

A MENSAGEM ESCONDIDA EM *MANGÁS* E *ANIMES*: UMA ANÁLISE DA IMAGEM PARA A CONSTRUÇÃO DE VALORES QUANTO AO GÊNERO

A HIDDEN MESSAGE IN *MANGA* AND *ANIME*: AN ANALYSIS OF THE IMAGE FOR THE CONSTRUCTION OF VALUES ON THE GENDER

Verônica Klepka¹
Rebeca Pilegi Dada²
Gilmar Farias Junior³

KLEPKA, V.; DADA, R. P.; FARIAS JUNIOR, G. A mensagem escondida em *mangás* e *animés*: uma análise da imagem para a construção de valores quanto ao gênero. *Akrópolis* Umuarama, v. 21, n. 1, p. 79-88, jan./jun. 2013.

RESUMO: A referência a padrões de beleza empregada pela mídia possibilita a construção de pontos de vista acerca do próprio corpo que acabam sendo vigiados, entretanto isso não sufoca a curiosidade apenas limita o acesso, instigando fantasias, dúvidas e busca do prazer em segredo e privado. Essa cultura repressiva ocidental busca ser despertada, expressa de modo que tal catarse localizada em *Mangás* e *Animes* permite as fantasias pelo corpo feminino, tornando-se objeto de desejo, padrão. Nesse estudo, observamos a influência de quatro personagens da série Ikkitousen na construção do gênero por meio da análise semiótica das suas representações corporais. Notamos que essas imagens sensualizadas são a fonte pela qual a mídia vende seus produtos, além de atribuir concepções de perfeição, posse, fetiche, erótico, concepções que podem influenciar construções de gênero.

PALAVRAS-CHAVE: Rotulação; *Mangás*; Gênero.

ABSTRACT: The reference to beauty standards used by the media enables the construction of views about the body that end up being watched, however it does not stifle curiosity only limited access instigating fantasies, doubts, and the pursuit of pleasure in secret and private. This repressive Western culture seeks to be aroused, expressed in ways that catharsis located in *Manga* and *Anime* costumes allows the female body becomes an object of desire, pattern. In this study, we observed the influence of four characters in the series Ikkitousen construction of gender through the semiotic analysis of their body representations. We note that these sensual images is the source for which the media sells its products, and give ideas of perfection, possession, fetish, erotic, concepts that may influence gender constructions.

KEYWORDS: Tagging; *Manga*; Gender.

¹Mestrado em Educação para a Ciência e o Ensino de Matemática pela Universidade Estadual de Maringá. Docente da Universidade Federal do Triângulo Mineiro. veronicaklepka@gmail.com

²Gruadauda em Ciências Biológicas pela UEM. rebeca.pilegi@hotmail.com

³Graduado em Ciências Biológicas pela UNIPAR. junior_ias@hotmail.com

Recebido em Março de 2013
Aceito em Agosto de 2013

INTRODUÇÃO

Vivemos em uma sociedade que reprime desejos enquanto o poder cria seus valores. Assim ao mesmo tempo em que culturalmente somos sobrepujados/as, a mídia agrega valores e rótulos a nossa maneira de viver.

Fontes de entretenimento e por vezes objetos da fantasia reprimida, as histórias em quadrinhos estão disponíveis ao público em geral. Entre elas destacamos os *animes* e *mangás*. A riqueza de detalhes e a complexa interpretação exigida fascinam leitores/as ocidentais mediante desenhos ricos em formas, cores e expressões. Outros atrativos são os/as personagens guerreiros/as, as batalhas e o caráter sensual das imagens femininas.

Entre os/as leitores/as seria muito fácil perceber o motivo do gosto pela história, pelas imagens, pela forma dos desenhos, mas como destaca Vasconcellos (2006) pode ser muito mais que isso. Pode ser pelo conhecimento adquirido ou ainda pela sua linguagem visual, simbólica que se apropria da fantasia e interesses ocultados para gerenciar, manipular, produzir uma mensagem uma vez que dialoga com diversas manifestações culturais japonesas sem agregar hierarquia de valores, diferente das nossas.

Acreditamos que a imagem vendida por figuras femininas em *mangás* e *animes* contribuem para fortalecer um estereótipo e pode influenciar na formação do gênero. Buscando refletir sobre esta hipótese, nossa pesquisa procurou analisar – através da semiótica, baseando-nos na metodologia de Joly (2004) – imagens de quatro personagens do gênero feminino pertencentes à série IKKITOUSEN.

Portanto, temos como objetivo analisar essas imagens para desta forma discutir a possível influência delas na formação de gênero de nossa sociedade, visto que pesquisas apontam que crianças e jovens passam cerca de 8 horas por dia assistindo TV, muitas vezes sem a companhia de pais e/ou mães, tornando-se este meio de comunicação fonte de entretenimento da maior parte da população brasileira, inclusive em virtude das condições socioculturais em que esse meio de comunicação em massa torna-se o único objeto de lazer (OLIVEIRA, 2010).

