



**UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE**  
**INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL**  
**CURSO DE PRODUÇÃO CULTURAL**

**LUANA DOS SANTOS MONTEIRO**

**ANIMENOS:**

**OBJETIFICAÇÃO E LIMITAÇÃO DO FEMININO EM ANIMAÇÕES JAPONESAS**

**Niterói**

**2022**

**LUANA DOS SANTOS MONTEIRO**

**ANIMENOS:**

**OBJETIFICAÇÃO E LIMITAÇÃO DO FEMININO EM ANIMAÇÕES JAPONESAS**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Produção Cultural pela Universidade Federal Fluminense.

Orientador Acadêmico

Prof. Dra. Ariane Diniz Holzbach

Niterói

2022/2

Ficha catalográfica automática - SDC/BCG  
Gerada com informações fornecidas pelo autor

M772a Monteiro, Luana dos Santos  
ANIMENOS : Objetificação e limitação do feminino em  
animações japonesas / Luana dos Santos Monteiro. - 2022.  
66 f.: il.

Orientador: Ariane Diniz Holzbach.  
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação)-Universidade  
Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social,  
Niterói, 2022.

1. Feminismo. 2. Desenho Animado. 3. Japão. 4. Machismo. 5.  
Produção intelectual. I. Holzbach, Ariane Diniz,  
orientadora. II. Universidade Federal Fluminense. Instituto de  
Arte e Comunicação Social. III. Título.

CDD - XXX



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE

INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL  
COORDENAÇÃO DO CURSO DE PRODUÇÃO  
CULTURAL

## ATA DA SESSÃO DE ARGUIÇÃO E DEFESA DE TRABALHO FINAL II

Ao décimo nono dia do mês de dezembro do ano de dois mil e vinte e dois, às doze horas, realizou-se de forma remota (online), em conformidade com resoluções do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da Universidade Federal Fluminense – CEPEX/UFF nº 637/2022 e 1.59/2022 - a sessão pública de arguição e defesa do Trabalho Final II intitulado “**ANIMENOS: Objetificação e Limitação do Feminino em Animações Japonesas**”, apresentado por **Luana dos Santos Monteiro**, matrícula **219033060**, sob orientação do(a) **Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ariane Diniz Holzbach**.

A banca examinadora foi constituída pelos seguintes membros:

1º Membro (Orientador(a)/Presidente): **Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ariane Diniz Holzbach**

2º Membro: **Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Flávia Lages de Castro**

3º Membro: **Dr<sup>a</sup>. Mayara Soares Araujo**

Após a apresentação do(a) candidato(a), a banca examinadora passou à arguição pública. O(a) discente foi considerado(a):

Aprovado

Reprovado

Com nota final após arguição: 10,0 (DEZ)

E para constar do respectivo processo, a coordenação de curso elaborou a presente ata que vai assinada pelo presidente da banca:



Documento assinado digitalmente

ARIANE DINIZ HOLZBACH

Data: 19/12/2022 14:44:22-0300

Verifique em <https://verificador.iti.br>

---

Presidente da Banca



Dedico este trabalho a todos que por um momento se sentirem incapazes, e força para alcançar todos os objetivos, por que não sonhos?!

## AGRADECIMENTOS

Obrigada a minha irmã Luiza que me irritou e fez rir todos os dias.

Aos meus pais Ceci e Lucio, por todo apoio, amor e dedicação para que eu conseguisse concluir essa etapa.

Ao Choy, Hope e Misaki, por serem tão fofinhos e me fazerem feliz o tempo inteiro

A professora Ariane, pela paciência diante das minhas idas e vindas, ideias e palavras de apoio.

A minha prima e melhor amiga, que sempre me incentivou e apoiou, mesmo nos momentos mais caóticos.

Ao meu afilhado Matheus que segue sendo a pessoinha mais adorável do mundo.

A minha irmã de coração Amanda e todos os momentos de alegria e irritação.

A Gabriella que apoiou todas minhas loucuras durante a graduação.

Meus familiares e amigos próximos por acreditarem em mim.

Ao Brasil-China e professora Mariana por me darem a oportunidade de aprender durante o estágio, principalmente por ser feliz com os alunos mais legais que existem.

Para todos os amigos, até mesmo conhecidos que trilharam todo o meu caminho acadêmico, longe ou perto, vocês são parte do que eu sou, do que eu consegui.

E principalmente agradeço a UFF, ao corpo docente, administração, direção, que foram fundamentais para essa realização, sem esse lugar eu não teria me tornado o que sou hoje.

Por fim, aos meus sonhos, que nunca me abandonaram, nem por um instante.

O que nos obriga a cumprir padrões tão perfeitos e absurdos?

(Nobara Kugisaki)



## RESUMO

O objetivo desta pesquisa é apresentar o modo com o qual todo contexto social pode influenciar diretamente a criação diante de uma óptica ficcional, além de em como esses parâmetros estabelecem o modo com o qual a realidade seja tratada e mantida. Para isso proponho fazer uma análise de animação japonesa, os animes, de tal forma que se possa observar em como uma sociedade nipônica se difere em meios da criação de personagens, partindo do ponto de vista ligado ao corpo e mente da mulher. Como hipótese, entendo que as divergências ocorrem em função de setores locais, ademais o modo que o machismo é consolidado nas representações artísticas se mantém na cultura de um povo e em como a sociedade consome conceitos que continuam no futuro. Tendo isto em mente, espero encontrar resultados sobre como a representação dessas mulheres em obras ocorrem e se difundem em função do gênero, sendo ligados a historicidade japonesa e visão abasileirada sobre o que é visto como sexualização dessas figuras.

Palavras-chave: Anime, Personagem, Objetificação, Feminino, Mulher, Ficcional.

## **ABSTRACT**

The objective of this research is to present the way in which every social context can directly influence creation from a fictional perspective, in addition to how these parameters establish the way in which reality is treated and maintained. For this, I propose to make an analysis of Japanese animation, the anime, in such a way that one can observe how a Japanese society differs in contortional means starting from the point of view linked to the woman's body and mind. As a hypothesis, I understand that divergences occur depending on local sectors, in addition to the way that machismo fits into this artistic representation, permeates the culture of a people and how society consumes concepts that permeate in the future. Bearing this in mind, I hope to find results on how the representation of these women in works occurs and is disseminated in terms of gender, being linked to Japanese historicity and a Brazilianized view of what is seen as the sexualization of these figures.

