
A Representação Feminina No *Shounen*¹²

Aline Mendes Santos³

Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, SP

Resumo

O presente artigo busca analisar a influência do imagético histórico da mulher japonesa do pós-guerra, diretamente refletido na representação feminina nos animes *shounen*, destinados ao público jovem masculino. Usando das obras *Death Note*, *Naruto* e *Neon Genesis Evangelion*, tendo como base a *Tecnologia do Gênero* de Teresa de Lauretis, fazemos um breve estudo dessas representações e as problemáticas geradas na percepção do espectador internacional, que é influenciado pelos ideais nacionais de outra cultura. São inúmeros fatores pessoais e interpessoais de sua vivência que o levarão a criticar ou tomar tais representações para si, sendo gênero e sexualidade apenas alguns deles.

Palavras-chave: representação feminina; anime; shounen; estudos de gênero.

Introdução

Desde a entrada dos mangás e animes em solo brasileiro, dada pelos hábitos de leitura dos imigrantes japoneses, as décadas seguintes proporcionaram a este mercado uma crescente demanda: o Brasil tem seu pioneirismo na leitura, usa dessas inspirações para a produção de seus próprios quadrinhos, aposta na exibição de séries *live action* com heróis robóticos de mangás (*tokusatsu*) e logo encaixa os animes em sua grade televisiva. (SOARES, 2019, p. 37, 62)

Como aponta Luyten, este histórico nos prepara para a invasão *otaku* que chega ao mundo em 1990. (2003, p. 15) Com a *internet*, não é mais necessário depender de um canal ou de uma editora, o serviço de *streaming* conta com os interesses de nichos, bancando produções originais e diversificando seus catálogos com as obras japonesas.

Pensando na expansão - ainda ascendente - da mídia anime e nas trocas culturais proporcionadas por anos de narrativas nipônicas exportadas ao ocidente, usamos da

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação, Imagem e Imaginário, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

³ Mestranda pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi (PPGCOM - UAM), com bolsa CAPES, sob orientação da Profª. Dra. Nara Lya Cabral Scabin. Graduada em Cinema e Audiovisual pela mesma instituição. Integrante do Grupo de Pesquisa RISOmídia - Representações, Mediações e Humor na Cultura Audiovisual (CNPq/UAM). E-mail: lalalinemendes@gmail.com.

leitura da *Tecnologia do Gênero*, de Teresa de Lauretis, para tratar pouco mais que a ponta do *iceberg* quanto ao gênero e sexualidade representados nessas obras, analisando as produções *Death Note*, *Naruto* e *Neon Genesis Evangelion*. O primeiro questionamento proposto pelo estudo diz respeito às complicações classificatórias dadas às diferenças na concepção dos discursos audiovisuais, tendo em relação o que se pensa quanto ao gênero de outras mídias; o segundo refere-se à problemática da representação feminina dentro dessas classificações, exemplificada pelas produções citadas anteriormente.

É válido apontar que, mesmo subtraindo o objeto de pesquisa, escolhendo tratar de uma só obra ou um só gênero⁴, os apontamentos aqui feitos quanto às problemáticas engendradas no anime não são absolutos. É necessária a imersão e investigação extensa de objeto por objeto, tendo em vista o *background* geográfico e histórico de cada autor, bem como o reflexo deles na execução de cada narrativa. Além disso, é preciso lembrar que absorvemos todo este conteúdo sob olhar ocidental e mesmo que a globalização, em teoria, nos permita ter acesso e informação que dão voltas pelo globo, barreiras culturais ainda existem e acabam por dificultar nossa recepção.

(...) Essas obras [os animes] 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) (PERET, 2011. p. 8).

No texto citado, Peret usa deste lembrete para tratar as representações de diferentes sexualidades dentro do anime; essa questão também permeia nossas preocupações neste artigo, mas é uma afirmação que por si só já esclarece as possíveis estranhezas com as quais o espectador, no ocidente, pode se deparar ao consumir desta mídia.

