

FUTARI H: REPRESENTAÇÃO DA SOCIEDADE E SEXUALIDADE JAPONESA POR MEIO DO JOGO DE IMAGENS DO MANGÁ E DO ANIME

Danielly BATISTELLA¹

RESUMO:

Este artigo é uma breve análise da transposição do *mangá Futari H* para os quatro episódios do *anime/OVA*. Inicialmente, é apresentada uma breve contextualização do *mangá* e do *anime*, contemplando suas origens, sua chegada ao Brasil e sua transformação em fenômeno de leitura, além de suas diferenciações e similaridades. Num segundo momento, esboça-se a representação da sexualidade por meio da leitura do *hentai*. Por fim, averiguam-se as nuances existentes entre o *mangá* e o *anime* de *Futari H*, analisando a representação de aspectos que compõem a sociedade japonesa.

Palavras-chaves: *Mangá. Anime. Sociedade Japonesa. Representações.*

ABSTRACT:

The present article is a brief analysis of manga *Futari H* transposition to its four anime/OVA episodes. Initially it is presented a briefly contextualization of manga and anime about their origins, their arrival in Brazil, and their transformation in a reading phenomenon, besides their differences and similarities. It is displayed the sexuality representation through the *reading of hentai*. Closing the study it is ascertained the existent shadings between manga and *Futari H* anime analyzing the representation of the aspects that compose Japanese society.

Key-words: *Manga. Anime. Japanese society. Representation.*

Mangá e anime: uma breve contextualização histórica

Concebidos como autênticos representantes da cultura contemporânea japonesa, o *mangá* (histórias em quadrinhos) e o *anime* (animações) apresentam, para além das

¹ Doutoranda em Letras – Literatura Comparada – pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

fronteiras do Japão, aspectos distintos e aparentemente contraditórios de uma sociedade em constante transformação. Suportes de leitura em ascensão desde meados do século XX no Ocidente, mais especificamente no Brasil, ambos representam, por meio de um estilo de desenho – leia-se, de um traçado característico –, diferentes signos e ideologias.

Assim como ocorre com os textos verbais, para a leitura e a interpretação da imagem, pressupõe-se uma relação desta com os aspectos atrelados a um contexto sócio-histórico, cultural, ideológico e comportamental, atribuindo-lhe um sentido, nos âmbitos visual e ideológico, como produtor de significados e de significações. A apropriação desses aspectos durante a leitura ocorre por intermédio desse enlaçar de palavras e imagens, dissociando, assim, do texto escrito a concepção tradicional da leitura. De acordo com Walty, “tudo são imagens, linguagem que se faz figura a desafiar o investimento de leitor no texto”. (2001, p. 48)

Ultrapassando o que Santaella definiu como “ilusória exclusividade da língua como forma de linguagem e meio de comunicação privilegiados” (1996, p. 10), o leitor se depara, por intermédio de formas, desenhos feitos a nanquim, linhas, gestos, sons/onomatopeias, ritmos e expressões corporais, com um mundo imagético e, ao mesmo tempo, subjetivo, tornando-se cada vez mais consciente e seletivo em seu processo de leitura e interpretação desses elementos.

Na transposição dos aspectos histórico, cultural, ideológico e comportamental para a narrativa imagética, ocorre uma troca semiótica entre dois sistemas de significação condicionados. Por um lado, há imposições históricas e dominantes subjetivas, próprias do contexto de quem as opera e, por outro, há especificidades de cada uma das respectivas linguagens estéticas. E com o tecer de significados entre os signos específicos do *mangá*, do *anime* e do seu público leitor, há a ação de transpor barreiras culturais decorrentes da universalidade da imagem, de sua integração na produção simbólica e, desse modo, da construção da representação do real, da capacidade associativa, da produção de inferências e do conhecimento como interpretação.

Dentre tais diferenças culturais, cita-se a forma como japoneses e brasileiros avaliaram o surgimento do suporte de leitura em foco. Para o Japão, sua relevância esteve associada aos processos de alfabetização e letramento, ao ensino de aspectos da economia, da história e da cultura nacional e mundial, além de apresentar a transposição de obras literárias consideradas clássicas. O Brasil, ao contrário, a partir da década de

1960, com as duras reprimendas de professores e profissionais da educação acerca das dificuldades que esse tipo de leitura poderia impor a um leitor em formação, assumiu uma postura crítica e proibitória, “inexoravelmente preso aos limites da abóbada ideológica, ou seja, das representações de mundo que nossa historicidade nos impõe”. (SANTAELLA, 1996, p. 69)

Nesse paradigma de transposições, apresentam-se o *mangá Futari H*, publicado a partir de 1997, e sua transposição para *anime/OVA*, de 2002 a 2004. Diante disso, o objetivo deste artigo é apresentar o *mangá* e o *anime* como hipergêneros textuais e contextualizá-los histórica, social, ideológica e culturalmente. Para tanto, alguns objetivos específicos foram fundamentais nesta tarefa, como: (a) apresentar o *mangá* e o *anime* como um gênero textual, observando seus subgêneros, segundo a classificação quanto a temática, faixa etária, entre outros aspectos; (b) fazer uma breve contextualização histórica, social, cultural, ideológica e comportamental do *mangá* e do *anime*, incluindo seu surgimento e sua transformação em fenômeno de leitura; (c) relatar a chegada desses hipergêneros textuais ao Brasil e (d) analisar a representação de elementos que compõem a sociedade japonesa encontrados no *mangá* e no *anime/OVA* de *Futari H*.

1 O *mangá* e o *anime*: de sua origem até a atualidade – uma breve contextualização

A palavra *mangá* deriva dos ideogramas *man* (humor, algo que não é sério) e *ga* (imagem, desenho), e sua definição, no Japão, representa todas as narrativas imagéticas publicadas no Ocidente e no Oriente. Fora desse país, o *mangá* cinge um estilo de desenho, um produto midiático, composto por uma “personalidade própria”. Atualmente, no Japão, o *mangá* costuma ter o aspecto de uma lista telefônica, variando de 150 a 600 páginas, diferentemente do formato “americano” ou “gibi”, com menos folhas, vendido no Brasil.

Contrariamente ao que se supõe, o *mangá* originou-se na China, entre os séculos II e V a.C. Chegou ao Japão juntamente com a arte e o estilo de desenho, as técnicas de cultivo do arroz – o que deu origem à era da agricultura –, o sistema de escrita chinesa, a organização social, o budismo e as doutrinas filosóficas do confucionismo, fortalecendo-o e consolidando-o como nação.

Embora a história em quadrinhos japonesa tenha chegado ao Brasil a partir de 1908, como parte da “bagagem” trazida pelos imigrantes japoneses – com a principal função de servir de ferramenta na alfabetização em língua japonesa e no ensino ideológico-cultural, além de objeto de fruição –, somente em meados da década de 1990 é que recebeu atenção por parte dos leitores brasileiros.