Sendo assim, os autores Levin; Kilbourne (2009) acreditam que o que as crianças sabem a respeito do mundo, inclusive a respeito de

gênero, sexo e sexualidade vem do contexto em que estão inseridas, a partir dos seus sentidos, o que vêem e ouvem. Desse modo, observamos que esses/essas leitores/as não são pessoas passivas diante do que a mídia e o mercado de consumo veiculam, além disso, muitas vezes a opção por determinado desenho ou personagem é um reflexo dos signos¹ com os quais se identificam, agindo de acordo com suas preferências e necessidades (FURUKAWA et al, 2005).

Nesse aspecto, faz-se importante conhecer um pouco mais do reflexo causado pelas imagens femininas adotadas pelas personagens de histórias em quadrinhos, no que diz respeito à formação de gênero.

BREVE RETOMADA HISTÓRICA DOS ANIMES E MANGÁS

As histórias em quadrinhos fazem parte da juventude de meninos e meninas desde o século XIX quando nos Estados Unidos, sua criação, visava a disseminação da leitura. Porém, no Brasil só chegaram por volta de 1905.

A linguagem direta aliada à imagens atrativas, ricas em movimento e vivacidade de cores, faz com que crianças, jovens e até mesmo adultos evadam-se de sua realidade, tomando forma nos personagens e aventuras imaginárias. Para a cultura japonesa as cores possuem significados associados aos sentimentos, intuição, como conta Vasconcellos (2006) justificando o destaque dado aos seus desenhos.

Imagem e movimento automaticamente nos reportam aos famosos quadrinhos japoneses chamados *mangás*. O nome *mangá* corresponde a histórias em quadrinhos, revistas em quadrinhos, desenhos animados, caricaturas ou *cartoons* conforme discorre Luyten (2000) e literalmente significa “a imagem a partir de si mesma” (MOLINÉ, 2004, p. 218).

O termo foi utilizado pela primeira vez no século XIX pelo ilustrador, cartunista e pintor Katsushika Hokusai, produtor – entre os anos de 1814 e 1849 – de sequências verticais chamadas *Hokusai Manga* (SOUZA, 2006). Conforme Luyten (2004) a forma caricatural dos desenhos relacionavam-se a temas corriqueiros da vida

¹Em seu significado linguístico, signos são sinais, símbolos, remontando uma relação entre significado e significante. Portanto os signos são responsáveis pela representação das ideias, podendo ser palavras que por meio da fala ou da escrita associamos a ideias. Joly (2004) vai dizer que signo é uma representação, onde também se enquadram as imagens.

como a sociedade, a natureza além da personificação animal. No entanto, o nome foi consagrado com o desenhista Rakuten Kitazawa que analisando o ideograma chinês notou que a divisão das sílabas *man - ga* reportava-se aos termos: involuntário e imagem, respectivamente, nos conta Moya (1993). Podem significar ainda “desenhos irresponsáveis” como descreve Nagado (2002, p. 1).

O estilo do conhecido *mangás* se estabeleceu na década de 50 com Osamu Tezuka, considerado o “deus do *mangá*”. Diferente do *mangá*, os *animes* são desenhos animados japoneses que nos Estados Unidos e também aqui no Brasil chamamos de *cartoons*. Muitos deles são baseados nos *mangás* e compartilham histórias e personagens.

Nagado (2002) discorre que os *animes* fazem parte da TV brasileira desde a década de 60 e também se classificam por faixas etárias e gênero. Fonseca (2006) completa que a maior audiência gira em torno do gênero masculino com idade entre 18 e 24 anos, estudantes de nível médio a superior de classe alta e com grande interesse na tecnologia, cultura urbana, música, sexo e ação.

A publicação do *mangás* no Japão busca atender diferentes clientelas, faixas etárias e gêneros visto que a maioria da população lê os quadrinhos. São muitos os enfoques: didáticos para as escolas, culinária, direito, histórias de samurais, robôs, comédias românticas entre outros, enfatiza Souza (2006). Tudo vira história em quadrinho no Japão até mesmo a vida cotidiana de desempregados, donas de casa e agiotas.

Conforme Moliné (2004) são comuns temas como pedofilia, incesto, sexo com professores/as, policiais, freiras, empregadas domésticas, monstros e com animais, além das orgias, estupros e homossexualidade praticada tanto por homens quanto por mulheres. Histórias que muitas vezes representam a realidade de uma cultura machista socialmente aceita e que evoca o tratamento dispensado às mulheres japonesas, salienta Souza (2006). Para Rosa (2005) não há limites para o erotismo japonês, o que se difere da sexualidade ocidental sempre mais vigiada.

Enquanto o Brasil e os demais países ocidentais criticam a violência exacerbada e apelo sexual evidente nos *mangás* o mesmo não ocorre no Japão, local em que o índice de crimi-

nalidade é dos menores do mundo e casos de estupro são raros (ROSA, 2005).