Assim, mais do que empreender análises exaustivas ou apontar resultados conclusivos, este artigo, como parte de uma pesquisa em andamento, busca levantar questionamentos e convidar o leitor a adentrar as particularidades das narrativas em foco, sem impedi-lo de considerar criticamente diversos discursos engendrados nos animes.

⁴ Enquanto classificação de um discurso.

Para além das ditas estranhezas, no Brasil, a exibição dessas séries animadas chegou às telas em meados da década de 60; e se, até hoje, o universo *geek* se expande, e a cultura *otaku* ganha seu espaço, podemos afirmar que de alguma maneira recebemos influência das histórias contadas. Assim, até que ponto a representação engendrada e a fetichização feminina, tópicos relevantes ao presente artigo, seriam problemas a ser considerados apenas no contexto original de produção e circulação destas obras, ou seja, no Japão?

Mangá e anime: o passado está presente

Em seu berço, a popularização do mangá se dá ao fim da Segunda Guerra Mundial. Na busca por reerguer a nação, o nacionalismo japonês procurou fortalecer os valores que foram abalados pela guerra. Desta forma, os quadrinhos ausentes de poder bélico contavam com o cotidiano para aliviar as tensões da realidade (CABRAL, apud LUYTEN, 2017 p.4) Como produto do pós-guerra, a juventude de artistas e leitores encontrou no mangá uma válvula de escape; ser *otaku* era ter nos mangás um refúgio da sociedade abatida, alimentando-se de fantasias ao invés da responsabilidade que caía nos ombros dos jovens adultos.

Daí decorrem também mudanças nos papéis de gênero, já que, ao redor do mundo, as mulheres finalmente entravam no ambiente de trabalho enquanto os homens lutavam na guerra. Ao fim do conflito, essas mulheres – que agora deveriam ir para seus escritórios, oficinas e fábricas durante o dia, voltarem para casa a tempo de realizar as tarefas domésticas, dar atenção aos maridos e cuidar dos filhos – começaram a lutar e exigir seus devidos direitos sociais. Para alívio e conforto do homem abatido, o escapismo do mangá permitiu a criação de um feminino fantasioso para retratar a mulher ideal. (VENETO, 2017)

Com o passar do tempo, apesar de profundas transformações políticas e sociais, esse tratamento inferiorizante atribuído à mulher à luz da diferença entre os gêneros não se esvaiu:

Ainda hoje, na prática, a participação da mulher no mercado de trabalho é bastante menor em número, compensação financeira e proeminência hierárquica quando comparada à participação masculina (...) Além disso, em relação às mulheres, a sociedade espera apenas o casamento e o

cumprimento das responsabilidades que dele advém e, trabalhando ou não, ela será cobrada socialmente em relação às tarefas domésticas e aos cuidados relativos à educação dos filhos e ao bem-estar do marido. (...) Mesmo nos dias de hoje, uma mulher que não consegue casar, dentro da sócio-cultura japonesa, ainda é vista como alguém que falhou em sua vida (CAVALHEIRO, 2009, p. 100).

De mesmo modo, a representação presente no mangá, incorporada mais tarde pelo anime, não é diferente. O produto, pensado para seu público nacional, atravessa fronteiras e hoje ainda reflete o mesmo ideal caricato e fantasioso das mulheres-objeto das obras do pós-guerra. A circulação de tais representações da mulher não só evidencia e nos alerta sobre a existência de valores e perspectivas conservadoras na cultura nipônica, mas, diante do hibridismo cultural desta troca, possibilita que um discurso que não deveria se encaixar em nossa sociedade atual volte a ser propagado a partir do espectador ocidental, que, persuadido pela fantasia, faz da ficção a sua verdade.

