



SEME OU UKE? UMA ANÁLISE SOBRE O YAOI, OS QUADRINHOS HOMOSSEXUAIS JAPONESSES

Otavia Alves Cé

Introdução

Os mangás – as histórias em quadrinhos japonesas – são um fenômeno da cultura pop nipônica que vem cada vez mais alcançando popularidade em outros países. Seus segmentos editoriais são bastante diversificados, contemplando diversas faixas etárias e tendo publicações diferenciadas para cada sexo. Além disso, a variação de temas encontrados nos mangás é muitas vezes maior do que é visto frequentemente nos quadrinhos ocidentais. No presente trabalho falarei sobre uma variação em especial, que cada vez ganha mais espaço entre o público feminino: o *yaoi* (abreviação de *yama nashi*, *ochi nashi*, *imi nashi*¹). Com base nos estudos de gênero e representação e nos estudos sobre a cultura pop japonesa, analisarei as construções apresentadas neste estilo de história, além de dissertar sobre o fascínio que o tema desperta em suas leitoras.

A cultura pop japonesa

O Japão é um país de contrastes. Suas características permeiam nosso imaginário, desde as milenares tradições da época dos samurais até o exotismo dos jovens de cabelos coloridos. Hoje, o Japão é o cenário da coexistência de contrastes, uma mistura dos sedutores mistérios do oriente com o comportamento tecno-efêmero do ocidente. Mesmo sendo uma ilha, o país não ficou isolado do resto do mundo, pois hoje “a influencia nipônica atinge cidadãos comuns de diferentes heranças culturais em diversas partes do globo” (SATO, 2007, p.11), influência essa que vai além dos produtos industrializados, verificando-se também num consumo mais abstrato: a influencia cultural, especialmente a cultura pop ou de massa.

É importante conceituar, então, o que se entende por cultura pop. Diferentemente da cultura popular (folclore), que abrange um conjunto de tradições e crenças, cujo conhecimento é universal para um determinado povo, e que foi construída ao longo da história, a cultura pop é um fenômeno mais “imediató”, que faz uso da mídia para a criação e divulgação de novos ícones. Segundo Sato, “trata-se do impacto da industrialização e da massificação na geração de referências que se tornam comuns a um povo” (2007, p.12). A característica marcante de um elemento integrante da cultura pop é que, obrigatoriamente, este possui uma grande identificação popular.

¹ Em português, “sem clímax, sem propósito, sem sentido”.



Um exemplo deste tipo de objeto são os mangás e animes, por meio dos quais “crianças e jovens fisicamente distantes do arquipélago passaram não só a cultuar super-heróis com nomes em japonês, como também a conhecer muitos elementos da estética e do comportamento japonês – e a incorporá-los no cotidiano” (SATO, 2007, p.22).

Conceito de mangá

A palavra mangá se refere exclusivamente às histórias em quadrinhos japonesas, ou seja, toda história em quadrinho produzida no Japão, assim como gibi no Brasil, *comics* nos EUA e *mahwas* na Coreia, por exemplo. A palavra mangá é o resultado da união dos ideogramas *man* (humor) e *gá* (grafismo), sendo sua tradução literal para o português “caricatura”, “desenho engraçado”. Este termo foi usado pela primeira vez em 1814, pelo ilustrador Katsushita Hokusai², extremamente conhecido no Ocidente por suas gravuras *ukiyo-ê*³. Com a chegada da Era Meiji na segunda metade do século XIX, o Japão saiu de um isolamento cultural de aproximadamente 200 anos, o que propiciou um maior contato com o Ocidente. Sedentos por inovações, os japoneses procuraram assimilar tecnologias, costumes e ideologias que vinham do estrangeiro. Nessa época, destacou-se o trabalho do inglês radicado no Japão Charles Wirgman⁴, que em 1862 criou a revista de humor *Japan Punch*, abrindo através das charges políticas um novo tipo de arte cômica aos japoneses. Além do trabalho de Wirgman, destacou-se também a obra de Rakuten Kitazawa⁵, que criou os primeiros quadrinhos seriados com personagens regulares e batalhou pela adoção da palavra mangá para designar histórias em quadrinhos no Japão.