Nos *mangás* e *animes* japoneses a alusão ao sexo se faz presente, porém não sendo considerado erótico ou pornográfico. Luyten (2000) destaca que o simbolismo sexual apresentado não passa de produtos da cultura em que o sexo não é algo pecaminoso, mas sim mágico. Além disso, a homossexualidade não é um tabu, sendo discutida até mesmo com crianças. Dessa forma, os desenhos japoneses são idealizados para sua cultura, fato que tem feito com que os Estados Unidos comprem direitos autorais para embutir padrões ocidentalizados, descaracterizando o legítimo *mangá* (VASCONCELLOS, 2006, p. 35).

A SEXUALIDADE

Característica do Ocidente a repressão sexual é muito influenciada pela religião. Segundo Foucault (1988, p. 9-10)

[...] A sexualidade é, então, cuidadosamente encerrada. Muda-se para dentro de casa. A família conjugal a confisca. E absorve-a, inteiramente, na seriedade da função de reproduzir. Em torno do sexo, se cala. O casal, legítimo e procriador, dita a lei. Impõe-se como modelo, faz reinar a norma, detém a verdade, guarda o direito de falar, reservando-se o princípio do segredo. [...] Ao que sobra só resta encobrir-se; o decoro das atitudes esconde os corpos, a decência das palavras limpa os discursos. E se o estéril insiste, e se mostra demasiadamente, vira anormal: receberá este status e deverá pagar sanções (FOUCAULT, 1988, p. 9-10).

Nesse sentido, Foucault (1988, p.10) ainda complementa que uma vez que as crianças não tem sexo, faz-se um bom motivo para interditar-lo, “razão para proibi-las de falarem dele, razão para fechar os olhos e tapar os ouvidos onde quer que venham manifestá-lo, razão para impor um silêncio geral e aplicado. “[...] assim, não há nada para dizer, nem para ver, nem para saber” (FOUCAULT, 1988, p.10).

A crítica do autor à repressão é também pautada no discurso de poder e que “dizer que o sexo não é reprimido” ou até “dizer que entre o sexo e o poder a relação não é de repressão, corre o risco de ser apenas um paradoxo estéril. Seria ir de encontro a toda economia, a todos os

“interesses” discursivos que a sustentam” (FOUCAULT, 1988, p. 13-14).

Por outro lado, há quem considere a questão da repressão algo mais que apenas um discurso de poder, mas algo preocupante uma vez que mensagens de cunho sexual podem atrapalhar o desenvolvimento da criança causando uma “confusão entre o que é real e o que é imaginário” (OLIVEIRA, 2010, p. 9).

Muito embora acreditem na grande força do mercado publicitário, a negação à sexualidade faz crer que a superexposição de mensagens sexualizadas vem afetando o desenvolvimento das crianças, uma vez que estão sendo constantemente bombardeadas por mensagens explícitas de sexo. Assim, as indústrias vêm crescendo exponencialmente, ou seja, dada a procura, fomenta-se o mercado (OLIVEIRA, 2010).

Já Mendonça; Mendes; Souza (2005, p. 7) acreditam que os desenhos animados são importantes para o desenvolvimento infantil no qual, a criança “pode satisfazer suas necessidades de diversão, medos, aventuras e vive de forma imaginária conflitos, em um processo de amadurecimento cognitivo e emocional” (MENDONÇA; MENDES; SOUZA, 2005, p. 7).

Faz-se necessário destacar aqui que a **sexualidade** não deve ser vista como um problema, mas como algo natural, inerente ao ser humano, entretanto a decorrência do apelo a esta, gerando a **sensualidade** é que por vezes preocupa. Tendo o assunto sexo sendo abordado, já basta para a audiência ser conquistada, com isso a mídia “evoca uma cobrança” em que “ninguém pode guardar-se”, deve ser “soltar o mais cedo e rápido possível” do contrário será “excluído do grupo ao qual deseja ardorosamente participar” (Oliveira et al, 2008, p. 16).

FORMAÇÃO DO GÊNERO

Ao se falar em desenvolvimento, devemos pensar também no processo de construção do gênero que pode acontecer desde a infância e estar sendo contida, por isso Joan Scott² (1994, p. 12 *apud* Silva, 2007, p. 11) nos diz que

[...] gênero significa saber a respeito das diferenças sexuais. Uso saber, seguindo Michel Foucault, com o significado de compreensão produzida pelas culturas e sociedades so-

bre as relações humanas, no caso, relações entre homens e mulheres. Tal saber não é absoluto ou verdadeiro, mas sempre relativo. [...] O saber não se relaciona apenas a ideias, mas a instituições e estruturas, práticas cotidianas e rituais específicos, já que todos constituem relações sociais. O saber é um modo de ordenar o mundo e, como tal, não antecede a organização social, mas é inseparável dela (SCOTT, 1994, p. 12).