Por sua vez, a palavra *anime* (*animation*, termo advindo do inglês) se refere, no Japão, a qualquer tipo de desenho animado, independentemente da sua origem. No Ocidente, entretanto, esse termo é utilizado para designar desenhos produzidos no Japão, ou que apresentem suas características estruturais e códigos de linguagem específicos. Segundo Sato (2007, p. 31), as animações, dentro do Japão, são produzidas seguindo três formatos: séries de televisão – veiculadas em canais de televisão aberta ou paga e que podem ser encontradas em DVD após seu término –; filmes – lançados no cinema e que podem ser encontrados em DVD – e OVA – sigla para *Original Video Animation*, que corresponde às animações feitas exclusivamente para venda em DVD, não sendo veiculadas na televisão, como um seriado, ou no cinema.

De acordo com Napier, *anime* “seria um tipo de arte japonesa contemporânea, rica e fascinante, com uma narrativa e estética visual distinta, a qual parte da cultura tradicional japonesa e avança à extremidade cortante na arte e na mídia” (apud MACHADO, 2009, p. 29-30). Majoritariamente, são baseados nas narrativas apresentadas nos *mangás* de sucesso no Japão. Contudo, a violência e a sensualidade encontradas nessas narrativas são minimizadas quando transpostas para o formato de animação, por ter uma maior veiculação, dentro e fora do Japão, e ser mais atrativa para o público infantil. Ao contrário do que muitos pensam, o *anime*, no seu país de origem, não é algo somente voltado às crianças. Os públicos juvenil e adulto, inicialmente o oriental e depois o ocidental, descobriram no formato uma série animada com direção, enredo e trilha sonora altamente sofisticados, que ganhou o rótulo de “principal exportador de cultura” japonesa. (NAPIER, 2005, p. 5)

Fenômeno de leitura recente, o *mangá*, devido à xenofobia e ao protecionismo comercial, demandou, segundo Gravett (2006, p. 156), dispendiosas modificações antes de poder ser vendido ao exterior: as histórias eram demasiadas longas, os quadros precisavam ser rearranjados para poderem ser lidos da esquerda para a direita. O “inverter” da imagem como um espelho poderia levar as personagens destras a se tornarem canhotas; do mesmo modo, aspectos culturais e ideológicos, como as dobras de uma roupa tradicional ou o local onde a espada do samurai é colocada, poderiam ser

mostrados erroneamente. Se os quadros não fossem “invertidos”, a ordem das falas das personagens poderia ficar fora do lugar.

Em comparação, o *anime* – desenho ou série animada japonesa – exigia poucas mudanças: novo título, dublagem e edição de cenas consideradas inapropriadas pelo seu teor violento ou sexual, adequando-as, assim, às normas estrangeiras de conteúdo. Cabe salientar que a ascensão do *anime* ocorreu pelo fato de ser uma forma barata de preencher as grades de programação infantil na televisão brasileira desde a década de 1970.

Por meio da leitura do *mangá* e do *anime*, jovens e adultos distantes fisicamente do Japão passaram a conhecer, relativamente, e a cultivar heróis, tradições, assim como elementos da estética e do cotidiano japonês. Esse público leitor, porém, teve de compreender e habituar-se aos diferentes códigos próprios da linguagem verbal e não verbal existentes entre as histórias em quadrinhos publicadas no Ocidente e no Oriente, como a leitura que ocorre de trás para frente – ordem de leitura inversa à ocidental – e da direita para a esquerda, seguindo a ordem da escrita dos três alfabetos japoneses – *katagana*, *hiragana* e *kanji* –; os desenhos são em preto e branco, desenhados a nanquim, ou em duas cores²; o *layout* da página do *mangá* diferencia-se quanto ao número reduzido de quadros, que podem estar na posição vertical, horizontal ou sobrepostos, rompendo, assim, com o esquema de linhas que o separa; a predominância do imagético é averiguada com os poucos balões ou legendas e com a relevante utilização das onomatopeias; a temporalidade da narrativa assemelha-se à temporalidade filmica, com o narrar ocorrendo de quadro para quadro; e as narrativas apresentam personagens que crescem, envelhecem e morrem.

Já os códigos próprios das linguagens verbal e não verbal do *mangá* e do *anime* incluem o tamanho dos olhos – de imediata associação ao traçado do desenho japonês –; a proporção entre cabeça, corpo, braços e pernas; os artifícios de imagem utilizados para dar expressão às personagens: rubor nas faces (interesse romântico), gota d'água ao lado do rosto (constrangimento), olhos esbugalhados, dentes pontiagudos e nervos estilizados (acessos de raiva), o nariz sangrando (excitação sexual) e olhos em formato de “x” (morte ou tontura). Por meio da caracterização física e de aspectos comportamentais das personagens, o leitor poderá aprender, também, que tirar os sapatos ao entrar em casa é

2 Os *mangás* podem ser impressos monocromáticos entre o rosa, azul, verde, roxo ou preto. O vermelho com branco é associado à vitalidade e à pureza; o verde é vida e espírito esterno; o azul significa o materno, o envolvente, o que sacia; o preto denota mistério, o desconhecido; o amarelo ou o dourado significa prosperidade, numa referência aos campos de arroz amadurecidos (MACHADO, 2009, p. 31)

um hábito empregado para garantir que maus presságios e espíritos presos nas solas dos calçados fiquem do lado de fora. A mesma crença se aplica ao banheiro, que tem de estar sempre de porta fechada. Aquele que lê compreenderá o porquê da popularidade dos uniformes colegiais e como estes passaram a constituir o imaginário erótico masculino japonês.

Publicado e classificado em gêneros e subgêneros que se diferenciam quanto à estilização do traçado, à caracterização e à descrição das personagens e do cenário, bem como ao conteúdo da narrativa, o hipergênero *mangá*, assim como o *anime*, responde à demanda de seu público leitor. De ampla segmentação, as narrativas imagéticas japonesas visam aos públicos masculino e feminino de diferentes faixas etárias e diferenciam-se quanto a sua diversidade e abrangência temática.

Para uma apresentação mais detalhada, a seguir, tem-se a divisão do hipergênero *mangá* em gêneros e subgêneros. No entanto, faz-se necessário salientar que essas divisões não limitam o público leitor de *mangás* a ler somente o gênero ou subgênero direcionado ao seu sexo ou faixa etária. Como explica Moliné, “é incorreto *enlatar* automaticamente uma série dentro de um único gênero. Um *mangá* esportivo pode conter elementos de romance [...] ou um policial pode ter doses de humor [...], entre muitos outros exemplos”. (2004, p. 38)

Apresentando diversidade e abrangência temática em sua narrativa, o *mangá* e o *anime* visam a grupos leitores segmentados e específicos. De maior popularidade no Ocidente, o gênero *shōnen* (garoto jovem, adolescente em japonês) é voltado para o público masculino e compreende, normalmente, histórias de ação, amizade e aventura com cenas de violência. O *mangá* para meninas é chamado de *shōjo* (garota jovem em japonês) e tem como tema comum as histórias de amor, mas com tendências ao formato clássico dos contos de fadas. A estes se soma o *gekigá*, uma corrente mais realista voltada ao público adulto, com narrativas mais maduras. Há, também, a publicação de *mangás* eróticos e pornográficos, conhecidos como *hentai* – gênero selecionado para análise deste artigo.

