



SHOJO MANGÁ: UMA VISÃO FEMININA

RÉGIS, Ana Manuela Farias¹; BARROS, Taís Moraes²; PORTO, Patrícia³

¹Acad. Lic. Artes Visuais (UFPel); ² Acad. Lic. Artes Visuais (UFPel); ³Mestranda.Memória Social e Patrimônio Cultural

1. INTRODUÇÃO

Este estudo faz parte de um projeto maior de pesquisa denominado *Caixa de Pandora: Mulheres Artistas e Mulheres Filósofas no século XX*. Este tem como foco principal a vida e obra de mulheres no século XX. A relevância do estudo é mostrar uma das várias facetas do universo dos HQs japoneses denominado Shojo Mangá, que mostra um universo feminino onde meninas, mulheres no mundo inteiro se identificam com essas personagens.

Especificamente, abordaremos de um grupo de desenhistas japonesas, chamada CLAMP, que com sua visão trabalham com temáticas voltadas em sua maior parte ao público feminino sem perder adeptos do público masculino. Seu maior trunfo são seus roteiros onde foca relacionamentos, drama familiar, vida colegial, namoro, enfim, dramas cotidianos de pessoas comuns e com uma pitada de fantasia. A construção de suas personagens não se detém a uma personagem convencional, separadas pela dicotomia de gênero.

Essa dicotomia, feminino e masculino, não se aplica a esse universo, onde há ambigüidade sexual, e com essa visão o grupo mostra em suas personagens, que ser homem, mulher, gay, lésbica, não passam de nomes dados a uma construção do próprio ser durante toda a sua vida. Guacira Lopes Louro no livro *Um Corpo Estranho*, nos mostra que delimitar um gênero de uma pessoa pela limitação do sexo é um tanto equivocada, pois a construção desse ser é feito gradativo durante todas suas vivencias.

Man, que significa involuntário, e *ga*, que significa imagens, foi denominado pelo artista japonês Hokusai para designar seus livros. No ocidente a tradução que mais se aproxima da palavra mangá é 'Imagens Irresponsáveis'. O mangá moderno, o que conhecemos atualmente, foi criado na década de 1950 por Osamu Tezuka, considerado ainda em vida como deus do mangá. Osamu influenciado por desenhos de Wall Disney e por filmes de Charlie Chaplin, reformulou todo o contexto de mangá que era até então conhecido. Com uma linguagem cinematográfica e com variedades de temas, Ozamu começou do zero a reinventar todo o quadrinho japonês.

Shojo Manga – História em Quadrinhos para Meninas, surgiu nas mãos do próprio Tezuka ainda na década de 50 com o título Ribon no Kishi (Princesa

Cavaleiro) trazendo um universo mais feminino em seus temas, mas foi com Satonaka Machiko no ano de 1964 que esse universo chegou nas mãos das mangakás (quadrinista de mangá) mulheres.

Diferentemente do que ocorreu no ocidente, as mulheres no Japão têm seu papel no universo quadrinístico, onde produzem uma boa parcela dos mangas que são vendidos no Japão, transformando-o numa mídia extremamente expressiva. A partir do próprio Shojo surgiram outras linhas de segmento, como o Shonen, quadrinhos que tratam de relacionamentos homossexuais masculinos, o Yuri que trata de relacionamentos homossexuais femininos e o Seinen, que são quadrinhos voltado ao público adulto.