Em concordância com Joan Scott, Silva (2007, p. 11) salienta que gênero se “refere à construção dos papéis feminino e masculino em uma dada sociedade, pressupondo-se, num primeiro momento, que essa organização binária seria incontornável”. Jane Flax³ (1991, p. 230 *apud* Silva, 2007, p. 11) discorre que este conceito é parte de uma “relação social prática” e que existe uma necessidade de avaliar o significado de “feminino” e o “masculino” dentro de uma sociedade (FLAX, 1991, p. 230). Dessa forma, por meio do gênero “(...) *dois tipos de pessoas são criadas*” frutos de uma construção social as “(...) *divisões e atribuições diferenciadas e (por enquanto) assimétricas de traços e capacidades humanas.*” (FLAX, 1991, p. 228- grifos do original).

Como destaca Louro (1997) o conceito gênero tem uma história pautada no movimento feminista que implica uma linguística, lutas, momentos e significados, portanto é algo muito maior de que uma definição ou conceito.

OS CÓDIGOS SUBLIMINARES À IMAGEM

Quanto ao sexo, historicamente Foucault (1988, p. 57) trata de dois pontos relacionados à verdade, sendo um deles as sociedades (China, Japão, Índia, Roma e as nações Árabes-Muçulmanas) como dotadas de *ars erótica*, esta que constitui-se de uma arte, onde a verdade é extraída do prazer,

[...] encarado como prática e recolhido como experiência; não e por referencia a uma lei absoluta do permitido e do proibido, nem a um critério de utilidade, que o prazer é levado em consideração, mas, ao contrário, em relação a si mesmo: ele deve ser conhecido como prazer, e portanto, segundo sua

²SCOTT, Joan. Prefácio a Gender and Politics of History. Cadernos Pagu (3) 1994, p. 11-27

³FLAX, Jane. Pós-moderno e relações de gênero na teoria feminista. In: BUARQUE DE HOLANDA, Heloísa (org.). Pós-modernidade e política. Rio de Janeiro: Rocco, 1991, p. 217-250.

intensidade, sua qualidade específica, sua duração, suas reverberações no corpo e na alma. Os efeitos dessa arte magistral, bem mais generoso do que faria supor a aridez de suas receitas, devem transfigurar aquele sobre quem recaem seus privilégios: o domínio absoluto do corpo, gozo excepcional, esquecimento do tempo e dos limites, elixir de longa vida, exílio da morte e de suas ameaças (FOUCAULT, 1988, p. 57).

Ainda segundo Foucault (1988, p. 57) nossa civilização ocidental não possui tal *ars erótica*, em princípio devido à submissão à religião. “Daí decorre também o fato de que o ponto importante será saber sob que formas, através de que canais, fluindo através de que discursos o poder consegue chegar às mais tênues e mais individuais das condutas” (FOUCAULT, 1988, p. 16).

Em imagens de *mangás* e *animes* existe um código de linguagem, caracterizado por seus traços visuais e até mesmo mensagens subliminares a esses traços como vemos nas figuras abaixo:



Figura 1: Personagens femininas de *Mangás* e *Animes* e suas mensagens visuais. Em (A) seios de tamanho exagerado desproporcional ao rosto infantilizado. Em (B) menina representando submissão e objeto sexual.

Fontes: (A) <http://gamehall.uol.com.br/site/garotas-de-animes-15/> Acesso em 08 de junho de 2012.

(B) <http://mvp-animes.blogspot.com.br/search/label/Imagens> Acesso em 28 de maio de 2012.

De acordo com Peret (2009, p. 3-4) existem diversas narrativas para a sexualidade em *animes* e *mangás*, principalmente, no que diz respeito a homo e a bissexualidade, citamos algumas enfatizadas pelo autor:

[...] essas obras não foram feitas para a nossa cultura e sim para a cultura japonesa; portanto, qualquer apropriação nossa poderá não corresponder à realidade e verossimilhança

internas do produto (o que não chega a ser um ponto ‘negativo’, mas deve ser levado em consideração em qualquer análise) [...] é preciso manter a mente aberta às possibilidades culturais que acompanham esses produtos. A questão da regulamentação por faixa etária, por exemplo, é um fator marcante e de grande influência na hora de se analisar a produção gráfica japonesa; [...] nós tendemos a ver vários aspectos da sexualidade sob um véu de preconceito e censura, fundamentados em dogmas religiosos, algumas tradições e definições absolutas que, apesar de já terem sido ultrapassadas, ainda persistem no imaginário popular; [...] a existência de ficções literárias (*fanfic*) ou artísticas (*fanart*) de origem japonesa, contendo alguma conotação homossexual, não confirma nem justifica automaticamente a presença de tais elementos nos produtos originais. Muito do que se imagina no Brasil, sobre os produtos japoneses, fala mais sobre o imaginário e a cultura do Brasil, do que sobre as obras estrangeiras propriamente ditas (PERET, 2009, p. 3-4).

Com esse foco, escolhemos nosso objeto do nosso estudo, a série de ação IKKITOUSEN conhecida no ocidente e no Brasil como BATTLE VIXENS constitui-se de uma versão atual do Romance dos Três Reinos, livro chinês sobre o período dos reinos Wei, Shu e Wu entre os anos de 220 a 280 d.C.