Publicado especificamente para o público adulto, o *hentai* é traduzido literalmente como “anormal”. No mundo desse gênero, a perversão por garotas e garotos colegiais, a ausência de pelos pubianos nos desenhos e o abuso de situações maliciosas são notórios. Ele pode ser dividido em subgêneros, de acordo com a temática das relações exploradas na narrativa: *hentai softcore*, *hentais* com temática homossexual – *yuri*, *yaoi* e *hentai hardcore*. O primeiro subgênero teve origem como manual sexual,

o *shunga*, que visava à instrução sexual de recém-casados ou a auxiliar a masturbação. Coleções de *hentais softcore* eram dadas como presente de casamento.

É relevante mencionar a generalização de que os *hentai* aviltam as mulheres e glorificam o estupro, espelhando uma das muitas formas de dominação e sadismo da expressão sexual japonesa, consequência da posição da esposa no casamento. Ela pode ser a mãe amorosa, a fêmea sedutora ou a gueixa. No entanto, essa divisão em papéis legitimados socialmente, sem qualquer conotação de desvio ou de julgamento moral, tanto da parte do homem como da mulher, origina-se na mitologia japonesa. No Japão, o sol é uma deusa mulher, Amaterasu, que se desvinculou dos seus afazeres celestes para gerar o primeiro imperador nipônico.

Há *hentais* com temática homossexual de segmentações ainda mais específicas, como o *yuri* e *yaoi*. Traduzido como “amor de meninas”, o subgênero *yuri* ou *shōjo-ai* descreve relações românticas entre duas mulheres; o *yuri lemon* tem um conteúdo mais explícito e pornográfico, assim como o *yuri lemon*. Popular entre o público leitor feminino, o *yaoi*, *shonen-ai* ou *Boys Love* (BL) tem enfoque na relação amorosa entre dois homens.

Ainda relativamente desconhecido no Ocidente, o *hentai hardcore* supre fetiches diferentes aos do público leitor dos *hentais softcore* e homossexual. Em narrativas sexualmente explícitas, o gênero tem como temática relacionamentos entre adultos e crianças, hermafroditas e animais humanoides.

O *shotacon*, *shōtaro complex*, geralmente abreviado como *shota*, termo em japonês referente ao complexo relativo à sexualidade de um adulto que se sente atraído por um garoto na pré-puberdade ou na puberdade, é referência ao protagonista masculino Shotaro do mangá *Tetsujin 28-go*. Shotaro, um jovem detetive, tem como amigos o Inspetor Otsuka, chefe da polícia, e o Dr. Shikishima, inventor e cientista, e age, na maioria das vezes, como um adulto. O relacionamento entre os dois adultos e o garoto foi considerado atraente por alguns leitores.

Lolicon, *Lolita complex*, termo aplicado no Japão para definir pornografia infantil ou pedofilia, com um significado mais amplo que o empregado no Ocidente, faz menção à personagem que intitula a obra do escritor russo Vladimir Nabokov e tem como temática o relacionamento entre um homem mais velho e uma menina. O *steamy*, subgênero derivado do *lolicon*, tem como enfoque narrativo um protagonista rico que compra uma menina para transformá-la em sua escrava sexual. Em ambos os subgêneros, há situações de abuso sexual e pressão psicológica. O *hentai hardcore*

subdivide-se, ainda, em narrativas como o *futanari*, com hermafroditas, o *ero-guro*, um erótico grotesco, e o *kemono*, também conhecido como *yiff* ou *furry*, com animais antropomorfizados.

Após a adaptação do público leitor às suas características específicas, em meados de 1990, o *anime* e o *mangá* estavam em ascensão fora do seu país de origem, ganhando cada vez mais terreno entre os leitores de quadrinhos. Mantidos em seus formatos “originais”, não somente economizavam nos custos de produção como também apresentavam um inteligente atributo de *marketing*. No entanto, o público leitor, sem levar em conta a grande particularidade da indústria editorial japonesa, que é a estratificação por sexo e idade, explorou outra fatia do mercado de quadrinhos japoneses: o de histórias eróticas para o público adulto, os *hentais*. “Foi em função disto que desde esta época os quadrinhos japoneses começaram a ser taxados de violentos e repletos de cenas de sexo”. (LUYTEN, 2003).

Mesmo visando a um público infanto-juvenil, determinadas narrativas imagéticas apresentam aspectos que causam estranhamento – censuras e cortes nos *mangás* e nos *animes* por partes de editoras e emissoras brasileiras –, como a presença comum de sangue em narrativas voltadas ao público infantil. Entendem os japoneses que, por estarem acostumados a tombos, ferimentos e outros machucados em suas brincadeiras diárias, as crianças não sentiriam desconforto ao ver personagens com cortes e hematomas.

A atividade sexual, assim como o cotidiano, representa para a comunidade nipônica uma formalidade. Ao contrário do que ocorre no Ocidente, em que a sexualidade está conectada diretamente ao comportamento e explica as mais profundas tendências das pessoas, no Japão o sexo é uma função mais mecânica, com vistas à procriação. Fato é que, na atualidade, o matrimônio ainda pode ser fruto de “arranjos” familiares – os *omiai*.

Esses fatores são importantes para a compreensão da quantidade excessiva de sexo e “violência” nos *mangás* e *animes*. Segundo Luyten, a divisão dos *mangás* em gêneros e subgêneros e a abordagem de assuntos polêmicos para o Ocidente pelos *mangaká* constituem e refletem

[...] as fantasias cruéis de um povo que é forçado a apresentar-se na vida diária como amigável, pacífico e dócil. Aquilo que nós vemos frequentemente no *mangá* é o oposto do padrão de comportamento ao qual todos devem se adaptar. A violência sádica contra a mulher pode ser explicada como a expressão externa de ódio pela perda da felicidade infantil. Isso porque a criança japonesa, pela ausência constante do pai, é inteiramente dependente da mãe, que realiza todas as suas vontades. Assim que uma dessas crianças vai para a escola, ela se depara com a enorme pressão competitiva do sistema. Essa passagem tem um efeito traumático e origina um medo de abandono e da solidão. Para manter o equilíbrio psíquico, o homem adulto tende [a] mostrar, pelo menos mentalmente, sua agressividade perante a mulher e o consumo de *mangás* e *animes* oferece amplas possibilidades para isso. (2000, p. 230)

Deve-se analisar, também, a influência do mercado consumidor ocidental na construção das narrativas e personagens dos quadrinhos japoneses. Algumas mudanças em sua caracterização e no tratamento de temas ocorreram desde 1970. Houve, por exemplo, uma metamorfose no traço das personagens femininas que, de olhos grandes e pernas longas, passaram a apresentar seios maiores, o que as tornaram “ocidentalmente” *sexys*. Enfim, o estereótipo encontrado em *mangás* mais recentes de *big-breasted women*, *mechs*, and *lots of gore*, é de mulheres com seios grandes, mecânicas e muito sangue derramado, uma resposta à demanda do público leitor ocidental.