Keywords: Anime, Character, Objectification, Feminine, Woman, Fictional.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1.1.1 - Exemplo de anime: Sailor Moon .....	18
Figura 2.3.1 - Exemplo de anime Shounen: One Piece .....	31
Figura 2.3.2 - Exemplo de anime Shoujo: Fruits Basket .....	32
Figura 2.3.3 - Fullmetal Alchemist .....	33
Figura 2.3.4 - Nanatsu no Taizai .....	35
Figura 2.4.1 - Winry criança .....	38
Figura 2.4.2 - Winry criança .....	38
Figura 2.4.3 - Winry adolescente .....	38
Figura 2.4.4 - Winry adolescente .....	38
Figura 2.4.5 - Winry fanservice .....	39
Figura 2.4.6 - Winry e Edward mangá .....	40
Figura 2.4.7 - Winry e Edward .....	40
Figura 2.4.8 - Elizabeth criança .....	41
Figura 2.4.9 - Elizabeth de armadura .....	42
Figura 2.4.10 - Elizabeth inicial .....	42
Figura 2.4.11 - Elizabeth garçonete .....	42
Figura 2.4.12 - Elizabeth druída .....	42
Figura 2.4.13 - Elizabeth composição pós luta .....	43
Figura 2.4.14 - Elizabeth Guerra Santa .....	43
Figura 2.4.15 - Elizabeth a Deusa .....	44
Figura 2.4.16 - Elizabeth fanservice .....	45
Figura 2.4.17- Elizabeth fanservice mangá .....	46

Figura 2.4.18 - Elizabeth fanservice anime .....	46
Figura 2.4.19 - Elizabeth e Meliodas .....	46
Figura 2.4.20 - Comentário sobre Meliodas .....	48
Figura 3.1 - Fairy Tail e a sexualização feminina .....	51
Figura 3.2 - Mestre Kame pede para Pual virar menina .....	52
Figura 3.3 - Faye Valentine .....	53
Figura 3.4 - Proporções das personagens atraentes em One Piece .....	55
Figura 3.5 - Sakura Haruno sendo salva .....	56

## SUMÁRIO

Introdução .....	12
1 – O conceito de personalidade é mudado de acordo com o gosto? .....	16
1.1. O fluxo midiático de animes .....	17
1.2. Eu como outro: Mudanças de personalidade em função de obras .....	19
2 - Representação através dos personagens .....	22
2.1. O estereótipo ficcional que afeta a mulher real .....	23
2.2. Japão e o imutável ideal machista .....	26
2.3. Fullmetal Alchemist & Nanatsu no Taizai .....	30
2.4. Winry X Elizabeth: Onde a criação destas personagens se difere .....	37
3- O feminismo em contraste com a criação de personagens .....	49
Considerações finais .....	56
Referencias .....	60

## INTRODUÇÃO

O mundo é constituído pelas diferenças socioculturais que não se definem apenas pela tradição, mas também por novas configurações, inserções e formas de ver o mundo. Em uma destas ramificações, a cultura geek tem conseguido ainda mais popularidade em função do tempo, com seus contos fantásticos, nostalgia, refúgio e/ou uma nova lente para os acontecimentos e suas particularidades.

Neste sentido, os chamados animes (ou animês), que são as produções animadas asiáticas, têm se popularizado principalmente entre o público jovem. Nesta categoria o que se destaca é a quantidade de gêneros, unidos às diferentes formas de se apresentar visualmente e roteirização. Com isso, o denominado Shounen, ou shonen manga (少年漫画 Shōnen Manga), é o mais conhecido nestas animações, tendo como principal característica o direcionamento ao público adolescente. Sua principal criação vem por meio de personagens, que passam por diversas dificuldades para seu desenvolvimento como, por exemplo, lutas épicas e desafios pessoais. Como usualmente essas narrativas têm cenas de violência, o Shounen costuma se referir à forma masculina. Em contraste, as narrativas voltadas para o público feminino são chamadas de Shoujo, o que envolve uma mudança de narrativa que costuma incluir histórias romanceadas, com teor dramático, como se fosse a preferência natural que definiria um produto feminino.

A manifestação do consumo desse produto midiático vem sendo levada aos mais diversos locais do mundo desde meados do século XX, primeiro pela televisão e, depois, pelo cinema. Atualmente, também se destaca pela cultura digital como meio de divulgação. Na televisão, em particular, os programas direcionados ao público infantil consolidaram um espaço para esses animes e despertaram a curiosidade dos telespectadores, que, muitas vezes, tinham contato com a cultura japonesa através dessas animações.

Em função dessa troca cultural, novos grupos sociais de interesse se formaram, e o ponto chave para essa troca e consolidação de relações são as afinidades. Dentro destes, o que se destaca é a cultura geek e fãs dessas animações, que não se limitam apenas aos desenhos. Devido a relação intrínseca entre as adaptações e animes, os fãs normalmente também consomem outras mídias como livros, mangás, filmes. Essa relação cria uma comunidade chamada de *otakus*, e o uso dessa palavra pode ser feita tanto de forma positiva quanto de maneira pejorativa. De acordo com Siqueira (2009)

Otaku é uma palavra japonesa que significa literalmente ‘em sua casa’, mas é utilizada no Japão para designar terceiros como fanáticos ou ainda como um ser antissocial que constrói suas relações através de computadores, vídeo games, internet, softwares ultramodernos, entre outros. (SIQUEIRA, 2009, p. 09)

O termo “geek” se refere ao consumo de produções referentes a cultura pop, como filmes e séries de fantasia e/ou ficção científica, histórias em quadrinho no geral, jogos de tabuleiro e eletrônicos. Esse termo passou a se popularizar depois dos anos 2000 com o intuito de se sobressair ao denominado *nerd*, contudo ao invés de se focar as questões acadêmicas e intelectuais, se voltou a tecnologia e cultura popular.