Criado como *mangá* em 2000, IKKITOUSEN apresenta quatro séries com pouco mais de 10 episódios cada, hoje como *animes*. Em resumo, a história compõe de sete escolas que simulam os reinos da história verídica e cada escola possui um chefe encarnando um imperador. Os estudantes das escolas também são encarnações dos personagens do período antigo. O enredo se faz em torno de batalhas entre as escolas pela supremacia e que um dia chegue o mestre dos mestres para unir o fragmentado reino. A versão da série apresenta uma aproximação ao público jovem quanto ao uso de celular para receber as mensagens e ordens dos chefes a seus súditos/as (GRASEL, 2009).

A série apresenta-se cheia de lutas, mas estas ficam em segundo plano como discorre Grasel (2009), porque o aspecto principal são as garotas. Estas se apresentam com um padrão de beleza característico da mídia: altas, magras, grandes seios, uso de roupas curtas e sensuais. Nas batalhas as roupas são facilmente rasgadas

deixando ver partes dos seios e as saias muito curtas permitem que a cada movimento apareça suas calcinhas. O autor comenta que “mais *safado* e machista impossível” (GRASEL, 2009, p. 1- grifo do original).

As garotas mais importantes segundo Grasel (2009; 2011) são: **Sonsaku Hakufu**: personagem principal, a mestre dos mestres, forte, linda, mas considerada idiota e estúpida. **Ryomou Shimei**: personagem que usa tapa olho branco, mas não é cega, considerada neurótica e amargurada, utiliza o uniforme do colégio nas lutas ou uniforme sensual de empregada além de um crucifixo no pescoço. Seu golpe é imobilizar o adversário pendurando-se nele. **Kannei**: anda armada com uma lança. **Kaku**: conselheira e desconfiada. **Ryofu Housen**: considerada safada e em um dos episódios é amante de um personagem masculino e molesta adversários após derrubá-los, ressuscita com comportamento inocente e educado e depois volta a suas características principais. **Ukitsu**: morena e misteriosa. **Kakouen Myousai**: misteriosa com um uniforme chinês. **Kan’u Unchou**: poderosa, melancólica e atraente, na última temporada apaixonou-se pela amiga Ryuubi. **Ryuubi Gentoku**: meiga, inocente, adora ler e detesta lutar. **Chochi Ekitoku**: corajosa, invocada e inconsequente. **Chou’um**: tranquila e espadachim. **Koumei**: garota sensata. **Sonken Chuubou**: fraca, educada, inteligente, filosófica, sensível, boa cozinheira e recatada. **Bachou Mouki**: ruiva, tem pavor a cobras, é impulsiva, adora doces e é bastante atrapalhada. **Soujin Shikou**: estudante considerada metida que usa touca, reclamona e convencida. **Shikou Kyoscho**: usa uniforme de jogadora de vôlei, é meiga e protetora. **Mouyuu**: espadachim, melancólica, usa tapa-olho e casaco sobre o top e short. **Moukaku**: irônica, violenta, usa curto uniforme de motoqueira.

Conforme discorre Grasel (2009) a série é rica em insinuações e nudez semiexplícita, além de cenas de amor discretas e lesbianismo. Em uma das temporadas há cenas de corpos nus com todas as garotas da série inclusive as mortas. O autor comenta que no Brasil trata-se de um *anime* polêmico não só pelas cenas, mas pelo sistema educacional retratado na série. Aqui ele foi dublado com o nome Anjos Guerreiros e comprado pelo canal *Cartoons Network*, mas nunca exibido, no entanto são encontrados com facilidade por meio da internet e em jogos para videogame.

METODOLOGIA

Joly (2004) nos diz que a imagem pertence a categoria das representações em que, sua função é de evocar algo, significar outra coisa que não ela mesma. Nesse sentido, a autora enfatiza que existem imagens fabricadas e as manifestadas e que as primeiras imitam um modelo, tornando-as virtuais, ilude-se à própria realidade, tornam-se ícones perfeitos.

Nesse aspecto corroboramos com Joly (2004, p. 42) que enfatiza “que uma análise não deve ser feita só por fazer, mas a serviço de um projeto”, entretanto apoiamos-nos novamente na autora, pois, reconhecer um motivo não significa que compreendamos a imagem, uma vez que ela pode ter um significado muito particular, ligada a seu contexto interno, às expectativas, interpretações e conhecimentos do receptor. Por isso, utilizamos da semiótica para melhor compreender as “intenções do autor” (JOLY, 2004, p. 45).

Dessa forma, escolhemos quatro personagens, as consideradas principais na série IKKITOUSEN para realizar a análise de suas imagens, que nos permite aumentar conhecimentos, instruir, permitir a leitura ou conceber de forma eficaz as mensagens visuais (JOLY, 2004), assim nossa análise possibilitou as observações destacadas no quadro 1 abaixo:

Quadro 1: Análise semiótica das imagens.