2 O *hentai*: a representação da sexualidade por meio do *mangá* e do *anime*

O *mangá* e o *anime*, por conter uma linguagem verbal e não verbal mais acessível, despertam um “processo interior que envolve a memória, a reflexão, os valores éticos e a afetividade resultando em nossa visão de mundo, em ideias complexas estabelecidas a respeito da realidade” (COSTA, 2005, p. 44). Em uma leitura inicial e superficial, a história em quadrinhos japonesa e os *animes* dirigidos ao público masculino evidenciam uma predominância de universalismo figurativo que pode vir a resultar em expressões caricaturais, com o exagero de violência ou de façanhas heroicas, ao passo que, nos voltados ao público feminino, encontra-se uma estilização das heroínas, que se assemelham às princesas e aos anjos de olhos grandes e formas alongadas. No entanto, após uma leitura mais aprofundada, porém sem o intuito de

generalização, observa-se que a caracterização das personagens feminina e masculina diferencia-se muito quanto ao gênero e ao subgênero em que se incluem.

No que concerne à representação da sociedade por meio das linguagens verbal e não verbal do *mangá* e do *anime*, são retratados aspectos da cultura japonesa, como o respeito ao passado, à hierarquia, aos valores do *bushido* – código de conduta samurai –, à mensagem intrínseca sobre o valor do coletivo e do associativo. A representação da sociedade japonesa na caracterização das personagens masculina e feminina no *hentai*, portanto, “tem raízes profundas na cultura japonesa que não podem ser simplesmente transferidas sem referenciais complexos e sem filtros culturais”. (SAKURAI, 2007, p. 349)

Resultante de equívocos culturais, a sensualidade, do ponto de vista ocidental, ou melhor, o que é considerado sensual, constitui um dos aspectos transpostos para o *mangá* e o *anime* que criam interpretações completamente opostas àquelas pretendidas pelo *mangaká*. A nudez, no Brasil, mesmo que parcial ou sugerida, foi censurada e classificada como pornografia, devido à “grande influência católica até depois da Ditadura, seguida pela rápida ascensão das igrejas neopentecostais nos anos 1990” (PERET, 2009, p. 02). Para o povo japonês, alguns aspectos relacionados à nudez são encarados com naturalidade e tolerância, não significando, porém, que os japoneses sejam mais liberais que os brasileiros. O que diferencia são as regras culturais.

O gênero *hentai*, que pode ser traduzido do japonês para o português como *anormal* – e seus subgêneros, o *softcore* – *yuri* e *yaoi* – e o *hardcore*, publicados especificamente para o público adulto, são definidos, como já mencionado, pelo cunho erótico e pornográfico. A utilização do termo *hentai* para definir *mangás* e *animes* eróticos ou sexuais foi cunhado pelo Ocidente, e não pelo Japão, isso porque o uso da palavra *hentai*, em japonês, ocorre somente na caracterização de atividades consideradas extremas ou sexualmente perversas. Assim, do mesmo modo que o Ocidente o utiliza para designar narrativas imagéticas eróticas ou sexuais, os japoneses empregam as palavras *etchi* – “h” – e *ero* – erótico.

Por meio da leitura do *hentai* e de seus subgêneros, encontra-se, atualmente, a representação de alguns fetiches, como garotos e garotas escolares em uniformes de marinheiro, o *bukkake* – ejaculação no rosto –, a *nekomimi* – mulheres zoomorfizadas, geralmente como gatas ou raposas –, o estupro de donas de casa, o sexo sob coerção que ocorre muitas vezes sob o protesto das garotas, que gritam *yamete* (“Pare! Não faça isso!”) ou *yada* (“Não quero!”), mas acabam cedendo, entre outros.

De acordo com Gravett, até o início da década de 1990, “a representação do sexo nos *mangás* tinha de se adequar ao artigo 175 do Código Penal do Japão – [...] cláusula que tem sido interpretada como uma proibição a qualquer representação realista da genitália adulta ou de pelos pubianos [...]” (2006, p. 104). Embora constitua uma contradição, se comparada à “liberdade sexual” representada nas narrativas imagéticas produzidas no Japão, os próprios japoneses argumentam que há a necessidade de ter um limite. Esse tipo de proibição não justifica o fato de a nudez, no Japão, não ser vista como pecaminosa. “O simbolismo sexual é parte integrante dos ritos religiosos e tem um sentido mágico na estética japonesa³”. (LUYTEN, 2000, p. 58-59)

O artigo 175 do Código Penal do Japão, provavelmente, ajudou a tornar o *hentai* mais sensualmente expressivo. Devido às restrições, os *mangakás* passaram a utilizar representações da sexualidade e da sensualidade, não somente na genitália das personagens, mas também no resto do corpo, nas roupas e nos cenários. Eles criaram, também, um léxico de símbolos, substituindo a vagina por flores, conchas e objetos similares; e o pênis, por cobras, frutas, vegetais, bastões de beisebol e outros elementos fálicos, ou, então, desenhando uma silhueta ou contorno amorfo, mas inconfundível (GRAVETT, 2006, p. 104), como ilustram as imagens reunidas na Figura 1.



Figura 1: Possíveis substituições da genitália masculina e feminina.
Fonte: GRAVETT, 2006, p. 104.

No Japão, o ato sexual, assim como comer, dormir, tomar banho e o amor romântico, é considerado um “sentimento humano” – termo utilizado por Benedict (1997), referindo-se aos prazeres dos cinco sentidos humanos. Portanto, não há necessidade de ser moralista quanto aos prazeres do sexo, pois esses não devem interferir nos assuntos sérios da vida. “É esta, no entanto, a origem principal da

³ Segundo o *Dicionário dos símbolos*, o relevante não é a atividade física sexual, mas a significação que afeta o sexo na imaginação dos povos. “O sexo indica não só a dualidade do ser, mas sua bipolaridade, sua tensão interna. Quanto à união sexual, ela simboliza a busca da unidade, a diminuição da tensão, a realização plena do ser. Por isso os poemas místicos adotam a linguagem erótica para tentar expressar a infável união da alma com Deus”. (2007, p. 832)

dificuldade ocidental em compreender as atitudes japonesas acerca do amor e do amor romântico”. (BENEDICT, 1997, p. 157)

A palavra “cultura”, conforme relata Sandra Jatahy Pesavento, “é vista como uma produção social e histórica a se expressar, através do tempo, em valores e modos de ser, objetos, práticas” (2006, p. 46). A pesquisadora afirma, igualmente, que:

[...] cultura é ainda uma forma de leitura e tradução da realidade que se mostra de forma simbólica, ou seja, admite-se que os sentidos conferidos às palavras, às coisas, às ações e aos atores sociais apresentam-se de forma cifrada, portando já um significado e uma apreciação valorativa. (2006, p. 46)

Logo, a cultura constitui uma tradução do mundo em significados, e não o reflexo dessa realidade.