Quem são elas? Anime e tecnologia de gênero

A partir dessa introdução, propomos um diálogo com as ideias propostas pela pensadora dos Estudos de Gênero, Teresa de Lauretis. Em seu texto intitulado *A Tecnologia do Gênero*, a teórica nos lembra de que a palavra “gênero”, quando procurada no dicionário, é traduzida como classificação do sexo; ao mesmo tempo, revela ser a representação de uma relação de pertencimento, seja a uma classe, um grupo ou uma categoria. O gênero atribui a uma entidade certa posição dentro de uma classe; indo além, ele não representa um indivíduo, e sim, uma relação social. (LAURETIS, 1987)

O gênero feminino (sentido classificatório) fica claro enquanto relação social quando pensamos a mulher japonesa no contexto histórico do pós-guerra e a imagem dela criada na mídia gráfica e audiovisual. A mulher – que passava a ocupar os mesmos lugares dos homens, mas ainda era cobrada pelos afazeres domésticos e só chegaria à sua completude sendo uma boa esposa e boa mãe – exigia mais do que um espaço. Contudo, mais uma perturbação a uma nação que tentava se recuperar da grande queda não seria de bom tom aos valores e costumes nacionais. Pois a mulher do mangá veio para lembrar à sociedade do lugar ao qual a figura que ela representava realmente pertencia.

Visto que esse pensamento não foi exclusivo do pós-guerra, o anime segue atualmente nas mesmas configurações para representar a imagem feminina. Aqui, fica clara a relação estabelecida entre o gênero feminino e a maneira como sua representação é feita a partir dos valores e hierarquias nipônicos. Nas palavras de Lauretis:

Embora os significados possam variar de uma cultura para outra, qualquer sistema de sexo-gênero está sempre intimamente interligado a fatores políticos e econômicos em cada sociedade (LAURETIS, 1987, p. 211).

Dando um salto por entre estas reflexões, quando falamos sobre gênero discursivo, ou seja, gênero como classificação das narrativas de animes e mangás, a teoria também não é das mais simples. Enquanto pensamos em gêneros de obras gráficas e audiovisuais como *ação*, *terror*, *ficção científica*, *comédia* e *romance*, por exemplo, os quadrinhos e animações japonesas podem levar um ou vários destes termos para caracterizar sua narrativa. Não obstante, o que os classifica de fato – abrangendo diversos cenários e quaisquer dos gêneros citados – seria a “demografia”, ou seja, o público-alvo pensado para cada obra.

Prioritariamente consumido pelo público masculino, as histórias se dividiram entre as demografias *shounen* e *seinen* (em tradução literal, “garoto” e “homem jovem”). Como dito anteriormente, essas obras podem conter traços dos gêneros citados, mas em sua maioria, apresentam-se como narrativas de ação ou aventura. Considerando o *shounen*, são comuns as histórias longas, que acompanham o protagonista icônico na busca por seu objetivo; a partir daí, sua força é testada, ele passa por rivais e amigos, ganha força e sensibilidade, que, ao longo de arcos – que trazem novos personagens, lugares e conflitos –, são desenvolvidas até ganharem uma conclusão (PIRES, 2017).

Faz sentido olhar para os eventos comuns ao *shounen* como uma espécie de jornada do herói, caracterizada de acordo com os valores japoneses. Nessa demografia, os laços, a superação dos desafios e a valorização da amizade são temáticas frequentes, uma vez que são histórias que se farão presentes na infância dos leitores e espectadores e, portanto, contribuem diretamente para a formação moral do indivíduo, refletindo o que se prega na própria sociedade. (FARIA, 2007, p. 8)

Aqui, entra em cena o primeiro dos dois questionamentos propostos pelo estudo. Neste breve artigo, não pretendemos (e nem seria possível) ir a fundo quanto às complicações classificatórias do anime. É difícil encontrar fontes acadêmicas que categorizem o gênero e a demografia; por outro lado, na *internet*, o debate é acalorado, com leitores e fãs que fazem questão de discorrer sobre as especificidades de cada termo e como seu uso é feito de maneira que não a certa. Muitos estudos, por sua vez, atentam-se ao uso da expressão “gênero” ou, em sua maioria, optam por falar dos animes e seus “estilos”⁵.

Por isso, limitamo-nos, neste momento, à consideração de que, ainda que a organização pelo público-alvo funcione e/ou não gere controvérsias no mercado japonês, o público brasileiro ainda parece ter dificuldades para encontrar uma nomenclatura que soe de fato correta. Em parte, o desconforto gerado quando se refere a uma das demografias do anime como “gênero” parece ser nada mais do que uma mera confusão entre o *genre* e o *gender*, dada pelas particularidades da linguagem. Justamente porque, seja na classificação do discurso – o anime de terror, ação, comédia –, seja no seu público-alvo – anime *shounen*, *shoujo* –, dois conceitos diferentes possuem o mesmo nome: *gênero*.

