial ou sugerida, foi por muito tempo considerada “pornográfica” e pesadamente censurada (note-se a forte influência católica até depois do fim da Ditadura, seguida pela rápida ascensão das igrejas neopentecostais nos anos 90). A cultura japonesa encara alguns aspectos da nudez com muito mais naturalidade e tolerância, de tal modo que os adolescentes não passam por esse tipo de censura da mesma forma que aconteceu aqui. Não é que o povo japonês seja necessariamente “mais liberal” do que nós; é que as regras culturais são outras.

Além disso, no Japão, apesar da origem voltada para o público jovem, a produção de mangás e animes rapidamente se diversificou em diferentes temáticas. Ao longo do tempo surgiram inúmeros estilos e sub-estilos, conforme o público-alvo específico. Alguns exemplos, que são especialmente importantes para o presente artigo, são:

O *kodomo*, voltado para o público infantil (mas que muitas vezes faz sucesso com outras faixas etárias), caracterizado por histórias fechadas ou com arcos muito curtos (pois crianças pequenas tem dificuldade

para acompanhar histórias seriadas). argumentos com situações absurdas e surrealistas, apresentados com desenho e narrativa simples. O clássico *Astro Boy* pode ser considerado um *kodomo*, bem como o famoso *Hello Kitty* e o anime *Pokemon* (que deram origem a várias linhas de produtos infantis);

O *shoujo*, voltado para o público feminino adolescente, do qual nós conhecemos principalmente romances envolvendo meninas até 18 anos. A fantasia é comum nesses enredos;

O *josei*, para mulheres de 18 a 25 anos, em especial romances com menos fantasia e mais abordagens contendo nudez e sexo;

O *seinen*, para homens entre 20 e 40 anos, com tramas em torno de assuntos relativos a essa faixa etária, principalmente política, sexo e negócios, usando uma linguagem mais madura (os caracteres *kanji* usados na escrita costumam exigir um nível educacional mais alto para sua leitura);

O *shounen*, para meninos, com históricas (muitas das quais cheias de ficção) em geral focadas na ação constante, com uma boa dose de humor, em enredos que valorizam a perseverança para alcançar a vitória. Algumas dessas produções estão entre as mais populares no Ocidente: *Dragon Ball* (e suas continuações, *Dragon Ball Z* e *Dragon Ball GT*), *Yu Yu Hakusho*, *Naruto*, *One Piece*, *InuYasha*, *Yu-Gi-Oh!* e o eterno clássico *Cavaleiros do Zodíaco* (*Sant Seiya*) – criado em 1986 e lançado no Brasil em 1994, *Cavaleiros* foi o principal responsável pela mudança no modo do público brasileiro assistir ao anime; é considerado o precursor da “anime-mania”, como se chama informalmente a onda de animes (e mangás) que invadiu nosso país.

A fim de determinar e qualificar melhor os traços culturais que cercam a questão da sexualidade no anime e no mangá, é oportuno estabelecer uma divisão clara entre as percepções japonesa e brasileira desses produtos. Podemos, *grosso modo*, agrupar tais percepções em quatro níveis:

1) Estilos de anime e mangá que são, claramente, voltados para (ou possuidores de) uma temática sexual mais intensa, seja ela explícita (com cenas de sexo) ou implícita (com diálogos e elementos visuais de sensualidade, mas sem cenas de sexo). Esse grupo inclui: *hentai*, *shonen-ai*, *yaoi*, *boy's love* etc. e será explicado em detalhes a seguir;

2) Produtos de anime e mangá que, mesmo voltados para o público de determinada faixa etária (no Japão), contêm elementos que poderiam caracterizar (no Brasil e/ou no Ocidente em geral) a presença de “sensualidade” que justificaria (pelo menos aos olhos dos mecanismos de censura e das editoras/emissoras) sua recomendação para uma faixa etária mais alta.