Com toda a modernização do país e com o desenvolvimento de uma linguagem de quadrinhos própria aos costumes e à realidade japonesa, o termo mangá se tornou sinônimo de caricaturas e HQs. A ideia de mangá como um estilo de desenhos e narrativa só surgiu no pós-guerra, com o trabalho de Osamu Tezuka⁶, também conhecido como “*Deus do mangá*” (McCLOUD 2006, p.128).

Osamu Tezuka é considerado o criador do estilo de desenho que retrata as pessoas com olhos grandes e brilhantes. Seu trabalho foi influenciado pela obra de Walt Disney e pelo cinema

² (1760-1849) É considerado por muitos como o maior mestre japonês da gravura.

³ Conhecido também por estampa japonesa, é um estilo de pintura desenvolvida no Japão ao longo do período EDO (1603-1867). Foi uma técnica amplamente difundida através de pinturas executadas com o auxílio de blocos de madeira usados para impressão. Geralmente representava temas teatrais.

⁴ (1832-1891). Chegou ao Japão em 1861, como desenhista do *Illustrated London News*.

⁵ (1876-1955). Primeiro cartunista profissional do Japão.

⁶ (1928-1989). Considerado o pai fundador do mangá moderno, por ter promovido muitos desenhistas e animadores, além de ditar os padrões do estilo.



européu, já que na década de 40 ele adaptava para a linguagem dos quadrinhos técnicas de cinema como *close-ups*, *long-shots* e *slow-motion*, revolucionando a narrativa quadrinhística e fazendo com que os leitores se envolvessem mais com as histórias que criava.

Diferente das *comics* americanas, os mangás possuem um estilo de narrativa bastante peculiar, mais lembrando a linguagem visual baseada do cinema, como os *story boards*. Além do formato, previamente mencionado, e do sentido de leitura, da direita para a esquerda (mantido em suas versões ao redor do mundo), a dramatização intensa e a representação gráfica dos sons (onomatopéias) como integrante da composição do desenho, este em preto e branco (ou cor chapada) com uso profusivo de retículas (*screen-tone*, *bendays*), ditam e dão forma à narrativa.

Ao longo do tempo, os mangás passaram a possuir uma forma de editoração peculiar: segmentos de mercado divididos por sexo e faixa etária, desde crianças em fase de alfabetização, até homens e mulheres adultos. Segmentos como o *shonen*⁷ e o *shojo*⁸ lideram as vendas no mercado, porém a ampla variedade de público e temas abordados propiciou o surgimento do dito *yaoi*, o qual tratarei mais detalhadamente no próximo tópico.

O Yaoi

Yaoi, também conhecido como *Boys' Love*, é o termo que se refere ao segmento editorial de mangás que se concentra em histórias de cunho homossexual, normalmente envolvendo homens jovens e belos. Geralmente estas histórias são criadas por autoras do sexo feminino.

O *yaoi* surgiu nos mercados do Japão no final de 1970 sob a forma de *doujinshi*⁹, nos quais autores se apropriavam de personagens de mangás populares e os representavam em relacionamentos românticos homossexuais idealizados. Em 1978 a primeira obra original foi lançada pelas autoras Moto Hagio e Keiko Takemiya. Seu mangá, situado num internato para meninos numa Europa vitoriana fictícia, contava com um elenco totalmente masculino, embora alguns personagens fossem representados fisicamente de maneira bastante andrógina. Nesse mangá, a paixão entre os rapazes era representada de forma arrebatadora, contendo profundas e comoventes declarações de amor e cenas de sexo “sempre retratadas artisticamente como se fossem motivadas por um desejo ou sentimento mais romântico” (GRAVETT, 2006, p.84).

Atualmente, o gênero se popularizou não só no Japão como em outros países que tem acesso a publicações nipônicas, incluindo Brasil, Estados Unidos e boa parte da Europa.

⁷ Segmento editorial voltado para o público adolescente masculino.

⁸ Segmento editorial voltado para o público adolescente feminino.