Muitos jovens de fora do Japão que se identificam com a cultura geek do país são, também, ávidos consumidores de animes e outros produtos culturais dentro deste nicho, o que se torna um padrão de vida. Sobre isso, é inegável que os jovens que consomem mangás e animes, foram os principais responsáveis pela distribuição e comercialização cultural japonesa, fazendo com que assim a diversidade cultural fosse estabelecida. O contexto brasileiro apresenta uma peculiaridade com relação ao início do consumo de obras nipônicas. Diferentemente dos Estados Unidos, que começaram a importar nos anos de 1980, o Brasil começou a ter contato com esses produtos da década de 1960, fruto da migração japonesa em conjunto com os meios de comunicação de massa

Deste modo, o olhar sob aquele produto é diferente entre o público japonês e brasileiro, logo o modo com o qual os debates e problematizações ocorrem não é linear, muito menos verdadeiramente conhecida por quem não vive e aprende daquela forma. Assim o modo com o qual a representação das mulheres ocorre nos animes de maneira machista, principalmente se for observado por nacionalidades diferentes, surge com constituições sociais próprias.

Tendo esses pontos de vista, o principal objetivo deste trabalho é desenvolver as diferenças de valores impostos de sociedades com construções ideológicas com relação ao feminino. A construção identitária de personagens leva em conta diferentes expectativas sociais e culturais, o que varia principalmente para um conteúdo tão geolocalizado quanto os animes. Para o contexto de personagens femininas, é preciso entender valores, personalidade, avanço pessoal, visual e colocação em meio as narrativas que são inseridas, problematizando aspectos polêmicos.

Para tanto, a pesquisa vai fazer uma análise dos animes Fullmetal Alchemist e Seven Deadly Sins, mais conhecido como Nanatsu no Taizai. No primeiro citado, escrito e ilustrado

por Hiromu Arakawa, se trata da história que acompanha os irmãos Edward e Alphonse, dois adolescentes alquimistas que carregam um passado fatídico, onde ao tentarem trazer a mãe de volta a vida, um erro causa a perda do corpo de Alphonse e da perna direita de Edward, contudo em uma tentativa de fazer com que o irmão permaneça vivo, Ed sacrifica voluntariamente seu braço direito pela alma de Al, transformando-o em uma espécie ciborgue, onde após isso uma série de aventuras e busca de metas ocorre. Dentro deste contexto, a personagem estudada em questão é Winry Rockbell, amiga de infância dos irmãos protagonistas, e posteriormente, par romântico de Edward. A personagem é mecânica de próteses e ortopedista, além de uma pessoa emocional, é de temperamento forte e muito determinada, correndo assim atrás de seus objetivos com todo esforço.

Assim sendo, o segundo anime se trata da história escrita e ilustrada por Nakaba Suzuki, onde os Sete Pecados Capitais, a ordem mais forte de Cavaleiros Sagrados no Reino de Liones, que se forma a partir da convocação de sete indivíduos com o propósito de derrotar os Dez Mandamentos do Clã demoníaco, essa formação veio a a partir de uma visão do rei de Liones sobre o ganho da guerra, ademais, posteriormente foram declarados traidores por uma acusação de assassinar Zarathras, o Grande Cavaleiro Sagrado, e com essa base se ocorre o desenrolar dos mistérios e novos acontecimentos. Neste cenário, Elizabeth Liones, é a terceira princesa adotiva do reino de Liones, a 107ª e atual reencarnação da deusa Elizabeth e amante do personagem principal Meliodas, sendo uma pessoa muito pacífica e de abordagem calma, sua fragilidade a coloca em situações difíceis, contudo, quando necessário também pode ser muito corajosa. Com despertar dos poderes de Deusa, sua aliança com os protagonistas passa a ocorrer nas batalhas.

Como hipótese, entendo que diante do Shounen, o mais comum é que este seja escrito e consumido pelo público masculino, devido a isso, na maior parte das obras, os protagonistas são homens, com sua jornada heroica voltada ao que já é fixo em uma sociedade machista. Sendo assim, levando em conta estes pontos, o que se criado é personagens fortes, constantemente em elevação e boas virtudes. Em contraposto, toda formação do feminino vem para agradar os olhos desta audiência, que já espera uma imagem estereotipada e pré julgada, colocando o que é ser mulher em uma "virtude" única. Com isso, apesar da desconstrução ter aparecido em algumas obras, seu crescimento ocorre de maneira muito inferior e, atualmente, isso mantém as lutas por direitos como irrelevante ou sem sentido, deixando que se abone uma ideologia de gênero pejorativa e limitadora.



Tendo isto como referência, essa super valoração de personagens femininas, que são construídas através de um viés machista, interfere na realidade. Ao levar em consideração que estes sentidos são implementados desde a infância, isso se torna ainda mais problemático, vez que ajuda na imutabilidade e na consolidação do irreal. Contudo, para se entender como estes modos de produção interferem tanto na sociedade japonesa, deve-se pontuar em como o machismo é tratado pelo país. O principal ponto neste contexto, é na verdade, a forma como a população leva assuntos sérios como tabus, ou seja, quase nem são mencionados. Isso cria um problema para o enfrentamento desses assuntos, sendo assim, os passos para o avanço, em todos os setores que afetam os indivíduos, são melhoradas em grãos. Com o machismo essa situação não se difere, onde a quebra destes paradigmas se torna ainda mais difícil, levando em conta que as novas crianças, ainda são ensinadas como seus bisavôs.

Assim a escolha destes mangás e de suas personagens vem através de uma mudança significativa na construção, sua veiculação com os protagonistas, pertencimento a obra, além de popularidade na indústria de animações com o gênero Shounen. O site My Anime List traz ranks que são atualizados duas vezes ao dia, assim segundo essa fonte no dia 12 de dezembro de 2022, na lista de mais populares, Fullmetal Alchemist: Brotherhood pertence a 3º colocação, e Natatsu no Taizai ocupa 31º do mesmo rank. Estes ainda possuem colocações em outros ranks do mesmo site como: principais séries de TV, top animes, dentre outros.

Em função destes pontos, o modo com o qual a criação dos personagens ocorre, para que não seja levantado o corpo e mente da mulher como um objeto, não vem, principalmente, da forma com o qual estas são desenhadas, mas sim pelo modo como elas são inseridas na história e como são tratadas pelos arredores. Isto posto, mulheres não são vulgares pelas suas curvas, roupas, e trejeitos, mas sim por sua jornada contextual, onde a importância da mesma ocorre, dos mais diversos modos.