Faz-se necessário salientar, portanto, que, apesar de sua internacionalização, o *mangá* e o *anime* são idealizados e representam aspectos culturais japoneses, e não os padrões do Ocidente. Devido ao hiato existente entre as atitudes convencionais japonesas e ocidentais, editoras e redes de televisão procuram comprar os direitos autorais das narrativas imagéticas japonesas para editá-las e/ou inserir preceitos ocidentalizados nas histórias, descaracterizando-as quanto à originalidade.

3 Nuances existentes entre o *mangá* e o *anime* de *Futari H*

Apelidado no Ocidente como “guia do sexo”, *Futari H – Futari Ecchi* em japonês – é uma série de *mangá* e *anime* – OVA – de Katsu Aki (Katsuaki Nakamura). Comédia erótica que começou a ser publicada em formato de história em quadrinhos no Japão, a partir de 1997, trata-se de uma das séries recordistas de vendas em território japonês. Além de circular no Ocidente sob o sugestivo nome de “*Mangá Sutra*”, a narrativa também pode ser encontrada sobre os títulos *Mangá Love Story*, *Step Up Love Story* e *Yura y Makoto*. O título *Futari H* é, porém, um trocadilho com *hitori ecchi – ecchi* de dois –, que significa masturbação.

A narrativa, embora apresentada como o manual do amor, tem como enfoque

dicas acerca do ato sexual e apresenta observações do narrador, estatísticas e ilustrações elucidativas em seu decorrer, ensinando alguns truques sexuais ao público leitor. O *mangá Futari H*, até o momento da produção do presente artigo, conta com 50 volumes publicados no Japão, pela editora Hakusensha, e 25 volumes publicados no Brasil, pela editora JBC. Enquanto cada uma das edições japonesas de *Futari H* tem 200 páginas, o *mangá* publicado no Brasil conta com a metade. Já o *anime/OVA* foi produzido de 2002 a 2004 pelo estúdio Chaos Project, sob a direção de Hiroshi Ishiodori e Yuji Moriyama. Com apenas quatro episódios, de 30 minutos cada, o OVA apresenta nuances da versão impressa, quando comparados, as quais serão analisadas *a posteriori*.

Futari H tem como protagonistas Makoto e Yura, um jovem casal temeroso com a noite de núpcias, são “exemplares preciosos de castidade” (AKI, 2009, p. 7). Makoto Onoda é um jovem homem de 25 anos que nunca teve um relacionamento anterior, ou qualquer outro tipo de experiência sexual. Visando à constituição de uma família, ele procura um serviço especializado em casamentos arranjados, o *miai* – organizado por um(a) *nakoudo*, intermediador(a) responsável por fazer um levantamento do passado e do *status* social da família dos noivos⁴. Em um dos encontros planejados pela agência, conhece Yura Kawada, também com 25 anos, caracterizada como bela e igualmente insegura.

Por ser um suporte de leitura produzido para o Ocidente, a narrativa do *anime* apresenta modificações quanto à original, o *mangá*, como a caracterização das personagens, o acréscimo ou a exclusão de cenas, a modificação de aspectos arraigados à cultura japonesa, o prolongamento de situações ou acontecimentos, entre outros. Em razão disso, faz-se necessário ressaltar as diferenças existentes entre o *mangá Futari H* e sua transposição para animação em formato OVA.

Salientando o contraste entre o tradicional e o contemporâneo existentes na sociedade japonesa, o primeiro encontro de Makoto e Yura, apresentada ao leitor por meio de *flashbacks*, é uma das primeiras diferenças a ser observada. No *mangá*, o primeiro encontro ocorre junto a um grupo de amigos, e os futuros noivos vestem roupas do dia a dia, enquanto no *anime/OVA*, esse ocorre somente entre o casal – Yura veste um *kimono* – e a *nakoudo*. Esse mesmo contraste, mais explícito e detalhado no *anime* do que no *mangá*, é apresentado durante a cerimônia católica⁵ de casamento,

4 Após a Segunda Guerra Mundial, o Código Civil japonês estabeleceu o casamento como escolha individual, mas o “casamento por amor” institucionalizou-se somente no final da década de 1960 em território japonês. (GUIA DA CULTURA JAPONESA)

5 Chama-se atenção para o fato de 51,3% da população japonesa ser adepta ao Xintoísmo, 38,3% ao Budismo e somente 10,2% a outras religiões – inclui-se nesse número o Catolicismo.

onde somente os pais dos noivos estão vestindo *irotoresode* – *kimono* monocromático –, enquanto Yura casa-se com um vestido de noiva em modelo ocidental.

O *flashback* é outro aspecto que varia entre o *mangá* e o *anime*. Na história em quadrinhos japonesa, enquanto espera Yura sair do banho em sua noite de núpcias, Makoto se lembra de como foi vê-la pela primeira vez, de como foi o primeiro beijo do casal e do pedido em casamento, feito logo em seguida, sempre cercado pelo terror de ainda ser virgem. Já no *anime*, Yura recorda-se, durante sua festa de casamento, de momentos românticos, como as longas conversas do casal, as mãos dadas, as flores apresentadas. Acredita-se que a ênfase dada à cerimônia de casamento no anime/OVA decorra da maneira como o Ocidente e o Oriente encaram aspectos da vida, como o matrimônio. De acordo com Sakurai, nada para o povo japonês é 100%. Nem a felicidade, nem a infelicidade. “Assim, no plano de expectativas com relação ao parceiro, o casamento não significa uma totalidade, mas o preenchimento de uma parte da vida de cada um dos cônjuges”. (2007, p. 318)

Durante a primeira noite juntos como casal, Makoto, no *mangá*, espera ser seduzido por sua esposa em roupas provocantes. Esse fetiche é explicitado no episódio quatro do *anime/OVA*, quando Makoto imagina Yura e suas colegas de trabalho vestidas como estudantes colegiais, policiais, faxineiras, aeromoças, garçonetes – devido ao novo emprego da noiva – e enfermeiras, que também aparecem no *mangá* quando Makoto fica doente. Apesar da ansiedade do casal, devido à cerimônia de casamento, e da exaustão de Yura, a perda da virgindade tem de ser adiada.

Proibido para menores de 18 anos, *Futari H* apresenta situações eróticas logo no início das narrativas imagéticas. O *mangá* inicia com Yura tomando banho; já o *anime/OVA* traz Makoto se masturbando ao assistir um filme pornô. Quando Yura toma conhecimento do filme, tem início a primeira experiência sexual do casal, que ocorre, no *mangá* – com 21 páginas no primeiro volume –, de maneira detalhada, com enfoque na descoberta de sensações nos primeiros toques dos seios e das genitálias, nas dicas de como abrir o sutiã e nas informações sobre o comprimento médio do pênis do homem japonês e dos cinco tipos de hímen que a mulher pode ter. No *anime/OVA* – no primeiro episódio com cinco minutos de duração –, Makoto, devido às suas atitudes quanto ao ato sexual, não deixa transparecer inexperiência e insegurança por ser virgem.