Mesmo se essa afirmação não for entendida como suficiente, vemos que a grandeza da demografia toma das proporções utilizadas como distribuição do texto. Hoje, se um leitor informa que gosta muito de *shounens*, se um usuário recorre a um grupo numa rede social e pede por indicações dessa demografia, sabemos exatamente que tipo de história ele está procurando, independentemente das características generalizadas (*genre*) anteriores. Deste modo, a classificação pelo público-alvo ganha as mesmas qualidades sistematizadoras da ação, comédia, romance ou terror, por exemplo. A generalização pela demografia nos serve agora muito mais para pensar nas características narrativas de uma obra, porque seu público-alvo não é mais necessariamente seu maior ou exclusivo consumidor.

Levar-se pela demografia ainda alimenta a ideia de que não importa o tipo de obra consumida: se ela não é pensada para o gênero (*gender*) e idade de uma pessoa em

⁵ Entre as referências utilizadas para o desenvolvimento do artigo, Pires (2017) prioriza a demografia, ela usa o “gênero” enquanto classificação sexual do público-alvo, mas posteriormente também classifica características dentro do *shounen* como outros “gêneros” (gênero de ação, aventura, lutas, esportes...), enquanto Peret (2011) usa o termo “estilos” para classificar os mangás e animes.

primeiro lugar, ela não “fala” com essa pessoa, que perderia o direito a cobranças e reclamações. Em outros termos, entende-se que ela cumpriria sua função falando apenas com os leitores do gênero e idade que a obra almeja alcançar pela demografia em que está inserida.

Como veremos a seguir, quanto à representação feminina no *shounen*, defender a demografia como qualidade que classifica o alvo da obra, e não como um estilo de narrativa, significa defender, por conseguinte, os estereótipos e conceitos ultrapassados presentes nessas histórias. Em suma, sob essa perspectiva, se esse anime é pensado para o público jovem, masculino, não faria sentido o protagonismo ou a presença – que não seja secundária, irônica ou fetichista – da mulher.

Essa ideia é confirmada quando vemos, na *internet*, as discussões provocadas quando uma mulher, ao expressar sua opinião ou revelar aspectos problemáticos numa obra, é confrontada por homens que de pronto se põem a explicar que ela não teria como entender, pois aquela leitura não seria para ela. No *blog* Mais de Oito Mil⁶, que tinha como objetivo tratar da cultura pop japonesa de forma descontraída, uma postagem de 2012 na qual a autora comenta não gostar muito do mangá *One Piece* lhe rendeu diversos comentários como o da figura a seguir. Com a repercussão problemática, em 2017 ela voltou ao acontecido em um novo texto para denunciar a falta de representação feminina nas obras deste estilo.

Figura 1: Comentário deixado no blog Mais de Oito Mil em 2012.



16/01/2012 às 11:55

Como se mulheres fossem entender alguma coisa sobre amizade, honra e espírito de luta.

Eu não acho OP nenhuma obra prima, mas você não tem moral nenhuma em dar opinião sobre algo que é incapaz de sequer compreender a idéia básica.

Não leve pro lado pessoal, nem encare isso como uma ofensa. Não havia como você gostar de OP desde o começo. É um negócio de homem pra homem, está escrito nos nossos genes. Assim como mulheres por outro lado tem mais sensibilidade para coisas envolvendo maternidade e amor.

Fonte: Captura de tela disponibilizada no *blog*⁷

Onde elas estão? Como elas são? O feminino no *shounen*

⁶ Para o desfecho dos acontecimentos, a autora do *blog*, Mara, era na verdade, o autor Fábio Garcia, que criou a “personagem” em 2009 para escrever em seu *site*.