⁹ São mangás e outros trabalhos feitos e distribuídos por fãs ao invés de profissionais.



Seme e Uke

*Seme*¹⁰ (literalmente traduzido como “atacante”) e *uke*¹¹ (“receptor”) são termos originados de artes marciais e que em essência não carregam nenhuma conotação pejorativa. No *yaoi*, estes termos são utilizados para designar o papel que o personagem desempenha na relação.

O *seme* é normalmente descrito como o estereótipo do “macho” na cultura de mangás e animes. Geralmente são homens adultos, altos, belos, fisicamente poderosos, com olhos pequenos e firmes. Os traços de sua personalidade refletem maturidade, sendo os *seme* normalmente contidos e elegantes. Eles podem ser comparados ao ideal do príncipe encantado encontrado nos contos de fadas. *Seme* designa o participante ativo da relação.

Já o *uke*, por sua vez, é geralmente retratado de uma maneira mais suave. São personagens andróginos, com corpos frágeis e imensos olhos circundados por cílios longos. Os *uke* são comumente rotulados como *bishonen*¹², por possuírem uma beleza extremamente idealizada. Sua personalidade lembra em termos a das heroínas do mangás *shojo*, cheias de dúvidas e extremamente emotivas e passionais. Um leitor desavisado poderia muito bem tomar um *uke* como uma personagem feminina, dadas suas características físicas e psicológicas.

Entretanto, curiosamente, muitos dos protagonistas do gênero não se identificam como gays. Suas vidas são heterossexuais até o momento em que conhecem aquela pessoa em particular. A partir daí os personagens são tomados por paixões avassaladoras que transcendem sua opção sexual, defendendo assim a máxima de que o verdadeiro amor tudo conquista.

Com base nos estereótipos do gênero, autores como Jones (2005), têm questionado se *yaoi* apresenta um padrão heteronormativo, pois mesmo tendo corpos biologicamente masculinos, os papéis tradicionais de homem e mulher são representados e diferenciados através da natureza performativa do *seme* e do *uke*.

Quanto a personagens femininas, muitas vezes estas têm um papel muito menor no *yaoi*, ou estão completamente ausentes. Quando versões *doujinshi yaoi* de obras são criadas a partir de uma série que originalmente continha mulheres em papéis de destaque, sua posição é minimizada ou a personagem é morta.

¹⁰ Derivado do verbo japonês *semeru* que significa *atacar*.

¹¹ Derivado do verbo japonês *ukeru* que significa *receber*.

¹² Termo relacionado com a estética japonesa que é usado para se referir a um jovem homem cuja beleza e poder de atração sexual transcende os seus limites de gênero e orientação sexual.



Geralmente as histórias *yaoi* são contadas pelo ponto de vista do *uke*, fato que o identifica com os mangás *shojo*. Assim como este último, em sua grande maioria, o público consumidor do *yaoi* é composto por mulheres.

Elementos temáticos: violência e tragédia

De acordo com Suzuki, a manifestação sexual presente no *yaoi* é uma forma de expressar o compromisso com o parceiro, e "violência aparente" no ato sexual é uma "medida da paixão" que envolve os parceiros. Segundo o autor, quando uma mulher é estuprada, ela é estigmatizada pela sociedade, mas no caso do *yaoi*, os meninos que são amados por seus estupradores ainda estão "imbuídos de inocência", ou seja, não são corrompidos nem tem sua integridade física abalada. O tema do estupro ligado narrado de uma maneira fantasiada é utilizado para libertar o protagonista da responsabilidade no sexo: no princípio encontra-se relutante e defensivo, levando ao clímax da narrativa da história, onde "o protagonista assume a responsabilidade pela sua própria sexualidade", deixando-se levar pelo prazer e pelo amor que sente por seu agressor.

Histórias que terminam em suicídio são bastante populares no gênero. Quando finais trágicos são mostrados, a causa não é infidelidade ou traição, mas "a demanda cruel e intrusiva de um mundo inflexível." (THORN, 2007) Os casais *yaoi* enfrentam problemas relacionados com a sociedade e seus tabus e, não podendo viver seu amor plenamente nesse contexto, buscam na morte a saída para poderem viver o amor eterno numa possível pós-vida.