Por ser inexperiente, o casal não demora muito a descobrir dificuldades em como satisfazer o parceiro e a ter dúvidas quanto à própria imagem, buscando a ajuda de Akira, *mangá*, e Rika, *anime/OVA*. Autoproclamando-se o “missionário do amor”

(AKI, 2009, p. 73), Akira Onoda, advogado e casado, é o irmão mais velho de Makoto que salienta a importância das preliminares para a satisfação sexual da parceira. Akira e sua esposa Sanae assumem o papel de conselheiros sexuais do casal no decorrer da narrativa, mas não são apresentados ao público leitor no *anime/OVA*. Já a personagem de Rika Kawada, irmã mais nova de Yura, é o oposto da jovem, por ser uma aventureira no sexo. Assim como Akira, no *mangá*, sua relevância na narrativa é de instruir Yura, não apenas quanto ao sexo, mas também quanto à naturalidade e à possibilidade de aproveitar o ato, sendo, ainda, um ícone sedutor e tentador para Makoto. A aparição de Rika no *mangá* ocorre somente após a lua de mel do casal.

O paralelo entre os irmãos é inevitável. Apesar de bem-sucedido, Makoto trabalha no escritório de uma empresa de capital estrangeiro, enquanto Akira é advogado. Para o Ocidente, essa informação pode vir a ser irrelevante; no Japão, entretanto, o marido ideal é, segundo Sakurai, aquele que preenche os três “h”: *high income, higher education, physical hight*, ou seja, “ele tem boa educação formal, ótimo salário e é alto (pelo menos 1,75m)” (2007, p. 317). Tais exigências femininas japonesas podem ter impedido Makoto de encontrar uma pessoa para estabelecer um relacionamento, levando-o a recorrer aos serviços *miai*.

Yura e Rika são representações paradoxais da idealização da mulher e de seu papel na sociedade japonesa. As personagens convergem em um referente ambiental composto por personagens de olhos grandes e expressivos, nariz pequeno, cabelos longos, queixos pequenos, linhas de ação em profusão e corpo esguio, porém ocidentalmente *sexy*. Como destaca Luyten, “as personagens femininas [...] são frequentemente retratadas como objetos sexuais ou mulheres idealizadas” (2000, p. 78). À luz dessa descrição, Yura, que para de trabalhar após o casamento e fica desconfortável com sua própria sexualidade, é caracterizada como bonita, delicada, com atitudes e vestimentas recatadas. Por sua vez, Rika é esboçada como *sexy*, curvilínea, vestida de maneira provocante, além de estar disposta a realizar suas fantasias sexuais com o namorado ou com outros parceiros, como ilustra a Figura 2.



Figura 2: Paradoxo existente entre as representações do papel da mulher japonesa.
Fonte: *Futari H* - OVA. Imagens retiradas do episódio 01.

Não obstante as mudanças ocorridas na sociedade do Japão, Yura representa, também, o ideal da mulher japonesa como “boa esposa e mãe sábia” (SAKURAI, 2007, 312), responsável por alimentar a família, limpar a casa, cuidar do marido e das roupas, fazer compras cotidianas, bater e arejar os acolchoados, entre outros afazeres. Apesar de Yura ser uma das protagonistas de *Futari H*, no *mangá*, a descoberta da sua sexualidade é mais elaborada e enfatizada, sendo seus pensamentos e sensações descritos por expressões faciais ou movimentação corporal. No *anima/OVA*, Yura e Rika são colocadas no mesmo patamar, em que uma se impõe como complemento da outra, ou como extremos opostos, em resposta à demanda de um público leitor mais eclético.

Não há gênero dentro do hipergênero do *mangá* que melhor ilustre o papel e a relevância da fantasia na sociedade japonesa masculina que o *hentai* (SCHODT, 1997, p. 132). Embora exista um paradoxo na representação da imagem da mulher japonesa por meio das personagens femininas no *mangá* e no *anime/OVA* de *Futari H*, faz-se necessário chamar atenção para os sentimentos de vergonha e dor que elas sentem durante o ato sexual. Tais sentimentos são representados por bochechas rosadas, lágrimas e expressões faciais de dor (Figura 3), também observados em filmes eróticos japoneses, como *Aknr plus one*, *Milk breasts mama club*, *Busty creampie fucker*, entre outros. Em tais filmes, assim como nas narrativas imagéticas *hentai*, sem a intenção de

generalização, as atrizes e as personagens parecem submissas demais, dando impressão que o ato sexual é, praticamente, um estupro consentido.



Figura 3: Representação, por meio das personagens Yura, Rika e Oomiya, dos sentimentos de vergonha, dor e submissão durante o ato sexual.

Fonte: *Futari H* – OVA. Imagens retiradas dos episódios 01 a 04.

Lost in Translation (2003) – dirigido por Sofia Coppola – resalta os mesmos hiatos culturais existentes entre o Ocidente e o Japão. A narrativa conta com as percepções de Bob Harris – interpretado por Bill Murray –, ator em decadência no Ocidente, mas ainda muito popular no Oriente, quanto à sociedade e a aspectos comportamentais japoneses. Chama-se a atenção para a cena em que o hotel em que Bob está lhe disponibiliza os serviços de uma profissional do sexo, a qual, assim como as personagens de *Futari H* e dos filmes eróticos japoneses, consiste numa representação de submissão e do sentimento de vergonha. Diante dessas observações, evidencia-se oportuno e pertinente indagar sobre o simbolismo da vergonha, da dor e da submissão durante o ato sexual para a mulher japonesa, sendo o sexo, de acordo com a própria cultura nipônica, um “sentimento humano”.

O *anime*, embora apresente cenas de sexo menos descritivas que as encontradas no *mangá*, devido aos níveis de censura dos países que adquirirão os direitos de importação e veiculação do OVA, exibe um maior número de relações sexuais. Outro detalhe a se distinguir entre o *mangá* e o *anime/OVA* de *Futari H* diz respeito às situações de voyeurismo – a obtenção de prazer sexual pela observação dissimulada de cenas de caris íntimo ou erótico. Durante os quatro episódios, exclusivamente no *anime/OVA* – apesar de o voyeurismo ter a mesma importância no Japão e no Ocidente

–, houve cenas em que personagens se masturbavam enquanto ouviam o ato sexual entre Yura e Makoto. O autoerotismo, de acordo com Benedict, para o povo japonês, “é um prazer a respeito do qual não experimentam sentimentos de culpa” (1997, p. 160), ao contrário da severa atitude ocidental, que condena a masturbação.