3) Produtos em que, devido a diferenças culturais, nós brasileiros enxergamos sensualidade, mas os japoneses não a vêem – ou, pelo menos, os autores das histórias não tinham tal intenção;

4) O fenômeno chamado *fanfiction* (ou *fanfics*), composto por ficções literárias (e/ou mesmo mangás) escritas por fãs, nas quais os personagens das histórias originais vivem aventuras paralelas, não oficiais. No caso de desenhos, pinturas e outras imagens, o termo correto é *fanart*. É uma prática comum, nesses materiais, a inserção de aspectos românticos e sexuais entre personagens (muitas vezes de temática *yaoi*, como veremos a seguir). Esse grupo se interrelaciona livremente com os anteriores, especialmente o segundo e o terceiro; é possível haver *fanfics* com personagens que já têm relacionamentos sexuais

explícitos, mas é muito comum surgirem *fanfics* apresentando possibilidades de romance e sexo entre personagens que apresentam pouca ou nenhuma tensão sexual entre si; como exemplo, *fanfics* e *fanart* contendo relacionamentos homossexuais entre personagens heterossexuais constituem um reino vasto no mundo do anime e do mangá.

Para falarmos do **primeiro grupo**, cabe, aqui, uma explicação preliminar acerca das suas definições. Mesmo entre os estilos que tratam mais abertamente das questões sexuais, há algumas confusões de termos, especialmente porque nós usamos os mesmos nomes para designar produtos diferentes, coisa que os japoneses não tentam não fazer.

Por exemplo, o que nós conhecemos como *hentai*, ou “pornografia”, é um gênero amplo que inclui diferentes sub-estilos que podem ou não ter sexo explícito. Mesmo em cenas de sexo mostradas em detalhes, é comum a ausência de pêlos pubianos, o que pode causar alguma confusão quanto à idade das personagens envolvidas. Mesmo em desenhos sem características fantásticas, não é raro mostrar meninas com orelhas e cauda de gato, um fetiche japonês bastante comum. Outro fetiche (que também acompanha produções não pornográficas) é a presença de uniformes escolares, do tipo “marinheiro”, com saias curtas e pernas à mostra com meias três-quartos. Por isso, é possível haver “percepções cruzadas” entre o que é erótico/pornográfico para os japoneses e o que é para nós.

Outra confusão comum entre denominações de estilos é a que acontece entre *yaoi*, *shounen-ai* e *Boy's Love (BL)*. *Yaoi* é um acrônimo das iniciais de “**yama nashi, ochi nashi, imi nashi**”, que é traduzido para o português como “*Sem clímax, sem resolução, sem significado*”. A expressão originalmente se referia a quaisquer paródias brincalhonas de publicações conhecidas, mas logo assumiu uma conotação apenas relativa à homossexualidade masculina.

Fora do Japão, *yaoi*, é um termo utilizado para todos os mangás e animes que contêm relacionamentos homossexuais masculinos, feitos (geralmente por e) para mulheres no Japão, assim como os mangás e animes feitos no Ocidente e que incluem relações homossexuais masculinas. O nome atual do gênero no Japão é chamado 'BL' ou 'Boy's Love', que é uma extensão do *shoujo* (estilo feito para o público adolescente feminino) e é considerado uma subcategoria própria.

'Boy's Love' é usado no Japão para incluir obras comerciais e amadoras com ou sem a presença de sexo, paródias (*dojinshis*) com adolescentes e menores homens com a presença ou não de sexo, trabalhos em vários tipos de mídia – mangá, anime, novelas, games, CDs de drama com conteúdo homossexual entre homens, e personagens homens de todas as idades em relacionamentos homossexuais. Termos como *yaoi* e *shounen-ai* são referidos no Ocidente como Boy's Love, mas não incluem publicações consideradas realmente “gays”. O termo *shounen-ai*, que significa literalmente “amor entre garotos”, não deve ser confundido com *Boy's Love*. Enquanto *BL* é usado para descrever todo o gênero literário e de animação contendo relacionamentos homossexuais entre adolescentes masculinos, *shounen-ai* é um termo que descrevia um sub-estilo do *shoujo* (que mostrava rapazes em relacionamentos platônicos), mas perdeu o significado e hoje é usado para descrever pedofilia.