⁷ Disponível em: <https://maisdeoitomil.wordpress.com/2017/04/20/por-que-ha-falta-de-mulheres-protagonistas-na-shonen-jump/> Acesso em 21 jun. 2021

Partindo para o segundo tópico de análise, iniciamos por *Death Note*⁸, que, não obstante as dúvidas quanto à sua classificação para jovens ou adultos, foi publicado pela Weekly Shonen Jump, posteriormente ganhando uma versão animada.

Enquanto a história acompanha o melhor estudante do Japão, Light Yagami, que tem seu senso de justiça abalado ao encontrar um caderno que lhe dá o poder de matar as pessoas ao escrever seus nomes, parte do enredo conta com a personagem Misa Amane ao seu lado. A celebridade em ascensão nutre sentimentos por Kira, pseudônimo de Light, e deseja encontrá-lo para agradecer-lhe por ter matado os assassinos de seus pais.

Diferente do que costuma acontecer em animações, Misa passa por várias trocas de roupa ao longo dos episódios. Há de fato cuidado e preocupação com sua aparência, muito bem justificados por seu lugar de figura pública. O armário de caráter *gothic lolita*⁹ personifica a personagem antes mesmo de encontrar seu corpo; ainda que se tenha a inocência e infantilidade, há em Amane um quê sombrio.

E, de fato, Misa não é apenas outra portadora do Death Note. Diferente de Light, ela trocou metade de sua vida pelos Olhos de *Shinigami*, que lhe permitem ver o nome e o tempo de vida das outras pessoas acima de suas cabeças. A habilidade permite não só que ela consiga entrar em contato e encontrar Kira antes mesmo que ele saiba de sua identidade, mas é também a responsável por se livrar de L, o detetive que esteve mais próximo de desmascarar Yagami, que nada poderia fazer enquanto não soubesse seu nome. Crucial para que o plano do protagonista não falhe, em determinado momento, Misa ainda torna-se o Segundo Kira, a encarregada pelas mortes quando Light não pode usar o caderno.

⁸ Mangá da dupla Tsugumi Ohba e Takeshi Obata. Posteriormente ganha sua versão animada pelo estúdio Madhouse, em 2006.

⁹ Ou “*goth-loli*” (ゴスロリ, *gosurori*), subestilo da moda urbana japonesa “Lolita”. Foi popularizado por Mana (マナ, 魔名), líder e guitarrista da banda Malice Mizer, pioneira também do movimento *visual kei*.

Figura 2 e 3: Misa Amane em diferentes trajes e maquiagens em dois episódios



Fonte: Capturas de tela, Netflix

Os atributos citados denotam sua importância para a construção da trama, bem como o poder sob seus ombros. O protagonismo é de Light Yagami, é ele quem enxerga o potencial de um deus na posse do caderno, mas quem porta de fato o poder absoluto é Amane.

Ainda assim, é difícil acompanhar o potencial da personagem, pois, na maior parte do tempo, seu papel é reduzido à mulher cega de paixão, ainda que seu homem a veja simplesmente como objeto. Misa tem traumas passados e deposita tudo de si em Yagami, que nunca demonstra o mesmo. Traduzida para o anime, sua personalidade hiperativa faz com que as aparições nas cenas sejam repletas de gritos altos e teimosia, numa voz aguda que cansa e distrai. Ela confia piamente em Light, tornando-se figura da passividade e condescendência e, por consequência, alvo de desejo do olhar masculino – dentro e fora do anime.

O caso de *Death Note* chama a atenção para uma tendência que se mostra recorrente em produções de *shounens*, com a presença de personagens femininas e LGBTQIA+ sendo marcada, se não simplesmente para o fetiche, ao menos, para o alívio cômico.

Este é o caso de *Naruto*¹⁰, mangá que começou a ser publicado em 1997, foi animado em duas partes, de 2002 até 2017, e é hoje, além de exemplo clássico da narrativa *shounen*, emblemático de representações depreciativas de mulheres em ficções. De fato, a fama de *Naruto* não se dá pelas qualidades negativas; no entanto, o público feminino não tarda a passar por dificuldades para dar credibilidade às personagens criadas por Kishimoto.

¹⁰ Mangá escrito e ilustrado por Masashi Kishimoto, tendo o início de sua publicação em 1997. Posteriormente animado pelo estúdio Pierrot e Aniplex de 2002 a 2017.