Pensando nisso, as duas histórias se divergem de maneira imensurável, apesar de ambas personagens serem formuladas como pares românticos dos protagonistas. O presente trabalho busca apontar as contraposições nestas maneiras de criação, principalmente em função da diferença de gênero dos autores, e em até que ponto isso se torna um meio de percepção e aplicação. Sendo assim, onde a Winry e Elizabeth se diferem? E qual é a importância dentro de uma perspectiva brasileira feminista?

## **1. O CONCEITO DE PERSONALIDADE É MUDADO DE ACORDO COM O GOSTO?**

O modo com o qual consumimos determinados produtos culturais, vem de certa forma, de onde nascemos e crescemos. As mudanças ocorrem de acordo com as diferentes interações individuais com o mundo, expandindo desta forma os interesses por estes trabalhos artísticos. Contudo, o modo com que essa difusão ocorre depende também de como a sociedade aceita os parâmetros e divergências sociais, ou seja, tudo que já é conhecido é melhor recebido. Além disso, outro fator crucial é de onde vem essas manifestações, tal como as indústrias culturais dos EUA, que são fortes influenciadoras do que o mundo produz e consome, fazendo com que, assim, a cultura local possa ser desvalorizada.

Tendo isto em mente, é inegável que toda sociedade tende a excluir o que foge de um padrão estabelecido, como afirma Luyten (1991, p.38) “o próprio pensamento do povo é moldado dentro de uma estética sensível ao real, ao concreto, aos matizes por menores”. Logo, o modo com o qual os comportamentos individuais ocorrem não depende apenas do que se é consumido, mas também do que as pessoas determinam para aqueles como modo de vida. Deste modo, por meio de um imaginário ordinário sobre os grupos, criam-se vertentes cruciais para identificação em meio os ambientes coletivos.

Correlacionando o que foi mencionado com os animes, o modo de distribuição destes com a sociedade mundial, é crucial para entender o acréscimo de seus telespectadores e o que se é pontuado como determinante dentre essa comunidade de otakus. Pensando desta forma, o que a sociedade engloba como consumidores de cultura japonesa, é nada mais nada menos do que se observa em eventos sobre a temática, ocorrendo uma generalização de maneira preconceituosa e em grande maioria inexistente. Portanto o que se enxerga dentre os espectadores dessa manifestação da cultura pop, é como os personagens se comportam, o que se passa na mente dos mesmos, e todos os componentes criacionais destes nas obras.

Sendo assim, uma super padronização ocorre, onde a separação do real e irreal é proeminentemente ineficaz, em virtude da maneira que os discursos são enraizados. Contudo, essa aquisição de diferentes padrões não é totalmente mentirosa, já que, além de uma homogeneização de diferentes culturas em um único indivíduo, o sentimento de

pertencimento as obras e a necessidade de semelhança com os personagens podem ocorrer. Deste modo, as modificações internas e externas ocorrem como todo padrão de aceitação social, todavia este vem não para ser aceito de maneira geral, mas para se sentir, pertencer a um local específico.

## 1.1. O FLUXO MUDIÁTICO DE ANIMES

O consumo de produtos culturais tem se tornado mais fácil devido aos avanços tecnológicos digitais e internet, o que colabora com a expansão de diversas culturas além dos muros locais. Pensando nisso, é inevitável pontuar como era complicado o acesso a todo tipo de cultura, levando em conta principalmente um modelo único de distribuição e captação de público. Tendo isto em mente, o início para o desenvolvimento e conhecimento vem de forma mais lenta, principalmente com a hiper popularização de celebridades e estilos. Logo a ampliação da diversidade abre caminho para a aceitação destas em diferentes sociedades.

Considerando esses pequenos pontos e ligando as animações japonesas, a mesma passou a ser popular em solo brasileiro a partir dos anos de 1960 por meio da inclusão nas redes televisivas, isso ocorreu devido a imigração da população japonesa para São Paulo em 1908. Apesar do primeiro seriado japonês ser exibido pela TV Record, em formato de *live action*, National Kid ou Kashônoru Kiddo, o primeiro anime foi exibido pela recém inaugurada TV Rede Globo, intitulado O Oitavo Homem. Muitas outras animações foram exibidas pelos canais já citados e também pela antiga TV Tupi, o que data desde a antiga televisão em preto e branco, no início dos anos 70. Era possível ver animes como A Princesa e o Cavaleiro, Capitão Meteoro, porém um fator fez com que esse meio de circulação fosse prejudicado. A ditadura militar fez com que vários produtos fossem censurados, sejam estes nacionais ou internacionais, e os animes também sofreram com essa censura.

Contudo, apesar dessas redes televisivas terem sido muito importantes para introdução das mídias japonesas em território nacional, o reconhecimento demorou para chegar. Somente em 83, com o começo a TV Manchete, que a instalação desses produtos culturais ocorre verdadeiramente.

“Se houve um canal de TV brasileiro identificado com heróis japoneses, foi sem dúvida a extinta TV Manchete, que alavancou manias nacionais puxadas

por Jaspion e Cavaleiros do Zodíaco na década de 1990” (NAGATO, 2007, p. 88).

Pensando nisso, a super popularização dos animes em solo brasileiro, ocorreu na década de 1990, com muitos títulos dessas obras pelas redes televisivas. Isso ocorreu devido a uma variedade de produtos, agradando diferentes pessoas. Mesmo que a grande maioria seja da categoria Shounen, as diferenças nas histórias e composições fizeram com que diversas pessoas se sentissem atraídas por aquilo. Como exemplos de obras que se tornaram muito famosas temos Cavaleiros do Zodíaco, Sailor Moon, Dragon Ball, Neon Genesis Evangelion, dentre outros. Além destes, nessa época também ocorreu a consolidação da TV por assinatura, sendo assim, ainda mais produtos internacionais passaram a circular no país. Abaixo um exemplo de anime: *Sailor Moon*.