Mesmo o termo *yaoi* ser às vezes usado para se referir a qualquer conteúdo homossexual entre homens em filme e mídia impressa, em geral obras criadas por mulheres, é geralmente considerado um uso equivocado do termo. As artistas japonesas profissionais são cuidadosas ao distinguir seus trabalhos como *yaoi* e não gays, ao descrevê-los para leitores falantes do inglês.

Apesar do gênero ser vendido por e para mulheres, homens homo e bissexuais ocidentais também são

leitores e criadores de obras *yaoi* de *fanfiction*. Por conta das diferentes nuances artísticas do material produzido por e para mulheres, porém, é mais comum que eles participem da criação de mangás gays, feitos por homens e para homens.

Nos produtos gráficos que apresentam a visão japonesa da homossexualidade masculina, os dois participantes em uma relação são geralmente referidos como *Seme* (Atacante) e *Uke* (Recebedor). Apesar desses termos terem se originado nas artes marciais – *seme* é derivado do verbo japonês *semeru* (atacar) e *uke* do verbo *ukeru* (receber) – ambos são usados com conotação sexual há bastante tempo, equivalendo aproximadamente ao que em português se convencionou como “ativo” e “passivo”, respectivamente.

O *seme* aparece como um homem forte, de cabelos curtos, olhos menores e uma expressão geralmente mais “masculina” do que a do *uke*. É comum que o *seme* seduza o *uke*, que por sua vez é mais jovem, mais baixo, com um corpo mais delicado e olhos grandes, além de obviamente menos experiente. Um enredo comum nesse tipo de produto descreve a primeira relação sexual do *uke*, após um período de resistência. Os papéis raramente se invertem, mantendo-se uma cultura de exclusividade sexual entre os parceiros. Recentemente, porém, todos esses códigos culturais vêm sendo questionados em determinadas ocasiões, desde a altura relativa dos dois até a possibilidade de inversão dos papéis sexuais. Essa pode ser uma característica da globalização e das influências da pós-modernidade ocidental, em que antigos discursos são quebrados e revistos.

Atualmente, a produção anual de animes e outras obras (inclusive novelas para celular) no estilo BL chega à média de oito títulos, o que é bastante expressivo. Pelo menos quatro animes *BL* já passaram na TV japonesa e há até mercado para games nesse estilo.

O exemplo mais famoso de anime desse gênero é *Gravitation*, de Maki Murakami (lançado como mangá no Brasil em 2007; o anime foi exibido pela primeira vez no Japão em 1996) que gira em torno do relacionamento entre o cantor adolescente *Shuichi Shindou* e o escritor *Yuki Eiri*. O anime mostra alguns beijos e muito humor nos altos e baixos do romance; já o mangá e suas continuações são mais explícitos na questão sexual. *Gravitation* foi um dos primeiros produtos de BL a alcançar renome mundial e abriu caminho para outras obras do gênero.

No **segundo grupo**, em que aparecem animes “infanto-juvenis” no Japão e que foram censurados na TV aberta no Brasil e nos EUA por conterem “elementos inapropriados para crianças”, podemos incluir *Cardcaptor Sakura*, do grupo japonês CLAMP, formado apenas por mulheres. A série de 70 episódios, lançada no fim dos anos 90, era centrada em torno da menina *Sakura Kinomoto*, que acidentalmente liberta um baralho de cartas mágicas de um livro e passa a capturá-las e controlar sua magia, amadurecendo no processo. Esse estilo é denominado *mahou shoujo* (meninas com poderes mágicos).