O que elas dizem

Mas por que esses jovens homossexuais têm um apelo tão forte entre o público feminino? As respostas para tal questão foram buscadas através de conversas com leitoras brasileiras e por meio de fóruns e comunidades virtuais destinadas ao *yaoi*.

Algumas leitoras disseram que as mulheres estão desiludidas e entediadas com os relacionamentos homem-mulher, em que os papéis sexuais são muito ainda fixos. Para elas, as mulheres estão cansadas de ser sempre o lado frágil do sexo.

Por outro lado, outras afirmam que o *yaoi* é um tipo de "rebelião" contra os homens, uma vingança em relação ao padrão de beleza fantasiado por eles – que conta com mulheres de seios e quadris fartos - pois no momento que os colocam como um casal apaixonados, lhes é negado o acesso a tal fantasia. Conforme Gravet (2006, p.84) é "o apelo do amor destinado a tragédia e de ver homens sofrendo".



Outras sugeriram que o relacionamento *yaoi* proporciona um meio seguro para fantasiarem sobre sexo, sem ter que competir com nenhuma outra mulher.

Porém a resposta mais freqüente remete a veracidade e a intensidade dos romances descritos, seja nos *doujinshis*, seja nas histórias com personagens originais.

Muitas garotas tinham o hábito de ler mangás *shonen* antes de se interessarem por *yaoi*; e tiveram sua primeira experiência de leitura do gênero através da *doujinshis* envolvendo os personagens dos *shonen* que conheciam. “Geralmente eles (os personagens do *shonen*) tem uma amizade muito forte, que dá margem pra outras coisas...”, disse-me uma das entrevistadas. Quando a questioneei sobre um exemplo dessa amizade, ela citou um mangá para garotos muito popular, chamado *Naruto*¹³: “boa parte da história é movida pelo desejo do protagonista de recuperar seu amigo, a relação dos dois é incrivelmente intensa, um se preocupa em demasiado com o outro. O *Naruto* é obcecado pelo *Sasuke*”.

Observando suas resposta, podemos ver que o *yaoi* constitui uma espécie de fantasia para essas garotas, na medida que o romance extrapola os limites dos laços de amizade, tornando-se algo mais concreto.

Outro fator interessante é o fato dessas garotas, em sua grande maioria assumidas heterossexuais, não verem o *yaoi* como militância gay. “Eu não vejo os personagens como gays. Para mim eles são um casal qualquer que se ama. De verdade”, disse uma das entrevistadas. Isso pode muito bem ser explicado pelos papéis assumidos pelo *seme* e o *uke*: eles se comportam como qualquer casal heterossexual de contos de fadas.

Conclusão

O universo fantasioso e a atmosfera romântica do *yaoi* constituem um ambiente peculiar: lembram as motivações dos mangás *shojo*, mas ao mesmo tempo mostram a cumplicidade presente nos mangás *shonen*.

Brincando com o imaginário das leitoras, com seus *seme* galantes e seus *uke* delicados, o *yaoi* faz uso da fantasia por meio dos seus meninos de papel para falar de intimidade e amizade.

O *yaoi* é uma visão feminina da relação entre dois homens: uma versão romanceada, mais romântica e intensa. Existe um segmento destinado para o público homossexual masculino, o

¹³ Mangá criado por Masashi Kishimoto, publicado na revista semanal *Shonen Jump* desde 1999.



*bara*¹⁴, mas este é pouco difundido fora do Japão e resume-se a histórias pornográfica com cenas de sexo explícito, não contendo a imensa carga emocional do *yaoi*.

No *yaoi* mesmo os enredos de teor mais sério pouco ou nada têm a ver com a realidade de uma relação homossexual, pois, como dito anteriormente, geralmente o personagem passivo age, pensa e fala como uma heroína *shojo* presa num corpo masculino.

Assim, o *yaoi* como todos os seus dramas vai ganhando cada vez mais espaço entre o público feminino, mostrando uma versão underground de contos de fadas, onde o amor supera todos os obstáculos, incluindo o corpo físico.