Nesse contexto “mangático” surgiu o grupo CLAMP, composto por quatro japonesas: Satsuki Igarashi, Mokona, Tsubaki Nekoi e Ageha Ohkawa. O CLAMP mostra um universo feminino bastante interessante onde suas personagens têm um carisma profundo em suas leitoras e leitores, que faz sucesso no mundo inteiro como RG Veda, X, Chobits, Guerreiras Mágicas de Rayearth, Cardcaptor Sakura, Tsubasa e XXXHolic.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Este estudo é um qualitativo e foi feito a partir do levantamento bibliográfico, biográfico, de imagens das personagens do próprio do grupo CLAMP. As análises de textos, artigos e pesquisas estão sendo feitas a partir do método hermenêutico, interpretando textos e imagens, e da análise comparativa, organizando as idéias a partir de uma contextualização e relação dos conceitos da sociedade contemporânea. Além disso, é possível que se construa um quadro tipológico para análise dos personagens-tipo construídos para representar os universos masculino ou feminino, bem como para se fazer leitura das imagens.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a pesquisa, foram selecionados alguns personagens do grupo CLAMP, no qual tem a caracterização que Guacira L. Louro denomina de teoria **queer**, onde todos são viajantes e descobre seu verdadeiro ‘ser’ durante a trama.

Visão de águia. Pertence ao mangá Guerreiras Mágicas de Rayearth. General das forças de Autozan e da nave NSX. Apaixonou-se pela personagem Hikaru Shido, mas seu verdadeiro amor, é o Lantis. Águia é um general, tem seus subordinados, tem uma missão de salvar seu planeta natal, nem por isso perde a condição de ser ‘homem’ na estória. Nenhum momento do drama a personagem parece estereotipada ou com uma caracterização esculachada do homossexualismo masculino. A construção da própria personagem acontece durante toda a trama, pode se dizer que Visão de Águia é um viajante (Guacira Lopes Louro, Um corpo Estranho) durante a trama a personagem se ver livre de qualquer tabu, e no primeiro momento da trama se

apaixona por uma menina, mas no decorrer da estória ele percebe que seu verdadeiro amor é o amigo com qual sempre esteve junto, e não mede esforços para ajudá-lo em sua luta. Visão de Águia é o personagem Galã do universo Shojo, um rapaz bonito, tranquilo, inteligente, fiel, e que não mede esforços para ajudar um amigo ou quem ele ama. Tem uma personalidade muito retraída, o que o torna um atrativo para as leitoras.

Geo Metro Também pertence ao mangá Mágicas de Rayearth Subcomandante da NSX. Apaixonado por Visão de Águia também não mede esforços para ajudar seu amor a conquistar seu objetivo. Esse personagem também é um viajante mas ao contrário que acontece com Águia que só descobre o que sente realmente no final da trama, Geo mostra seu amor desde o início. A princípio, a leitora fica um tanto confusa com o excesso de zelo que Geo tem por Águia, mas ao fim da estória percebe o que ele sentia era realmente amor. Esse personagem tem uma caracterização também peculiar do universo shojo, o outro lado do homossexualismo tratado pelas autoras. Se de um lado temos um homem, mas recatado, do outro, vemos uma pessoa estabanaada, ativa, engraçada, forte, que sempre está sempre pronto para ajudar quando mais se precisa, e sempre levantando o humor do amigo ou parceiro. Geo é o tipo de personagem que mais se aproxima visão masculina que temos no ocidente.

Rainha Kendappa: Pertence ao mangá RG Veda. É uma jovem com incrível habilidade musical e ótimo senso de humor. Salvou Sohma e mantém a amiga escondida da ira do Imperador. Apesar de parecer frívola com muitas garotas fofoqueiras da corte, Kendappa é leal aos seus amigos, mesmo que eles tenham se voltado contra Taishakuten. Mas isso não significa que ela tenha de se rebelar contra o Imperador. Kendappa, é esperta, gentil, delicada, engraçada, afetuosa, e sente um amor muito forte por Sohma, durante todo a trajetória da estória, esse amizade que tem por Sohma se transforma em amor, mas nem por isso sua lealdade com imperador é abalada, num final trágico, também muito comum no shojo, Kendappa mata sua amada para que ela não conclua seus objetivos. Kendappa parece uma menina segura do que gosta e do que sente, seu grande dilema era proteger a amada, mas sua fidelidade por Taishakuten não permite a isso. O interessante que o conflito que essa personagem tem é diante da lealdade e não da sexualidade, é segura do que gosta e sabe o que quer, e isso reflete muito entre as leitoras. No ocidente Kentappa seria pejorativamente chamada de sandalhinha (sapatão e sandalhinha) ela seria a 'mulher' na relação homossexual.