No Canadá e EUA, a série foi de tal forma censurada, que só foram exibidos 39 episódios, com o nome *Cardcaptors* e centrados no personagem *Syaoran*, um menino que é rival de *Sakura*, mas acaba se apaixonando por ela. No Brasil, o canal a cabo Cartoon Network passou a série original sem cortes; na Rede Globo, ela sofreu vários cortes. Tudo porque havia duas relações de conotação homossexual:

a) *Tomoyo*, a melhor amiga de *Sakura*, gosta de filmá-la e vesti-la com fantasias especiais para suas missões (o que causa grande constrangimento na jovem e tímida heroína). No mangá, a relação platônica de *Tomoyo* e *Sakura* é mais clara do que no anime; mesmo assim, houve cortes e alterações de dublagem para deixar o relacionamento mais próximo de uma amizade exagerada e quase caricatural.

b) *Yukito*, melhor amigo de *Touya*, o irmão mais velho de *Sakura*, é um adolescente inteligente e comilão,

por quem a menina nutre uma paixão mal disfarçada desde o início da trama. Mais adiante na história, é revelado que Yukito, sem saber, é o alter-ego humano de *Yue*, um guardião das cartas cuja missão é testar os *cardcaptors*. Yue é amoral e chega a ser cruel às vezes, bem diferente da sua contraparte humana. No mangá, a relação entre Yukito e Touya é mais clara, com os dois dormindo juntos e indo à escola na mesma bicicleta.

No anime, a tensão sexual entre os dois é dissipada; porém, mesmo assim, ainda há elementos de homoafetividade entre os dois: Yukito dorme várias noites no quarto de Touya (e nessas noites Sakura é proibida de entrar lá); em um episódio, Sakura declara seu amor por Yukito, mas ele responde que seu coração já tem dono – e, para surpresa dele, ela declara saber que é o irmão dela. A revelação da verdade estreita ainda mais os laços de amizade entre eles. Mais tarde, quando Yukito quase morre, Touya lhe revela que sabia de sua identidade secreta o tempo todo e sacrifica seus poderes espirituais, entregando-os a ele e selando o amor entre os dois.

Quando, na terceira temporada do anime, surge o jovem mago Eriol com seus dois guardiões, *Ruby Moon*, um guardião com a mesma função de Yue, assume forma feminina e se disfarça como uma nova colega de classe de Touya e Yukito. Em particular, ela chega a desafiar Yukito pelo amor de Touya, deixando claro que, no enredo proposto, por não ser uma criatura humana, seu gênero (tal como o de Yue) é irrelevante; o importante é ter o amor de Touya.

Outro exemplo importante de anime/mangá contendo uma conotação de diversidade sexual e que sofreu mudanças no Ocidente é *Sailor Moon (Bishojo Senshi Sera Mun)*, de Naoko Takeushi. Também incluído na categoria *mahou shoujo* (e forte interação conceitual com o estilo *super sentai*, em que cinco guerreiros são os protagonistas e não um só), o anime tem 200 episódios, em cinco temporadas: *Sailor Moon*, *Sailor Moon R (Return)*, *Sailor Moon S (Senshi)*, *Sailor Moon Super S (Super Senshi)* e *Sailor Moon SR (Stars)*. Além do anime de grande sucesso, a franquia do mangá originou reedições, séries extras, um musical que ficou 12 anos em cartaz e uma série para TV e vídeo.

Na trama, *Usagi Tsukino* (Serena, na versão em português) descobre ser a reencarnação da Princesa Serenity do reino lunar chamado Milênio de Prata e forma um grupo com as colegas de escola, todas reencarnações das guerreiras protetoras daquela reino: Ami Mizuno (Sailor Mercúrio), Rei Hino (Sailor Marte), Makoto Kino (Sailor Júpiter) e Minako Aino (Sailor Vênus). A história segue um enredo padronizado: no início de cada temporada, um novo inimigo surge, cercado de servos dotados de grandes poderes, que atacam a humanidade em busca de energia vital, sonhos, amor verdadeiro e outras qualidades. Enquanto as meninas crescem e lidam com questões típicas da adolescência, vida escolar e relacionamentos, elas precisam amadurecer também como guerreiras defensoras da Terra e do Sistema Solar.