As mulheres do universo de *Naruto* ao menos estariam presentes, algumas sendo até representadas como importantes e fortes; mas essas características se atêm à teoria, uma vez que personagens femininas só recebem destaque quando uma delas possui algum interesse amoroso ou se encontra em perigo. Personagens são de pronto apresentadas como possuidoras de uma personalidade forte, como Temari, ou extremamente habilidosas, como Kurenai, ou mesmo como a ninja mais poderosa de todas, como Tsunade, mas é raro ver qualquer uma delas entrar em ação. As histórias dessas mulheres sempre giram em torno de alguma figura masculina, enquanto as histórias dos homens giram em torno de outros homens (SCOTT, 2020).

Mas fazemos nosso caminho em direção ao humor; este que chama a atenção, porque é logo nos primeiros episódios que o protagonista, Naruto, sem domínio das habilidades ou título de ninja, usa um *jutsu* de sua autoria para se safar de confusões: a Técnica Sensual¹¹, ou Jutsu Sexy. O garoto se transforma em uma mulher bonita e sedutora, coberta apenas por nuvens de fumaça; quando Naruto aprende a utilizar os Clones das Sombras, a versão atualizada da técnica é o Jutsu Harém¹², com mais clones femininos transformados. A vítima, distraída, é levada ao sangramento exagerado – simbologia comum no oriente para expressar desejo sexual – ou fica inconsciente¹³.

Figura 4: *Harem no Jutsu*



Fonte: Captura de tela do episódio 2, Google Imagens

Por conta da exibição fora do Japão, é possível encontrar cenas com esses clones em roupas de banho, enquanto nas ilustrações do mangá a fumaça é quase imperceptível. Mais adiante, em *Naruto Shippuden*, foi adicionada uma versão invertida

¹¹ おいろけの術 (Oiroke no Jutsu)

¹² ハーレムの術 (Hāremu no Jutsu)

¹³ In: **O Livro Secreto do Confronto**. São Paulo, Panini, 2013 p. 166.

da técnica, dessa vez utilizada para distrair as oponentes¹⁴. Em ambos os casos, o exagero focado no aspecto físico da sexualidade é utilizado com o objetivo de produzir humor – e, tirando sua recente aparição na forma invertida, produzir humor para o olhar masculino (e oriental, mas que, ao ter sua exibição ao redor do globo, torna-se, de certa maneira, direcionado ao público *otaku* ocidental).

A última análise começa no primeiro questionamento: ainda que *mecha*¹⁵ categorize *Neon Genesis Evangelion* pelas batalhas tecnológicas dentro de robôs gigantes, a discussão a respeito de sua categorização narrativa, o *genre*, não parece ter chegado ao fim. Em fóruns¹⁶, os fãs debatem desde a possibilidade de a obra satirizar alguns estereótipos do *shounen* e do *seinen* até a teoria de que o autor, Hideaki Anno, durante o *pitching* de sua história, teria apresentado *Evangelion* como um *shoujo*.

Essa dificuldade salienta a complexidade da classificação de mangás e animes, mostrando que, independentemente do termo cuja utilização se defenda – gênero ou demografia –, as narrativas desses produtos já são muito mais abrangentes para que uma categoria única as contemple. Afinal, traços de todos esses estilos costumam ser encontrados à medida que os episódios passam.

O garoto Shinji Ikari como protagonista não é o problema. Diferente dos outros animes citados, *Evangelion* conta com muitas personagens femininas, que carregam importância para a trama e complexidades enquanto seres humanos. Elas ainda são representações vindas do olhar masculino, e remetem àquilo que Lauretis chama de sujeito do feminismo (1987, p. 217): essas mulheres são, em essência, Mães, Encarnações, Filhas e Objetos de Desejo e Conhecimento Masculino, mas, ao mesmo tempo, são estas e outras relações construídas no decorrer da narrativa que permitem que a espectadora mulher se encontre nas experiências vividas pelas personagens.