IMAGEM	MENSAGEM PLÁSTICA	MENSAGEM ICÓNICA
<p>1</p> <p>Sonsaku Hakufu⁴</p> 	<p>Moldura ausente, imaginária; Enquadramento próximo; Ângulo do ponto de vista diagonal, local esquecido; Escolha da objetiva à direita, desfocagem do segundo plano na parte inferior; Composição oblíqua descendente para a direita, queda, esmagamento, regressão; Formas com linhas curvas, arredondadas, feminilidade e suavidade; Dimensão grande; Cores, dominante fria, luz oblíqua, manhã, tarde, força, violência; Iluminação violenta, orientada; Textura lisa.</p>	<p>-Bastão ou ferro concretado: força, violência; -Saia curta de pregas: feminilidade, erotismo; -Seios exageradamente grandes: fetiche, erotismo; -Pose: em luta, batalha, ao mesmo tempo sensual; -Olhos nos olhos: relação interpessoal.</p>
<p>2</p> <p>Ryomou Shimei⁵</p> 	<p>Moldura ausente, imaginária; Enquadramento próximo; Ângulo do ponto de vista vertical, de frente, sensação de realidade; Escolha da objetiva conota profundidade, visão natural; Composição vertical descendente, retidão, equilíbrio; Formas com linhas curvas, arredondadas, feminilidade e suavidade; Dimensão grande; Cores, dominante frias; Iluminação difusa; Textura lisa.</p>	<p>-Algemas: posse, fetiche, controle; -Roupa de empregada: fetiche, erótico, à serviço; -Pose de observação: olhos nos olhos, buscando distância no olhar.</p>
<p>3</p> <p>Kaku⁶</p> 	<p>Moldura presente, concreta; Enquadramento afastado; Ângulo do ponto de vista frontal; Escolha da objetiva frontal; Composição oblíqua ascendente para a direita; Formas com linhas curvas, arredondadas, feminilidade e suavidade; Dimensão grande; Cores, dominante quentes, luz violenta e orientada; Textura lisa.</p>	<p>Roupas: que querem esconder o corpo mas ao mesmo tempo mostrá-lo; -Meias: sugerem saber o que há por baixo da saia; -Crucifixo: submissão; -Cabelos: em laços laterais, infância, meiguice; -Óculos: intelectualidade; -Pose: erótica, de espera, convite, olhos nos olhos.</p>
<p>4</p> <p>Ryofu Housen⁷</p> 	<p>Moldura presente; Enquadramento distante; Ângulo do ponto de vista frontal; Escolha da objetiva sem profundidade; Composição vertical; Formas com linhas curvas, arredondadas, feminilidade e suavidade; Dimensão pequena; Cores, dominante quente; Iluminação violenta, orientada; Textura lisa.</p>	<p>-Cabelos: presos laterais, infância; -Rosto meigo: olhos nos olhos; -Pose: erótica, sensual, espera, convida; -Decote atrevido: querendo abrir-se; -Saia curta: com ar de estar levantando com o vento; -Mão na orelha: conquista, interesse.</p>

⁴Fonte: <http://myanimelist.net/forum/?topicid=132808&show=20>

⁵Fonte: <http://gallery.minitokyo.net/view/546241>

⁶Fonte: <http://gallery.minitokyo.net/view/303973>

⁷Fonte: <http://gallery.minitokyo.net/view/417685>

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A imagem trata-se de uma mensagem visual carregada por diferentes signos, portanto, torna-se uma linguagem. Ela sempre conterá uma “*mensagem para o outro*” como discorre Joly (2004, p. 55) e, portanto requer um contexto, um destino, um destinatário, um código e um canal.

As imagens que analisamos pertencem a um contexto moderno de batalha entre escolas, mas concebidas como reinos cujo único objetivo é a espera do “mestre” para unificá-los. No entanto, as personagens que se destacam são garotas.

A análise possibilitou percebermos que elementos como ausência de moldura como ocorrido nas figuras 1 e 2 permite a imaginação do espectador para completá-la, aliada a essa imaginação, as cores, iluminação e traços como os arredondados de nossas imagens atraem o olhar a um ponto estratégico de visão que demonstram feminilidade, erotismo, fetiche. Joly (2004) infere que a interpretação depende do espectador e que pode variar com significações diferentes.

Entretanto, essas imagens nos passam a ideia estereotipada de uma mulher poderosa, além de ter força, é extremamente sensual e que por isso torna-se desejada, podendo também ceder à submissão. A esse respeito, Lourenço (2009, p. 314) completa que, *mangás* e *animes* passaram a constituir “uma dimensão cultural objetiva, fornecendo o substrato a partir do qual os jovens, em função de seus desejos, podem ser capazes de construir seu próprio saber”.