**FIGURA 1.1.1** - Exemplo de anime: *Sailor Moon*



FONTE: [Sailor Moon](#)

Contudo, o modo com o qual tanto a TV aberta quanto a por assinatura modulam as animações eram um tanto complicadas, tendo um meio não linear de apresentar as obras. As reproduções também apresentavam cortes bruscos para caberem no tempo estipulado, além de grandes mudanças de dialeto para se configurarem no padrão nacional, o que atrapalhava os telespectadores assíduos. Estes fatores talvez sejam um dos principais para o grande crescimento da distribuição de conteúdos denominados “de fãs para fãs”, por meio digital, um pouco antes da entrada dos anos 2000, ou seja, um modelo informal de compartilhamento destas animações.

Com a chegada da internet banda larga e sua popularização e crescimento, a circulação de produtos se tornou mais fácil, e isso apenas aumentou com o decorrer do tempo, como mencionou Kristal Urbano (2013):

“As transformações advindas do processo de globalização e desenvolvimento da comunicação eletrônica impactaram altamente os rumos dos fluxos dos conteúdos midiáticos na paisagem global ... Objetivamente, nos interessa que esses conteúdos passaram a ser traduzidos, legendados e livremente distribuídos – de fã para fã – no ciberespaço, sem a mediação (e permissão) das holdings responsáveis pelo fluxo oficial desses bens no mercado mundial”. (URBANO, 2013)

Esse modelo de distribuição e *fansubbing* ocorre por todo mundo, que vem da junção das palavras em inglês fan e subtitle (legenda), contudo no Brasil é mais conhecido como *fansubber*. Além do mais, a introdução e super popularização das redes sociais digitais foram fios condutores para circulação dos animes.

Tendo isto em mente, e direcionando para a atualidade, a chegada dos serviços de streaming, inicialmente com a Netflix, e posteriormente outros como Prime Video, vieram com a base licenciada de produções no geral. Contudo o mais popular responsável pela distribuição de animações japonesa é o intitulado Crunchyroll, que teve sua fundação em 2006, como uma empresa que hospedava vários animes de modo ilegal. Tendo em vista que sua base era gratuita, além desse meio de produção, a plataforma também contava com outros produtos midiáticos asiáticos, como músicas, dramas, mangás. No ano de 2009, a plataforma passou a excluir os títulos em que não possuíam os direitos autorais, isso ocorreu depois de firmarem acordo com produtoras e distribuidoras japonesas, como a Toei Animation, com o passar do tempo houve um crescimento absurdo da plataforma, e em 2017 já tinham mais de 800 títulos disponíveis.

Ademais, é importante frisar que com a queda de exibições desses produtos em TV aberta e a chegada excessiva de serviços de streaming, que tem aumentando ainda mais os custos para consumo de produtos audiovisuais, contribui na popularização e consumo destes através de meios ilegais. Esse veículo cultural que era de certa forma o meio mais acessível, já que, desconsiderando problemas estruturais da sociedade, muitos ainda tinham como usufruir da sua casa ou nas proximidades, passou a se tornar excludente e elitista. Assim é obvio que a pirataria se torna a alternativa mais viável para maior parte do público.

## **1.2. EU COMO OUTRO: MUDANÇAS DE PERSONALIDADE EM FUNÇÃO DE OBRAS**

O mundo é um lugar feito para abrigar pessoas, junto a particularidades que constituem um ser único. Essa forma de existir vem de uma sequência de pequenos vetores

culturais, começando com o que se foi ensinado e se tem com convivência, sendo seguido de tudo que se adquire com buscas e descobertas ao longo da vida.

Inicialmente, é importante frisar o quanto os sistemas culturais não são gerais, ou seja, cada localização tem sua própria forma de construção e consolidação. Deste modo, quando este fato se junta com tudo que se pode adquirir no mundo, cada indivíduo tem seu próprio modo de pertencer. Com isso, aqui se enfatiza que apesar de semelhanças, todos somos diferentes por pequenos fragmentos que nos constituem.

Este modo de ser vem da forma com o qual as interações com o mundo e pessoas ocorrem. Isto posto, se torna mais simples observar a migração de informações e misturas, independente da localidade, de acordo com Canclini (2008), “mais do que localização, importam as redes, mesmo sentado, o corpo atravessa fronteiras”, assim sendo, pode ser as produções ligadas ao setor cultural de consumo e o modo que estas transitam com facilidade nos tempos atuais.

Nesse parâmetro as distinções ocorrem de maneira perceptível, principalmente com relação a raça, gênero, sexo e sexualidade. Pensando nisto, é muito comum se encontrar um contexto pré estabelecido dos indivíduos, como por exemplo, ouvir determinado estilo musical te define como um todo, desde o modo que você fala e age até a sua forma de vestir, além de onde se veio e como se estabeleceu. Desta forma se torna mais simples perceber como um conceito único se consolida para as pessoas. Dentro deste contexto pensando através do viés feminino, é simples pontuar estereótipos que foram naturalizados.

Assim o modo com o qual as pessoas se transformam no decorrer da vida é um enigma, já que, essa construção identitária não pode ser devidamente configurada como natural ou forçada. Goffman (1956) pontua que cada sujeito está constantemente encenando um personagem social, que muda conforme o lugar em que se habita, logo muitos dos papéis sociais se tornam mutáveis em função das interações com o mundo. Contudo, para que essa performance possa ser coerente, é importante ter uma união entre cenário, protagonista e coadjuvantes, assim o que se emite e se transmite não se torna incoerente, podendo ser visto como algo verdadeiro.

Juntando tudo o que foi mencionado, é mais fácil a compreensão em como as mudanças de personalidade ocorrem diante dos indivíduos e grupos que se relacionam, essas variantes de si mesmo podem ocorrer por diversos motivos, ademais, é muito comum que

aconteçam pela tentativa de se enquadrar nos espaços de maneira mais realista. Inicialmente esse efeito vem através de uma observação do ambiente e o que o compõe de maneira limpa, assim a integração nestes pode ocorrer tanto de maneira sutil, com pequenas semelhanças que crescem em função do tempo ou de modo mais brusco, onde o encontro ocorre pelo sentimento de pertencimento com aquele.

“O corpo sempre foi portador de cultura: posições e atitudes, vestuário e formas de pinta-lo identificavam a etnia ou grupo que a pessoa pertencia, mesmo que viajássemos em outras paragens. Mas as tecnologias da comunicação aumentaram a portabilidade cultural” (CANCLINI, 2008, p. 43).