Com o passar dos episódios, cada uma tem a própria história explorada, revelando os traumas que as conectam com o público. Há fortes laços entre elas e as figuras de pai, marido e amante, mas há também a toxicidade da mãe e o respeito da filha. Há, para mais, as tentativas de libertarem-se dos segundos e terceiros – masculinos e femininos – dos quais dependem para que se vejam autônomas e livres,

¹⁴ In: **O Livro Secreto da Formação**; São Paulo, Panini, 2016 p.237

¹⁵ Literalmente “robô gigante”. Enquanto gênero (*genre*), classifica as narrativas em que o protagonista entra nestas máquinas para lutar com monstros ou outros *mechas*.

¹⁶ Disponível em: <https://forum.evageeks.org/thread/8600/Neon-Genesis-Evangelion-Shonen-or-Seinen/> Acesso em: 23 Jun. 2021

tornando-se mulheres “reais” e “sociais”, exemplificando a contradição de estarem dentro e fora do gênero, e dentro e fora da representação, para lembrarmos das palavras de Lauretis (1987).

Ainda no caso do anime em questão, não obstante as reflexões propostas, alguns dos momentos marcantes destas personagens – mesmo no caso daquelas menores de idade – se dão em situações de cunho sexual. Então, ao pensar nos espaços que essas produções ocupam para além das telas, quando se transformam materialmente em mercadoria, o que ganha destaque é a infinita possibilidade erótica dentro das personagens. Não seguindo apenas a um estereótipo, o consumidor encontra diferentes personalidades para desfrutar de suas fantasias.

A orgulhosa Asuka Langley conquista grande parte dos fãs, mas o legado do silêncio de Rei Ayanami traduz muito mais do que uma característica escolhida simplesmente para que as duas fossem meninas de caráter oposto.

Por conta de sua falta de individualidade, ela passa por acontecimentos e representações de teor íntimo e sexual sem demonstrar mais do que apatia, o que alimenta seu estado de dominação pelo homem a que é submetida.

Rei é uma série de clones substituíveis criados a partir da mãe de Shinji. Sua criação vem de uma mulher, mas segue os objetivos de um homem, e tem desde o início o único propósito de servir como ferramenta. A ela é negada uma personalidade e convicção, sua existência toda controlada por Gendo, somente para a realização de suas próprias ambições. Em outras palavras, ela é a imagem construída e fetichizada da feminilidade, feita para servir à fantasia egoísta da realização dos desejos de um homem (VENETO, 2017).

Figura 5: Depois de dar um tapa no rosto de Ayanami, que não reage, Asuka diz que Rei “é uma boneca irracional e sem emoções” e ela “a odeia”.



Fonte: Google Imagens

Rei está diretamente ligada ao papel da mulher que o mangá busca retratar depois da Segunda Guerra. Ela é indiferente e não sabe como expressar emoções, passividade que dá ao espectador a oportunidade de fantasiar qualquer cenário com ela. Somada ao fato de que Ayanami é uma personagem fictícia, a identidade clonada a afasta de uma mulher “real” e “social”, permitindo que o homem crie com ela a ilusão de poder projetá-la e possuí-la da maneira como quiser.

De poucas palavras e expressões, Rei tem o corpo fraco, vinculando-se à sua imagem remédios, bandagens e curativos. A partir dela, faz-se a imageria do termo *kegadol*¹⁷, em que é fetichizada a mulher submissa e vulnerável, usando ataduras e tapa-olhos com fim estético. Esse olhar erótico também aparece no *merchandising*, ao passo que as *action figures* podem ser encontradas em edições que diferem da obra original – com trajes mais curtos – e poses que reforçam a passividade e sexualidade femininas.

Figuras 6 e 7: *Action Figures* de Rei em diferentes versões



Fonte: Alter Japão e SEGA Japão

Considerações finais

A partir das reflexões desenvolvidas ao longo deste trabalho, fica claro que a tecnologia do gênero chega, assim como ao cinema e a tantas outras produções culturais, também ao anime. Através dele, os ideais nacionais mostram a maneira pela qual se constrói a imagem da mulher japonesa; porém, por chegarem até o ocidente, têm seus discursos compartilhados de maneira que o espectador internacional sofra alguma influência: se ele irá criticar essa representação ou a tomará para si, ainda depende de

¹⁷ ケガドル (*kegadoru*), literalmente, “boneca machucada”.

inúmeros fatores pessoais e interpessoais que exprimem sua vivência, sendo gênero e sexualidade apenas alguns deles.