Além disso, essas imagens corroboram com o padrão de corpo norte americano vendido aqui em nossa sociedade que induzem concepções associadas à magreza, a boa anatomia, fortes e bonitos, de perfeição e de que esta é a realidade. É importante destacar que as imagens de *mangás* e *animes* veiculadas hoje no Brasil são em sua maioria adaptações para uma versão americana, portanto não devemos tecer críticas contra a cultura oriental a esse respeito. Mas com essa ocidentalização vemos que o fato de ter enormes seios e bumbuns tornam as mulheres perfeitas, conceito empregado pela mídia como sendo o ideal para a realidade, conotando uma rotulação feita pelos produtos e padrões. Esse resultado vai ao encontro com o encontrado por Petroll; Rossi, (2008), onde alia-

da a divulgação, a imagem torna-se ferramenta que por meio da propaganda ativa percepções e comportamentos com base em apelos.

Assim as imagens do corpo feminino da série IKKITOUSEN analisadas só vem a confirmar com os autores Reichert e Ramirez ¹(2000 apud PETROLL; ROSSI, 2008) que dizem que os apelos sexuais podem ser de diversas formas, seja pelo físico, pelos movimentos, pela interação física na imagem ou pelo voyeurismo que são as fantasias que a propaganda desperta (PETROLL; ROSSI, 2008).

Tais interpretações diferem-se nas culturas, existe uma clara diferenciação do real e do imaginário na mente oriental, fato que no Brasil não ocorre, sendo o leitor facilmente influenciado pela história. Os leitores brasileiros tendem a absorver o simbolismo do *mangá* tanto na linguagem, vestimenta quanto nos valores sociais e familiares além das ideologias e filosofias de vida.

Até mesmo a questão do sexo erotizado pelo fetiche a adolescentes colegiais tipicamente fardadas, o que acaba por ser transmitido em forma de desejo para as personagens de *mangás* tem sido justificado pelo relacionamento por conveniência posto na cultura japonesa tornando a vida conjugal sem espaço para o sexo conforme discorrem Souza (2006); Barral (2000) e Luyten (2000).

Concordamos com Machado (2006) que diz que é por meio dessas representações que se aprendem comportamentos, exclusões, hierarquias, verdades a respeito do feminino e do masculino. Além disso, a autora ainda enfatiza que a imagem e suas representações, tem proporcionado uma “disciplinarização dos corpos, das atitudes e, até mesmo, dos sonhos e das fantasias das pessoas, dinamizando os imaginários” (MACHADO, 2006, p. 229), portanto, construindo gêneros.

Dessa forma, conforme Kellner (2001) salienta, a mídia domina ideologicamente contribuindo para fortalecer as relações de poder as quais hoje somos submetidos. Portanto, confirmando as concepções que obtivemos, Machado (2006, p. 233) enfatiza a ideia de que

[...] a mídia é uma eficaz tecnologia de gênero, pois, ao mesmo tempo em que ela re-

¹REICHERT, Tom; RAMIREZ, Artemio. Defining sexually oriented appeals in advertising: a grounded theory investigation. *Advances in Consumer Research*, v. 27, p. 267-273, 2000.

presenta os gêneros, institui valores sobre o certo e o errado, sobre o que deve ser considerado e o que deve ser descartado. A mídia propõe estilos de vida e informa sobre as coisas com que se devem sonhar e desejar. Sua eficácia pedagógica é obtida por meio da repetição exaustiva dos discursos e também pelos não ditos, pelas ausências (MACHADO, 2006, p. 233).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa permitiu notar que a imagem gera grande influência, atraindo interesse e compoendo desejos. Nas palavras de Louro (2007, p. 26) ao percebemos tantas “oscilações, contradições e fragilidades” nesse aparato cultural, “a sociedade busca, intencionalmente [...] ‘fixar’ uma identidade masculina ou feminina ‘normal’ e duradoura” (LOURO, 2007, p. 26 - grifos do original).

Faz-se necessário trabalhar em nossas escolas com as temáticas de gênero e identidade para que esses conceitos sejam compreendidos, assim, as concepções a respeito do mundo e de si mesmo possam ser abrangidos gerando maior autoconfiança em se expressarem tanto fisicamente quanto aceitarem seus corpos e suas diferenças.

REFERÊNCIAS

BARRAL, E. **Otaku, os filhos do virtual**. São Paulo: SENAC, 2000.

FONSECA, J. 100% animação. **Neo Tokyo**, n. 2, p. 10-21, fev. 2006.

FOUCAULT, M. **História da sexualidade: a vontade de Saber**. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

FURUKAWA, C. et al. **Construção da identidade numa sociedade do consumo: o referencial no desenho Japonês**, 2005. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1904/17103>>. Acesso em: 26 maio 2012.

GRASEL, R. **Animação IKKITOUSEN**. Disponível em: <<http://estudiorafelipe.blogspot.com.br/2009/02/animacao-ikkitousen.html>>. Acesso em: 28 jun. 2012.

_____. **Anime IKKITOUSEN XTREME XECUTOR**. Disponível em: <<http://estudiorafelipe.blogspot.com/2011/07/anime->

ikkitousen-xtreme-xecutor.html>. Acesso em: 11 fev. 2013.