Assim como a prática do voyeurismo, a aparição das personagens – a irmã mais nova de Makoto, os Yabukis, vizinhos de apartamento do casal, e Oomiya Kyouko, prima mais velha de Makoto, que por ter, aos 30 anos, uma carreira e ainda ser solteira, acredita-se “sem tempo” para casar – são restritas ao *anime/OVA*. Outros *animes hentai* que apresentam elaborações quanto ao voyeurismo são o *Bible Black – OVA* com o maior número de *downloads* na internet – e *Sex friends – hentai* de dois episódios muito popular entre a comunidade jovem leitora das animações imagéticas japonesas.

Um elemento encontrado na animação que também merece destaque é a súbita atração que Makoto passa a ter sobre suas colegas de trabalho, vizinhas de prédio e Rika. Desejado por mais mulheres, o jovem recém-casado fica dividido entre o amor e a vontade de satisfazer Yura e as fantasias com outras mulheres – característica específica do subgênero *haren mangá*, onde a personagem masculina é rodeada por personagens femininas que o desejam. Makoto trai Yura com Oomiya, porém ele não se sente culpado pelo ato ou por desejar outras mulheres, o que é percebido como natural na sociedade japonesa. Isso decorre, ainda, do fato de os encontros ocorridos fora do casamento nada terem de furtivos. A esposa pode até vestir o marido e prepará-lo para sua noite de diversão. A casa de prostitutas ou gueixas, se assim for acertado, poderá mandar a conta para a esposa, que a pagará com a maior naturalidade. Talvez o fato não agrade, mas isso será problema seu. (BENEDICT, 1997, p. 158)

No desenrolar da narrativa, Makoto e Yura apaixonam-se e passam a exercer cada um seu papel, de acordo com os costumes e aspectos culturais e comportamentais japoneses, sempre com o apoio e conselhos de Akira, *mangá*, e Rika, *anime* e *mangá*.

4 Considerações

Após a Segunda Guerra, em meio ao processo de reconstrução do Japão, foi notável o crescimento econômico e tecnológico do país, que, a partir da década de 1980, conquistou não apenas a posição de terceira maior economia mundial, mas também o posto de polo tecnológico do mundo. Entretanto, não foram somente esses fatores que

despertaram o interesse e a curiosidade dos demais países. Isso porque o Ocidente passou a consumir outros produtos, além de carros, videocassetes e computadores vindos do Japão: a representação cultural japonesa encontrada em obras literárias, como *Uma questão pessoal* e *Salto mortal*, publicados em 1964 e 1999 por Kenzaburo Oe (1935-) – segundo autor japonês a receber um Nobel de Literatura, em 1994 –, *Silêncio*, publicado em 1996 por Shuzako Endo (1923-1996), e *A mulher de areia*, publicado em 1962 por Kobo Abe (1924 - 1993), assim como em *mangás* e *animes*.

Por serem publicados e classificados em gêneros e subgêneros, os *mangás* e os *animes* apresentam diferenciações entre si quanto à estilização do traçado, ao conteúdo da narrativa, à descrição e à caracterização das personagens. Representação de complexas transformações culturais contemporâneas, e por isso em constante transformação, o quadrinho japonês responde à demanda de seu público leitor, apresentando cada vez mais complexidade nas histórias, tanto no campo da narrativa como no da imagem.

As aplicações do *mangá* e do *anime* em seu país de origem podem ser observadas nas mais diversas atividades cotidianas, de manual de instruções de um eletrodoméstico até o ensino e a aprendizagem de disciplinas escolares, assim como para a compreensão da organização da sociedade japonesa e mundial. É na compensação de uma vida profissional e pessoal extremamente metódica, entretanto, que a história em quadrinhos japonesa e suas personagens passaram a fazer parte do dia a dia de um grande número de leitores no arquipélago do sol nascente.

O consumo do *mangá* e do *anime* no Oriente e no Ocidente pode ser compreendido por meio de uma estreita ligação entre o leitor e o quadrinho, a qual ocorre pela vivência direta da realidade – lutas, amores, aventuras e até exercícios físicos – para, em seguida, possibilitar o fantasiar. A “entrada” do leitor na história ocorre por meio do detalhamento dos desenhos que constituem os cenários, as vestimentas, as armas, os gestos e as expressões faciais, e são esses detalhes específicos que estabelecem a segmentação e a classificação do *mangá* para um público leitor diferenciado por sexo e faixa etária.

Com esses recursos, as narrativas imagéticas japonesas tendem a conter a representação da miniatura da vida de seu leitor, ao revelar alguns traços característicos do povo japonês, como o conformismo e autossacrifício, a autodisciplina e rigidez moral – o *yahamato damashii*, ou seja, o espírito japonês.

Frequentemente contextualizada em narrativas compostas por um enredo, temas

e personagens com certo nível de complexidade, a sexualidade no *mangá* e no *anime* traz questionamentos quanto à construção e à caracterização do masculino e do feminino e sua relação com o poder, às tradições e às transições. Conforme Napier (2005, p. 64) não há outro gênero ou subgênero das narrativas imagéticas japonesas que explicita mais o corpo como objeto que o *hentai*, não apenas em termos de sexualidade, mas também de representação dos gêneros masculino e feminino e da identidade social.

O *hentai*, leia-se também *ecchi*, embora rapidamente associado à impressão de privilegiar a apresentação do corpo feminino em dor – normalmente em cenas de tortura e mutilação –, “Ler politicamente

a cultura da mídia significa situá-la em sua conjuntura histórica e analisar o modo como seus códigos genéricos, a posição dos observadores, suas imagens dominantes, seus discursos e seus elementos estético-formais incorporam certas posições políticas e ideológicas e produzem efeitos políticos”

(KELLNER, 2001, p. 76). Assim, apesar de mostrar o gênero feminino como objeto e subordinado, o *hentai* contesta a relação hierárquica presente, segundo alguns críticos, nas personagens masculinas em busca do prazer em personagens femininas submissas, com sua a caracterização caricatural.

Correspondendo, em partes, ao estereótipo de “objeto sexual”, as personagens femininas encontradas em *Futari H*, evidenciadas no *mangá* e no *anime*, apresentam ao público leitor caracterizações contraditórias. Enquanto Yura é a representação do papel feminino na tradição japonesa, ao ser uma boa esposa, sua irmã Rika simboliza a força e o novo papel assumido pela mulher japonesa na contemporaneidade. “A imagem da mulher como castrada ou castradora é repetidamente representada mitologicamente em países culturalmente patriarcais. Ela é ou a mulher domada, domesticada e passiva ou a mulher selvagem, destruidora e agressiva” (CREED, 1993, p. 116). Yura e Rika são, portanto, as imagens de pureza das tradições japonesas *versus* a degradação do período contemporâneo. Apesar dessa dicotomia, a caracterização de ambas converge quanto aos sentimentos de dor e vergonha durante o ato sexual e quanto ao fato de figurarem como objetos a serem observados e violados sexualmente.