Além do mais, esses modos de agir podem se transformar a partir de um senso estético generalizado, melhor dizendo, é o que a sociedade enquadra como “belo” e “respeitável”, logo o que ela descarta destes padrões é amplamente julgado, já que sai da bolha aceitável e “correta”. O ponto se transforma de como sou para como os outros me veem, onde posteriormente se acrescentam como acho que as pessoas me veem, seguindo de como gostaria de ser visto. Essa síntese quando pensada de forma mais sucinta, torna ainda mais evidente a separação ente mutabilidade por autoestima e por aceitação perante o social, contudo, como já foi mencionado, é fortemente complexo e quase imperceptível a classificação de onde as alterações do sujeito vem e os motivos que cercam essa escolha.

Mas como isso se enquadra em obras fictícias?

Após a introdução em tribos sociais, como emos, nerds, funkeiros, pagodeiros, rappers, kpopers, hip hoppers, dentre outros, ocorre, você se torna parte não somente do que se consome, mas do que se compõe aquele lugar, isso também ocorre com a comunidade otaku.

Quando observamos a partir do que foi mencionado, é evidente como tudo que cerca o indivíduo é parte do que o constitui por inteiro. Sendo assim, os telespectadores das mídias japonesas podem tentar de alguma forma se aproximar do que encontram nos personagens e tudo que o cercam. Desta maneira, em seu modo de agir podem surgir pequenas ações que se assemelham ao que se considera “ideal”, isso pode vir de diferentes fatores, como melhora pessoal, vontade de se tornar diferente, fuga da realidade, integração nos espaços, dentre outros. Ademais, estes não se limitam a fatores internos, podendo assim ser externalizado, onde mudanças físicas e de estilo ocorrem como tentativa de semelhança aparente.

Com esses parâmetros estabelecidos e o constante esforço de se tornar pertencente, podendo vir de diversos modos, se sentir parte de algo ou até mesmo representado, é parte da vida de todos, seja em temporalidade e/ou dimensão.



## 2. REPRESENTAÇÃO ATRAVÉS DAS PERSONALIDADES

A representatividade em qualquer veículo de mídia e cultura é importante para que todos se enxerguem pertencentes ao coletivo e por onde transitam. Contudo, esse modo de mostrar o outro pode vir de maneira errônea e pejorativa, além de em alguns casos, pequena ao ponto de ser quase inexistente.

O modo com o qual a criação dos personagens ocorre vem principalmente de uma padronização de todos os corpos e formas de ser, ou seja, inclui além dos fatores físicos o comportamento, levando adiante uma visão única, apesar das múltiplas variações que existem individualmente. Tendo em mente essa delimitação é simples apontar onde isso ocorre, como em grandes produções audiovisuais que não incluem diferentes tipos de raças, apesar de fatores geográficos mostrarem como funcionam a habitação neste espaço. Quando ocorre a inclusão destes vem, em grande maioria, de maneira extremamente estereotipada e fora da realidade, voltando a ser uma implementação errônea e desconexa.

“[...] os contos trabalham em dois níveis: um imaginário (a estória propriamente dita) e o simbólico (a construção implícita do enredo, o lugar e a hora de cada peripécia, os objetivos, as cores, os números, as palavras)” (CHAUI, 1994, p. 49).

Em princípio é importante pontuar o quanto essa “exclusão” pode ser prejudicial para os telespectadores, que não se sentem incluídos em nenhum lugar ou são jogados pra uma dinâmica única. Quando pensamos nas animações e o desenvolvimento infantil é notório o quanto esses sistemas podem se tornar desconfortáveis para as crianças, como em contos de fadas, onde as princesas se assemelham de maneira corpórea e de conduta, formando uma dificuldade identitária quando relacionada as suas individualidades, onde assim pode se haver uma tentativa de se adequar a aquela expectativa.

Nas animações nipônicas é ainda mais visível esse jeito engessado, tendo a forma em que as personagens femininas são construídas limitadas. Sendo comum mulheres frágeis e sexualizadas facilmente encontradas, assim como personagens masculinos fortes e inalcançáveis, sendo assim, é como um exercício pra essa dominação perante aos parâmetros estabelecidos.

“Os heróis são retratados como pessoas comuns que desejam tornar-se os melhores naquilo que estão empreendendo. [...] A ação das histórias está

voltada para como deve ser o desempenho do herói para alcançar o sucesso: treinos exaustivos, força de vontade e muita paciência” (LUYTEN, 1991, p. 77)

Isso torna um fator contribuinte para o modo que as pessoas enxergam o mundo, manipulando o modo imagético de construção da realidade social. Quando a mulher é tratada de forma generalizada, aquilo vira o senso comum em meio a sociedade, fazendo com que o que foge desse parâmetro se torne, de certo modo, incorreto e criticado. Com isso, o discurso que protege a liberdade de expressão, independente se é certo e errado, é levantado, principalmente se isso está dentro de uma obra ficcional. Contudo, esse modo de aceitar quando está dentro do que foi criado, pode tornar ainda mais simples o enraizamento destes ideais com um aglutinamento machista, fazendo com que assim mulheres reais sejam comparadas ao inexistente.

## **2.1. O ESTERÍOTIPO FICCIONAL QUE AFETA A MULHER REAL**

Levando em consideração o modo com que as mulheres são tratadas perante a sociedade que a cerca, muitas dúvidas podem surgir de acordo com os pensamentos individuais e coletivos. Em que momento o corpo feminino se tornou restrito ao que todos pensam? Qual o ponto histórico que determinou que mulheres devem ser donas de casa, mães, responsáveis, reservadas, além de prestar inúmeras tarefas que não incluem sua independência? Como existem tantas cobranças que passam de modo irrefutável para homens enquanto garotas desde a primeira infância devem ser cobradas até pelos mínimos detalhes?

Em algum momento ser mulher se tornou um grande problema, levando em conta que antes do surgimento do cristianismo. No paganismo o homem e a mulher tinham direitos e posições semelhantes perante a sociedade, além de, por ser capaz de engravidar e gerar um outro ser vivo era fortemente tratada de maneira elevada, principalmente em seus períodos menstruais, onde não se sabia o motivo na época, sendo tratado como um mistério sagrado.