JOLY, M. **Introdução à análise da imagem**. São Paulo: Papirus, 2004.

KELLNER, D. **A cultura da mídia**. Bauru: Edusc, 2001.

LEVIN, D. E.; KILBOURNE, J. **A infância perdida: como orientar nossas crianças na era da sexualidade precoce**. São Paulo: Gente, 2009.

LOURENÇO, A. L. C. **Otakus**. Construção e representação de si entre aficionados por cultura pop nipônica. 2009. 365 f. Tese (Doutorado em Antropologia Social) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

LOURO, G. L. **Gênero, sexualidade e educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

_____. **O corpo educado: pedagogias da sexualidade**. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

LUYTEN, S. M. B. **Mangás, o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2000.

_____. Panorama do Mangás e do anime. In: _____. **Guia da cultura japonesa**. São Paulo: JBC, 2004. cap. 10. Disponível em: <<http://www.icultgen.com.br/2009/09/03/panorama-do-manga-e-do-anime/>>. Acesso em: 11 fev. 2013.

MACHADO, L. M. M. **E a mídia criou a mulher: como a TV e o cinema constroem o sistema de sexo/gênero**. 2006. 242 f. Tese. (Doutorado em História) - Universidade de Brasília, Brasília, 2006.

MENDONÇA, A.V. P. M.; MENDES, J. D. U.; SOUZA, S. C. C. **Uma reflexão sobre a influência dos desenhos animados e a possibilidade de utilizá-los como recurso pedagógico**, 2005. Disponível em: <http://mail.falnatal.com.br:8080/revista_nova/a3_v2/artigo_8.pdf>. Acesso em: 26 maio 2012.

MOLINÉ, A. **O grande livro dos Mangás**. São Paulo: JBC, 2004.

MOYA, A. **História da história em quadrinhos**.

São Paulo: Brasiliense, 1993.

NAGADO, A. **O bê-a-bá do Mangás**, 2002. Disponível em: <<http://www.omelete.com.br>> Acesso em: 26 maio 2012.

OLIVEIRA, E. M. et al. Da sensualidade à sexualidade: uma interferência pedagógica frente aos preceitos impostos pela mídia. **Revista Científica de Educação Athena**, v. 10, n. 10, jan./jun. 2008.

OLIVEIRA, F. L. **Análise das mensagens de sexualidade no anime Naruto**. 2010. 79 f. (Monografia) - Departamento de Jornalismo Faculdade Cearense, Fortaleza, 2010.

PERET, E. **Percepções da sexualidade: anime e Mangá**, 2009. Disponível em: <www.elo.uerj.br/pdfs/ELO_Ed4_Artigo_animemanga.pdf>. Acesso em: 26 maio 2012.

PETROLL, M. M.; ROSSI, C. A.V. Apelo sexual na propaganda e seus efeitos sobre o consumidor: um experimento em mídia impressa. **Revista de Administração**, v. 1, n. 2, jul./dez. 2008.

ROSA, F. **Hentai: a sedução do Mangás**. São Paulo: Opera Graphica, 2005.

SILVA, V. F. Mangá feminino, Revolução Francesa e feminismo: um olhar sobre a Rosa de Versalhes. **História, Imagem e Narrativas**, a. 3, n. 5, set. 2007.

SOUZA, M. F. **Mangás: Quadrinhos e desenhos animados japoneses e sua influencia cultural no Brasil**. 2006. 60 f. (Monografia) - Universidade de Fortaleza, Ceará, 2006.

VASCONCELLOS, P. V. **Mangás-Dô: os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas**. 2006. 220 f. Dissertação (Mestrado em Teologia e Ciências Humanas) - Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, 2006.

**MENSAJE OCULTO EN MANGAS Y ANIMES:
UN ANÁLISIS DE IMAGEN PARA LA
CONSTRUCCIÓN DE VALORES CUANTO AL
GÉNERO**

RESUMEN: La referencia a los estándares de belleza utilizados por los medios de comunicación, permiten la construcción de puntos de vista acerca del

propio cuerpo que terminan siendo observados, sin embargo, eso no sofoca la curiosidad, sólo limita el acceso, instigando fantasías, dudas y búsqueda del placer en secreto y privado. Esa cultura occidental represiva pretende ser despertada, expresa de una cierta forma que tal catarsis localizada en *Mangas* y *Animes* permita la fantasía por el cuerpo femenino, convirtiéndose objeto de anhelo, estándar. En este estudio, se observó la influencia de cuatro personajes de la serie Ikkitsusen en la construcción del género, a través del análisis semiótico de sus representaciones corporales. Observamos que esas imágenes con sensualidad son la fuente por la cual los medios de comunicación venden sus productos, además de atribuir concepciones de perfección, posesión, fetiche, erotismo, conceptos que pueden influenciar construcciones de género.

PALABRAS CLAVE: Rotulación; *Mangas*; Género.