Referências Bibliográficas

- ALMEIDA, D.; FERNANDES, J. Revisitando a gramática visual nos cartazes de guerra . In: ALMEIDA D. (Org.) *Perspectivas em análise visual: do fotojornalismo ao blog*. João Pessoa: Editora da UFPB, 2008. p. 11-31.
- BUTLER, J. (1990) Fundamentos contingentes: o feminismo e a questão do 'pós-modernismo'. *Cadernos Pagu*, n.11, p.11-42, 1998.
- BUTLER, J. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.
- EAGLETON, T. *Ideologia*. São Paulo: Unesp/Boitempo, 1997.
- EISNER, W. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- FAIRCLOUGH, N.; KRESS, G. *Critical discourse analysis*. Mimeo, 1993.
- FAIRCLOUGH, N.; WODAK, R. Critical discourse analysis. In: VAN DIJK, T.A. (Ed.). *Discourse as social interaction*. London: Sage, 1997. p. 258-284.
- FAIRCLOUGH, N. *Discurso e mudança social*. Trad. Izabel Magalhães. Brasília: UnB, 2001.
- GRAVETT, P. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo: Conrad, 2006.
- HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Trad. Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2005.
- HARAWAY, D. (1991) 'Gênero' para um dicionário marxista: a política sexual de uma palavra. *Cadernos Pagu*, n. 22, p. 201-246, jan./jun. 2004.
- JONES, V.E. (2005) *He Loves Him, She Loves Them: Japanese comics about gay men are increasingly popular among women*. Disponível em: http://www.boston.com/ae/books/articles/2005/04/25/he_loves_him_she_loves_them/. Acesso em 13 de fev. 2010.
- KRESS, G.; van LEEUWEN, T. *Reading images: the grammar of visual design*. Londres: Routledge, 1996.
- de LAURETIS, T. (1987) A tecnologia do gênero. In: BUARQUE DE HOLLANDA, H. (Org.). *Tendências e Impasses: o feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994. p. 206-242.
- LIMA COSTA, C. O tráfico do gênero. *Cadernos Pagu*, n. 11, p.127-140, 1998.
- LUYTEN, S. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- LUYTEN, S. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Paulinas, 2002.
- LUYTEN S. (Org.). *Cultura pop japonesa: mangá e anime*. São Paulo: Hedra, 2005.

¹⁴ Também conhecido como *o wasei-eigo, Mens' Love* ou *ML*. Normalmente criados por e para os homens gays não apresenta caracterizações que diferencie papéis sociais, como o *seme* e o *uke*.



- McCLOUD, S. *Desenhando Quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels*. São Paulo: Makron Books, 2006.
- NICHOLSON, L. (1999) Interpretando o gênero. *Revista Estudos Feministas*, v.8, n.2, p. 9-41, 2000.
- SABAT, Ruth . Imagens de gênero e produção da cultura. In: FUNCK, S.; WIDHOLZER, N. (Org.). *Gênero em discursos da mídia*. Florianópolis; Santa Cruz do Sul: Mulheres; Edunisc, 2005. p. 93-120.
- SATO, C. *Japop: o poder da cultura pop japonesa*. São Paulo: NSP, 2007.
- THORN, M. (2007) *Unlikely Explorers: Alternative Narratives of Love, Sex, Gender, and Friendship in Japanese "Girls" Comics*. Disponível em: http://www.matt-thorn.com/shoujo_manga/sexual_ambiguity/index.html. Acesso em 12 de jan. 2010.
- VAN DIJK, T. *Elite discourse and racism*, Newbury Park, Calif.: Sage Publications, 1993.
- WODAK, R. Does sociolinguistics need social theory? New perspectives on critical discourse analysis. *Discourse & Society*, v. 2, n. 3, p. 123-147, 2000.
- WODAK, R. (2001) Do que trata a ACD – um resumo de sua história, conceitos importantes e seus desenvolvimentos. *Revista Linguagem em (Dis)curso*, v. 4, n. especial, p. 223-243, 2004.