Contudo, as mudanças em função do tempo ocorreram, e estas vêm tanto de maneira social, quanto religiosa, mas a segunda é ainda mais visível com relação a temporalidade. Na sociedade medieval surgiu a “caça às bruxas”, onde mulheres eram perseguidas acusadas de bruxaria, lembrando que o fator principal para essa ocorrência foi a implementação do convertimento ao cristianismo, além da igreja como centro. Esse período de perseguição só se

encerrou em 1782 com a entrada do iluminismo e entrada de uma “racionalidade” e ciência. Leonardo Boff (2011) reforça como a superioridade dos homens sobre as mulheres, vem com o intuito de superioridade tornando-as seres inferiores, indignos e perigosos.

“houve uma era matriarcal anterior à patriarcal. Segundo elas, o relato do pecado original seria introduzido no interesse do patriarcado como uma peça de culpabilização das mulheres para arrebatá-lhes o poder e consolidar o domínio do homem. Os ritos e símbolos sagrados do matriarcado teriam sido diabolizados e retroprojetados às origens na forma de um relato primordial, com intenção de apagar totalmente os traços do relato feminino anterior” (BOFF, 2011).

Ademais o que surgiu naquela época se tornou um fator determinante para mudança social que se mantém até os tempos atuais. A imagem do homem como uma figura heroica e primordial para o funcionamento das coisas, principalmente em questões de elevação física e financeira, logo a mulher como uma coadjuvante submissa, detentora do lar e da família, contanto que não ocupe o local do “protagonista” e não tire sua voz, segundo essa ideologia social.

Deste modo, se torna lógico a ocorrência da objetificação e limitação do corpo e da mente feminina, pois nessa sociedade medieval foi mais fácil a instauração de violência doméstica, onde homens poderiam repreender de maneira física as mulheres, e até mesmo matar a esposa em casos de adultério, Amorim (2012) reforça que: “Era permitida a agressão física a mulheres quando o marido achasse que ela o havia desobedecido e as histórias de mulheres que sofriam abusos eram contadas nas vilas em tom humorístico.

Logo, o modo com o qual os direitos defasados e uma luta constante por coisas simples que estão do cotidiano atual, como usar calças, é diretamente ligado a essa distorção que a sociedade sofreu perante a consolidação do cristianismo. Tendo isto em mente, um conjunto de ações em função do tempo trouxe uma nova perspectiva, com isso tentativas de mudanças sociais sobre condutas machistas vieram, se mantendo perante o que se consolidou na sociedade e modo de ver coletivo.

“Inicialmente, o movimento feminista preocupava-se com a igualdade política e econômica das mulheres diante dos homens. Após a segunda guerra mundial, o feminismo toma novos rumos, as feministas procuram alcançar uma compreensão da natureza cultural da opressão, observando as formas como as próprias instituições culturais alicerçam e perpetuam a subordinação das mulheres” (EDGAR & SEDGWICK, 2003, p. 202).

Assim se pontua a mudança em plano acadêmico, social e político, onde as relações de gênero substituem o ponto de vista identitário. Contudo, essa construção do senso de identidade é até os dias atuais um ato não espontâneo, tendo em vista que os modelos de

repressão ocorrem mesmo que de forma sutil, tendo exemplo as vestimentas que coíbe a liberdade, já que há uma implementação de portabilidade sensual e provocativo.

A representação feminina que separa o real e o criado, é um pensamento passado de geração para geração de maneira natural, onde os meios de se apresentar a constituição do que é a mulher ocorre, em grande maioria, seguindo esta mesma fórmula genérica. Logo, ao interligar isso a comunicação, o que acontece é um processo psicossocial, devido a criação no imaginário, sendo levado a materialidade e externalização do ser. Deste modo, ligado ao desenvolvimento construtivista nos modos de representação nos animes, a etnicidade é um fator primordial para o mesmo, já que configura desde a infância a personalidade e internaliza em os estereótipos sociais.

“É durante a infância que os seres humanos ‘aprendem’ como se portar, de acordo com o sexo [...] Neste sentido, a televisão também cumpre um papel fundamental da difusão de valores e ideais de ‘ser homem’ ou ‘ser mulher’”.  
(SANTOS, 2008, p. 4)

O modo de representação feminina nas artes era objetificado de acordo com a perspectiva do autor da obra, se tornando mais abrangente com a possibilidade de inclusão de diferentes sentidos identitários no pós-modernismo. Isso pode configurar em uma forma de implementação do ser homogêneo e único, onde a cultura se torna crucial perante ao que se mostra e consome. Com a cultura e modo de fazer contemporâneo, há um crescimento de personagens que lutam por seus direitos e o patriarcado consolidado, sendo assim, são mais fortes, corajosas e tentam ser livres da dominação masculina, isso ocorre devido ao crescimento de popularidade de autoras femininas no mercado cultural.

Com o senso de necessidade de heróis desde a primeira infância, classificando e incluindo os modos de ser e pertencer, essa figura perante a sociedade ocidental e oriental podem vir de maneira super diferentes, já que, não se tem muito espaço para entrada do super indestrutível dentro das demonstrações orientais. No modo de fazer ocidental, os super-heróis costumam seguir uma fórmula que deu certo e ainda se mantém, como uma pessoa indestrutível, forte esteticamente e psicologicamente, inteligentes, extremamente bondosos e incorruptíveis, além de leais, honestos, bonitos, brancos e altos (SENNA, 1999, p.70). Ademais, nas produções orientais, ser herói não costuma ser uma externalização do ser, mas sim um forte senso de demonstração interna honesta, onde os fracassos apenas abrem portas para se derrubar os limites e trazendo assim novas conquistas, pensando no bem estar de toda comunidade, ressaltando que para os japoneses o individualismo é uma conduta egoísta.