Enquanto o *shounen* se desenvolve e se expande, as criações não são mais fruto unicamente de autoria masculina, mas nem por isso escapam de estereótipos gendrados. Pelo contrário, assim como se vê em Lauretis (1987), a experiência do gênero é uma relação de tamanha complexidade que abrange as vivências femininas, a percepção e hábito de cada mulher, bem como os discursos e fatores socioculturais que abrangem as mulheres.

Não só a representação, pelo olhar masculino e oriental, mas a autorrepresentação diz muito sobre o lugar dessas autoras na sociedade japonesa, que ainda preza pelo retrato do pós-guerra. Todavia, tais pensamentos não são exclusivos da cultura oriental, dada a hegemonia masculina na produção de teorias e ideologias, aqui ou lá, deixando-nos sem qualquer perspectiva de um outro lugar para falar e ser mulher.

Referências bibliográficas

CABRAL, Vitoria Maldonado. **O Ser Otaku**: um estudo do comportamento online e offline em Porto Alegre. Trabalho de Conclusão de Curso (Publicidade e Propaganda). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/169535/001048886.pdf?sequence=1> Acesso em 20 jun. 2021

CAVALHEIRO, Renato de Faria. **Propaganda Ideológica em Mídia Impressa**: Uma Busca Pela Verdade Acerca da Possível Influência do Mangá Japonês Sobre a Juventude Brasileira. Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação em Psicologia. Área de Concentração: Psicologia Social). Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47134/tde-30112009-103605/publico/PropagandaIdeologicaemManga.pdf> Acesso em 20 jun. 2021

FARIA, Mônica Lima de. **História e Narrativa das Animações Nipônicas**: Algumas Características dos Animês. In: 1o. Encontro Juventude, Consumo e Educação, 2007, Porto Alegre. 1o. Encontro Juventude, Consumo & Educação, 2007. v. 1. Disponível em: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A4003.pdf Acesso em 10 ago. 2021

LAURETIS, Teresa de. **A Tecnologia do Gênero**. Indiana University Press, 1987, p. 1-30.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Mangá produzido no Brasil**: pioneirismo, experimentação e produção. In: XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte, MG, 02 a

06 set. 2003 Disponível em:
<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/168852646868454336879017132244134098721.pdf>
Acesso em 20 jun. 2021

PERET, Eduardo. **Percepções da Sexualidade**: Anime e Mangá. 2011. Disponível em:
http://www.elo.uerj.br/pdfs/ELO_Ed4_Artigo_animemanga.pdf Acesso em 19/06/2021

PIRES, Ana Luiza. **Quadrinhos Japoneses**: divisão demográfica e representação de gênero. Trabalho de Conclusão de Curso (Letras). Universidade de Brasília, Brasília, 2017. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/20986/1/2017_AnaLuizaPires_tcc.pdf Acesso em 19 jun. 2021

SCOTT, Shana. Kishimoto Can't Write Women in Naruto - Part One. **Woman In The Red Room**, 29/08/2020. Disponível em:
<https://womanintheredroom.com/2020/08/29/kishimoto-cant-write-women-in-naruto/> Acesso em 11 ago. 2021

SOARES, Diego Francisco Vieira. **O processo histórico dos animes e mangás no Brasil**. Trabalho de Conclusão de Curso (História). Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Coronel Bicaco, 2019. Disponível em: <https://bibliodigital.unijui.edu.br:8443/xmlui/bitstream/handle/123456789/6698/Diego%20Francisco%20Vieira%20Soares.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em 11 ago. 2021

VENETO, Nicole. "I Am Not a Doll": Rei Ayanami, escapism, and objectified images of desire. **Anime Feminist**, 22/02/2017. Disponível em:
<https://www.animefeminist.com/discourse-not-doll-rei-ayanami-escapism-objectified-images-of-desire/> Acesso em 20 jun. 2021