Na terceira temporada, surgem duas guerreiras mais experientes e poderosas: Haruka Tenoh (Sailor Urano) e Michiru Kaioh (Sailor Netuno). As duas moram juntas e mantêm um relacionamento bem definido: Haruka se veste de homem (inclusive no uniforme escolar), tem cabelos curtos, dirige carros velozes, é boa de briga e realiza várias atividades esportivas, enquanto Michiru é artista, amante da pintura e da música. Assim que as cinco protagonistas conhecerem o casal, alguns episódios mostram como, uma a uma, elas se encantam por Haruka e, no caso de Makoto (Júpiter), chegam a questionar a própria sexualidade.

Novamente, houve modificações e censura, dessa vez mais no caso da versão norte-americana: Haruka e Michiru são apresentadas como irmãs. Em outras versões, como a francesa, elas são “primos”; Haruka chega a ser dublada como um rapaz, o que muda completamente o tom da história – já que ela veste roupa

masculina em sua identidade “normal” e uniforme de Sailor em sua identidade heróica. Um detalhe importante é que, ao ser questionada sobre o assunto, a própria autora do mangá, Naoko Takeushi, confirmou o relacionamento entre as duas.

Nas temporadas seguintes, a questão do gênero é fortemente explorada: em *Sailor Moon SS*, um dos vilões integrantes do Amazon Trio, *Olho de Peixe (Fish Eye)* é um rapaz com características andróginas; enquanto seus companheiros caçam mulheres bonitas em busca de seus sonhos, ele só persegue rapazes. Em um episódio, ele se veste e maquia como uma garota e seus companheiros ficam ruborizados (sinal que indica interesse romântico/sexual dos dois por ele).

Mais adiante, em *Sailor Moon Stars*, os três cantores do grupo musical pop Threelights são, na verdade, as *Sailor Starlights*. Sua transformação inclui a mudança de gênero, o que surpreende Usagi, porque ela estava desenvolvendo interesse romântico por *Seiya*, cuja identidade real é *Sailor Starfighter*. A forma como a série encara com naturalidade a mudança de gênero chegou a chocar um pouco os fãs no início, mas foi aceita a título de fantasia. Aqui, não houve como censurar a história.

O **terceiro grupo** certamente é o mais controverso, porque depende muito da percepção individual e coletiva. Enquanto é possível dispensar algumas conotações como equívocos conceituais desse ou daquele fã, há evidências de que, para boa parte da população consumidora de animes e mangás, houve questões de sexualidade (especialmente homossexualidade) fortemente impressas no imaginário.

Um exemplo clássico é *Cavaleiros do Zodíaco*, um dos animes e mangás mais conhecidos no Ocidente. Na trama, os Cavaleiros de Bronze, tendo à frente o jovem *Seiya* de Pégaso, enfrentam diferentes desafios para salvar *Saori*, a reencarnação da deusa Atena, protetora da Terra e da Humanidade. Cada cavaleiro ganhou sua armadura após um longo e árduo treinamento e uma série de provas muito difíceis. As armaduras, em si, têm grandes poderes e o que se pode considerar como personalidades próprias, que respondem a determinadas atitudes e emoções. Um exemplo é a armadura de Fênix, que se adapta melhor à violência; ou, como é o caso descrito a seguir, a armadura de Andrômeda, que foi feita para proteger e defender.

O cavaleiro de Andrômeda, *Shun*, é um jovem pacifista, sensível, que prefere não fazer uso da violência. Isso pode parecer um paradoxo para um guerreiro, mas *Shun* geralmente é a “voz do coração” entre os cavaleiros, lembrando-lhes a todo instante que sua maior vocação não é lutar, mas sim defender a Humanidade e manter a paz; lutar é apenas um modo de se fazer isso, mas há outros meios. Por isso mesmo, ele se adapta perfeitamente à sua armadura, cujas correntes criam uma área de proteção e defesa praticamente impossível de se penetrar. *Shun* ama seus amigos como irmãos – e ama seu irmão *Ikki* (o cavaleiro de Fênix, mais velho e mais violento de todos) acima de tudo.