Sohma: Também do mangá RG Veda. Ela é a última sobrevivente do clã Sohma. O imperador ouvindo um boato de que qualquer um que tomasse o sangue de alguém desse povo teria a vida longa como os deuses, não pensou duas vezes em exterminá-lo. A sorte de Sohma é que a rainha Kendappa a socorreu quando a moça já não tinha mais forças para fugir. Sohma é uma mulher mais forte e mais ríspida, sem muita delicadeza mas nem por isso deixa de ser feminina. Apaixonada pela rainha que a salvou sem mantém fiel a ela até o momento que se junta com um grupo de jovens que quer a morte do imperador. Quando tentar ir embora a rainha a mata, num estranho ritual sádico de amor e ódio. O drama vivido pó Sohma é muito conhecido no Shojo, as estórias dramáticas chegam a estrapolar, mas não deixa de ter uma sensibilidade, uma beleza mesmo nas cenas mais triste ou violentas. Sohma

seria um tipo de sapato, por seu jeito arredio, sua aspereza e até mesmo em sua aparência, entretanto, tem um 'ar' de delicadeza.

Ashura: A criança amaldiçoada. Nem bem nasceu e ela já tinha uma pena de morte em seu pescoço. Ficou adormecida por 300 anos na floresta Maya, que tanto a protegia quanto a mantinha cativa. Resgatada pelo Rei Yasha, que se torna seu guardião e protetor, Ashura luta para entender o motivo de ser tão odiada, até mesmo pela própria mãe: a atual Imperatriz Shashi. Ashura é um ser assexuado de toda a estória, não se ver com clareza o que ele é, talvez a dragqueen, mas sem exageros. A dragqueen é um viajante que conhece sua identidade, e utiliza dela de forma bem humorada, um homem com corpo de mulher ou uma mulher com corpo de homem, ela está além dos conceitos convencionais, ele é o teatro da própria vida, sua própria simbologia. E é nesse mundo que Ashura se encontra, pode se dizer que ele é esse ser, que vai além da que é convencional, está acima de qualquer tabu, não é presa nem na mente e nem em seu corpo. Ashura é a própria teoria **queer**, como um viajante que se descobre a cada caminhada.

Dentro de cada personagem do shojo identificamos um viajante que Guacira relata em seu livro, um ser que não está preso numa dicotomia criada para identificar o que é um homem uma mulher, onde seu corpo não é o fator limitante, mas que está na sua própria mente no seu próprio caminho.

4. CONCLUSÕES

A pesquisa ainda está em fase de levantamento de dados, e o merece um estudo acadêmico mais aprofundado, com uma posterior divulgação na sociedade, para que possa contribuir no avanço de reflexões e de questionamentos sobre a importância dos quadrinhos e de suas personagens que são um reflexo da sociedade. Visto que essa forma de expressão vem sendo vista por diversas e aceita por pessoas no mundo inteiro. O estudo pretende mostrar o olhar da mulher através dos quadrinhos nesse universo que ainda é tão discriminado pela sociedade.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CLAMP. **RG Veda**. 10 volumes . Tóquio: Wing Comics, 1989
- _____. **Magic Kinght Raeyarth**. 6 volumes. Tóquio: Kondasha, 1994.
- CRAVETT, Paul. **Manga: Como o Japão reinventou os quadrinhos**. 1. ed. São Paulo: Conrad, 2006.
- LOURO, Guacira Lopes. **Um corpo estranho: ensaios sobre sexualidade e teoria queer**. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Cultura Pop Japonesa: Manga e Anime**. 1. ed. São Paulo: Hedra, 2005.
- MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. Edição Histórica. São Paulo: M. Books, 2005.
- .