Enquanto a representação do corpo feminino em *hentais* é quase sempre jovem, belo e esbelto, o corpo masculino pode variar de demoníaco a infantil – quase cômico. Makoto é caracterizado como baixo e magro, de aparência infantil, com ênfase nos olhos e na boca. Como explica a antropóloga Anne Allison (1996, p. 36), as expressões faciais cômicas, as atitudes passivas, o corpo franzino e constantemente excitado e

frustrado são intrigantes em termos da identidade masculina que personagens como Makoto projetam. De acordo com o ponto de vista ocidental, tal caracterização pode ser compreendida como parte da complexa relação existente entre o público leitor e *Futari H*, cujo protagonista masculino pode ser avaliado como inofensivo, ou pode revelar a identificação com a constante tentativa de Makoto em transformar-se, de maneira frustrada, em um melhor amante e esposo.

Torna-se impossível ignorar o contraste social e cultural existente entre a representação de aspectos que constituem o Japão e o Ocidente. O traço em constante transformação das personagens femininas “é certamente relacionado às mudanças na identidade social e política da mulher japonesa nas últimas décadas” (NAPIER, 2005, p. 80). Confrontado pela figura feminina mais poderosa e independente, o homem japonês vem apresentando sua própria crise de identidade, simbolizada, no *mangá*, pelas personagens de Makoto e de seu irmão Akira, Makoto como a representação da crise identitária, e Akira como a simbolização do papel a ser cumprido pelo homem na sociedade japonesa.

Sumiko Iawo (1993, p. 269) chama a atenção para o fenômeno social japonês que ressalta ainda mais o hiato cultural existente entre o Japão e o Ocidente: o interesse em garotas mais novas e, por consequência, menos ameaçadoras – fenômeno conhecido como *Lolicon/Roricon*, assim como o subgênero do *hentai*. Apesar de ser descrita como uma jovem mulher de 25 anos e como ocidentalmente *sexy*, Yura apresenta atitudes pueris quanto ao ato sexual e ao amor. Salienta-se, sobre isso, o fato de as protagonistas corresponderem ao estereótipo juvenil, ainda que sejam adultas.

Por fim, ressalta-se a ênfase existente na tradição cultural japonesa em contraste com o contemporâneo representado no *mangá* e no *anime* de *Futari H*. Makoto e Yura simbolizam, por meio da relação entre os gêneros masculino e feminino, em sua expressão mais básica, a divergência que há entre os papéis da mulher e do homem japoneses arraigados em um período em que essa convenção social estava firmemente estabelecida.

Referências

ABE, Kobo. *A mulher de areia*. Madrid: Siruela, 2008.

AKI, Katsu. *Futari H.* São Paulo: Editora JBC, 1997 ou disponíveis em: <<http://www.koempoels.com/showthread.php?248-MU-RS-Futari-Ecchi-%28OVA%29-MKV-AVI-RMVB-60MB-ENG-SUB>>. Acesso em: jun. 2011.

ALLISON, Anne. *Permitted and prohibited desires: mothers, comics and censorship in Japan.* Boulder, CO: Westview Press, 1996.

BATISTELLA, Danielly. *O mangá e a leitura à revelia da escola.* Passo Fundo: Méritos, 2009.

BENEDICT, Ruth. *O crisântemo e a espada.* São Paulo: Perspectiva, 1997.

CHEVALIER, J.; GHEERBRANT, A. *Dicionário dos símbolos.* 21. ed. Rio de Janeiro: José Olympo, 2007.

COSTA, Cristina. *Educação, imagem e mídias.* São Paulo: Cortez, 2005.

CREED, Barbara. *The monstrous feminine: film, feminism, psychoanalysis.* London: Routledge, 1993.

ENDO, Shuzako. *Silêncio.* Barcelona: IDHASA, 2009.

GRAVETT, Paul. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos.* São Paulo: Conrad, 2006.

IWAO, Sumiko. *The Japanese woman: traditional image and changing reality.* Cambridge, MA: Harvard University Press, 1993.

KELLNER, Douglas. *A cultura da Mídia – Estudos Culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno.* Bauru, São Paulo: EDUSC, 2001.

LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá. O poder dos quadrinhos japoneses.* São Paulo: Hedra, 2000.

_____. *O mangá produzido no Brasil: pioneirismo, experimentação e produção.* 2003. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP16_luyten.pdf>. Acesso em: nov. 2010.

MACHADO, Carlos Alberto. *Processos socioeducativos dos animescontros: a relação de grupos juvenis com elementos da cultura midiática japonesa.* 2009. 129f. Tese (Doutorado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

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

NAPIER, Susan J. *Anime from Akira to howl's moving castle: experiencing contemporary japanese animation.* 2. ed. New York: Palgrave Macmillan, 2005.

OE, Kenzaburo. *Salto mortal*. Argentina: Seix Barral, 2004.

OI, Célia Abe (Org.) *Guia da cultura japonesa*. São Paulo: Editora JBC, 2004.

PERET, Eduardo. *Percepções da sexualidade: anime e mangá*. Disponível em: <www.elo.uerj.br/pdfs/ELO_Ed4_Artigo_animemanga.pdf>. Acesso em: jul. 2011.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. *Cultura e representações, uma trajetória*. Disponível em <seer.ufrgs.br/anos90/article/download/6395/3837>. Acesso em: jul. 2011.

SAKURAI, Célia. *Os japoneses*. São Paulo: Contextos, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 1996.

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

SCHODT, Frederik. *Mangá! Mangá! The world of Japanese comics*. Tóquio; Nova York: Kodasha Inter, 1997.

WALTY, I. FONSECA, M.; CURY, M. *Palavra e imagem: leituras cruzadas*. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

Outros recursos:

AKNR PLUS ONE. Disponível em: <<http://www.filestube.com/a/aknr+plus+one>>. Acesso em: jun. 2011.

BIBLE BLACK. Sho Hanebu, Kazuyuki Honda. 6 episódios. Disponível em: <<http://www.houl.org/hentais/bible-black/>>. Acesso em: jun. 2010.

BUSTY CREAMPIE FUCKER. Disponível em: <www.tube555.com/.../busty-girl-getting-fucked-got-cream...>. Acesso em: jun. 2011.

FUTARI H. Katsu Aki. 4 episódios. Disponíveis em: <http://www.koempoels.com/showthread.php?248-MU-RS-Futari-Ecchi-%28OVA%29-MKV-AVI-RMVB-60MB-ENG-SUB_>. Acesso em: jun. 2011.

LOST IN TRANSLATION. Sofia Coppola. Cena está disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=jxDE6NmK114>>. Acesso em: jul. 2011.

MILKY BREASTS MAMA CLUB. Disponível em: <<http://www.xcity.org/108900-Misa-Yuki-Mami-Sakamoto-Milky-Breasts-Mama-Club-ARM-027.html>>. Acesso em: jul. 2011.

SEX FRIENDS. 2 episódios. Disponível em: <http://www.an-house.net/index.php?page=paginas/media/sexf_episodios>. Acesso em: jul. 2011.