A relação dos dois é tensa, ainda mais porque *Ikki* é um assassino amoral e vingativo na maior parte do tempo, mas ele também ama seu irmão menor; na verdade, ele só foi treinar na Ilha da Rainha da Morte (onde conseguiu sua armadura) para salvar a vida de *Shun*, que tinha sido designado para aquele local terrível e certamente morreria.

Devido às emoções de *Shun*, sua atitude pacifista e o formato feminino de sua armadura (que chega a ter seios), muita gente o considerou gay. Em algumas *fanfics* do gênero *Boy's Love*, ele chega a ser *uke* para seu irmão (o incesto homossexual também não é incomum nesse tipo de ficção). Em outras obras paralelas, ele aparece como *uke* para *Hyoga*, cavaleiro de Cisne – cuja vida foi salva por *Shun* em uma cena famosa, na qual o cavaleiro de Andrômeda o abraça ele e transfere para ele seu calor corporal a fim de impedir que

ele morra de frio.

Note-se que não foram só os brasileiros que observaram essa possibilidade; entretanto, é difícil afirmar que os japoneses também a validaram pelas mesmas razões. A ficção *BL* abrange os personagens masculinos, independentemente de sua orientação sexual na obra original. Nela, é tão válido um relacionamento entre Hyoga e Shun quanto seria entre Hyoga e Seiya, por exemplo.

Poderíamos citar vários outros exemplos de animes famosos, como o caso mais recente de *Naruto*, de Masashi Kishimoto, uma série muito bem sucedida, com 220 episódios. Naruto é um jovem aprendiz de ninja, problemático e barulhento, mas honesto. Ele é apaixonado pela jovem colega Haruno Sakura. Sua relação de amizade e rivalidade com Uchiha Sasuke foi o que gerou comentários sobre uma possível tensão sexual entre os dois. Se ela existe ou não, Kishimoto não se pronunciou a respeito; como vimos, a existência de *fanfics BL* sobre os dois não prova coisa alguma...

Existe, portanto, uma série de questões por resolver quanto às possibilidades narrativas da sexualidade (em especial da homo e bissexualidade) no mangá e no anime:

A primeira, de que essas obras não foram feitas para a nossa cultura e sim para a cultura japonesa; portanto, qualquer apropriação nossa poderá não corresponder à realidade e verossimilhança internas do produto (o que não chega a ser um ponto “negativo”, mas deve ser levado em consideração em qualquer análise).

A segunda, de que é preciso manter a mente aberta às possibilidades culturais que acompanham esses produtos. A questão da regulamentação por faixa etária, por exemplo, é um fator marcante e de grande influência na hora de se analisar a produção gráfica japonesa.

A terceira, de que nós tendemos a ver vários aspectos da sexualidade sob um véu de preconceito e censura, fundamentados em dogmas religiosos, algumas tradições e definições absolutas que, apesar de já terem sido ultrapassadas, ainda persistem no imaginário popular.

A quarta, de a existência de ficções literárias (*fanfic*) ou artísticas (*fanart*) de origem japonesa, contendo alguma conotação homossexual, não confirma nem justifica automaticamente a presença de tais elementos nos produtos originais. Muito do que se imagina no Brasil, sobre os produtos japoneses, fala mais sobre o imaginário e a cultura do Brasil, do que sobre as obras estrangeiras propriamente ditas.

Certamente, o tema abre outras e novas possibilidades de debate – e de mercado – a quem mantiver olhos e ouvidos (e a cabeça) abertos aos novos tempos.

Referências:

BRAGA, Amaro. *A linguagem do mangá*. Artigo. Portal Literal, 2005. Disponível em <http://www.literal.com.br/artigos/a-linguagem-do-manga>

MARINHO, João. *Conheça o yaoi, mangá que celebra o amor entre homens*. Artigo. Mix Brasil, 2004. Disponível em: <http://mixbrasil.uol.com.br/cultura>

MOLINÉ, Alfons. *O grande livro dos mangás*. São Paulo: JBC, 2004.

SCHODT, Frederik. *Sex and violence in manga*. Revista Mangajin n.º 10, Wasabi Brothers, 1991. Disponível em <http://www.mangajin.com>

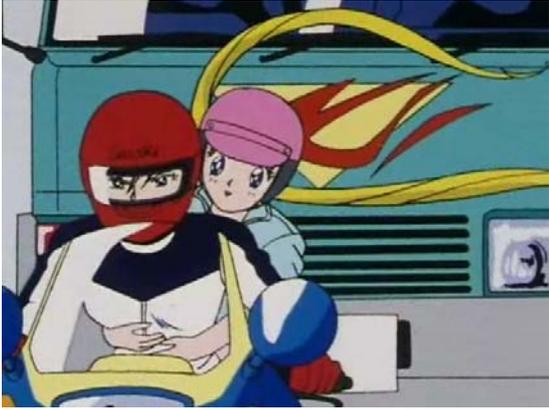
Site da Anime News Network: <http://www.animenewsnetwork.com>

Site Mangás da Editora JBC: <http://mangasjbc.uol.com.br>

### Imagens:

Sailor Moon

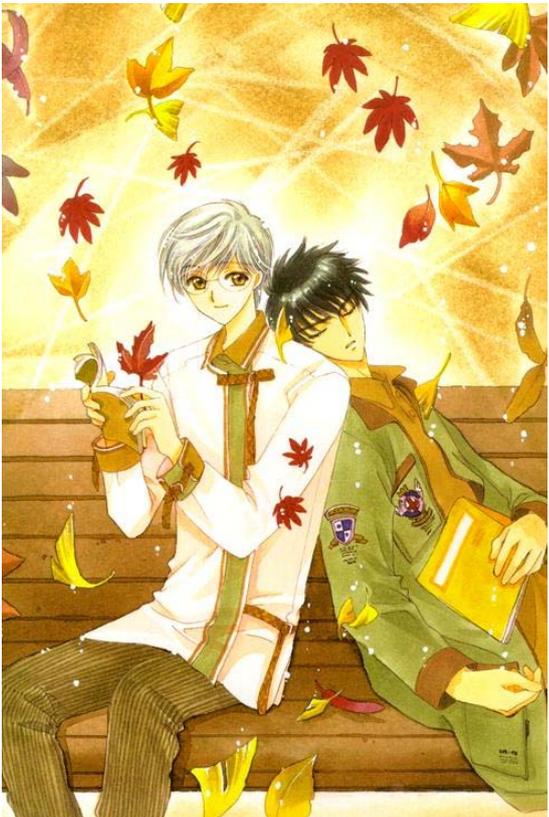
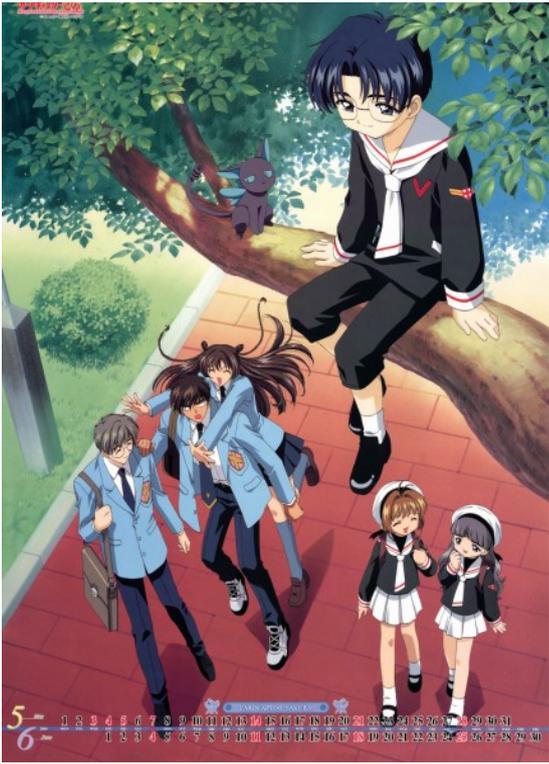




Olho de Peixe (Fish Eye)



Cardcaptor Sakura



Cavaleiros do Zodíaco