“O leitor se identifica com os heróis porque eles retratam a sua vida diária e o remetem para esse mundo de fantasia. O leitor poderia ser o próprio herói da história justamente porque ele está próximo da sua realidade” (LUYTEN, 1991, p.73)

Deste modo é comum encontrar essas figuras heroicas vindo de uma conduta perseverante, onde para se alcançar algo uma quebra de limites ocorre, através de conotação da paciência, força de vontade, treinos que ocorrem dia após dia de maneira extremamente séria, além de uma ideia de crescimento pessoal, aprendizado, bondade e apego com o que importa. Além do mais a desistência de objetivos, sofrimento tanto físico quanto emocional, luta constante por suas metas mesmo que isso cause um desgaste irreversível, além de suicídio pelo bem maior e morte, são bem vistos se forem para o bem e tentativa de se resolver um grande problema. Quando apontamos para um direcionamento feminino, em muitos casos a mulher que ronda o herói pode ser, em maior número, vista como uma espécie de empecilho para a jornada do herói, ou como uma figura não emblemática.

“... os personagens femininos nas revistas para rapazes são frequentemente retratados como objetos sexuais ou mulheres idealizadas, usadas para dar mais encanto ou suavidade ao conteúdo do mundo do mangá masculino. Há uma tendência recente para a criação de personagens mais independentes ou amigos e confidentes de seus parceiros, porém isso é eclipsado pela grande porcentagem de heroínas tradicionais” (LUYTEN, 1991, p. 84).

Quando se configura a figura da heroína em quadrinhos japoneses é bem mais aparente um modelo bem específico perante as criações das modelagens físicas das mesmas: “As heroínas dos quadrinhos japoneses chamam muito a atenção pelos seus aspectos físicos: são altas, esguias, os cabelos na maioria das vezes claros e ondulados, os olhos muito grandes” (LUYTEN, 1991, p.80). Além do mais, os homens nessas histórias costumam manter um padrão do início ao fim, principalmente se os fatos ocorrem em uma temporalidade não muito longa, ao contrário de personagens femininas, que tem mais interferência estética de acordo com fatos, mudanças de si e construção da composição, existindo assim sobre ela um conjunto de informações, sendo mais relevante que essa existência de objetos, que sobressaem o que a identidade feminina e da personagem em questão consiste. Tendo isto, essas heroínas também costumam ser mostradas de forma “atraente”, sendo tímidas e introvertidas, apaixonantes, decididas e corajosas.

## **2.2. JAPÃO E O IMUTÁVEL IDEAL MACHISTA**

Reavaliando os modos de fazer nipônicos e em como os meios de produção funcionam, uma demonstração da implementação de sociabilidade é visível, tendo em mente que esse senso de implementação das diferenças do que constituem o feminino e masculino é principalmente derivado de como toda essa localização trata e mantém as problemáticas que o rodeiam. Ademais, é primordial a colocação de uma diferença cultural de ensino, onde implementação de virtudes morais e institucionais são a base da consolidação dos indivíduos. Sendo assim, é quase impossível criar um viés de correlação entre o que é correto ou não, já que não são fatores determinantes dentro de uma outra sociedade. Logo, o que é dito aqui vem através de uma forma brasileira, ocidentalizada de interação com o mundo, onde os modos de ser e agir vem de modo diferente em virtude de como os agentes orientais se comportam.

Durante uma determinada temporalidade, o Japão ficou isolado do resto do mundo, onde estrangeiros eram proibidos, assim como contato com o mundo. Essa política foi implementada pelo general do período imperial, dito como shogun, Tokugawa Hidetada, o denominado período Edo que ocorreu entre 1600 há 1867, teve em seu marco o desenvolvimento de novos suportes gráficos e técnicas de gravação. Contudo com a chegada da Era Meiji, que ocorreu entre 1869 há 1912, o país em questão teve uma iniciação de receptividade ocidental e de modernização. Tendo isso em mente, a estrutura do Japão após essa “abertura de portões” para o mundo fez com que uma mudança na constituição social ocorresse, deste modo seu forte apego as tradições passaram a ser modelados, de certa forma, de acordo com as perspectivas de potências imperiais, principalmente norte-americano, com o “*way of life*”.

Desta maneira os japoneses passaram a ter em seu cotidiano implementações de elementos estrangeiros, que além de mudarem suas estruturas familiares mexeram com a economia e o que se tinha como sociedade e cultura, adaptando assim as suas tradições antigas. Dito isto, após essa intensa troca e junção de fazeres culturais dentro de sua matriz, o Japão se tornou um dos grandes em termos de capitalismo mundial, após um período pós-guerra, e foi justamente nessa temporalidade que os mangás se elevaram. Já que anteriormente, com as políticas de ideologia estadunidense dos anos 1950, visaram combater uma suposta implementação do comunismo, disseminando ódio e repúdio, incluindo histórias em quadrinho japoneses, onde na realidade, seriam ruins para o mercado de entretenimento estadunidense (SATO, 2007).

Considerando a grande consciência educativa que o país leva, essa forma de fazer literatura se popularizou, e isso é um fator primordial para se compreender essa consolidação que permanece até os dias atuais. Logo, com essa abertura e a migração interna da cultura pop, foi um ponto crucial para esse conhecimento do país em questão para o mundo, mesmo que existam divisões sobre como o que é ser japonês, que se mantém devido a uma dificuldade de incorporação de comportamentos que fogem do padrão, vem como um modo operante, que permeia ainda mais as formas de “japonesidade”. Sato enfatiza que a cultura em função da mídia: “A cultura pop, em qualquer parte do globo, é baseada em consumo, e isso faz com que o pop seja essencialmente um fenômeno cultural e comercial” (SATO, 2007, p.17).

Tendo isto em mente, após essa derrubada de muros e implementação de outras culturas em sua interiorização, os modos identitários foram colocados em xeque, assim como os conceitos de elevação social, contudo isso não pode ser de fato comprovado com discursos, apenas com o que se conhece a partir da historicidade pessoal dos indivíduos que os passaram de geração para geração.

Com essa nova base estruturante a comunidade japonesa ficou dividida entre moderna, causada por todo esse processo de industrialização, e tradicional, onde os costumes se mantiveram com raízes firmes, fazendo com que assim se mantivesse um pensamento impermeável com relação a novas formas de aplicação de pertencimento. Ademais, ao perseguir o senso individualista de que o forte é o melhor, da ainda mais voz ao sentimento de admiração ao que é bonito, e com todas essas mudanças a mulher japonesa também passou por um processo de mudança segundo as concepções sociais.

“Ela [a mulher japonesa] é uma figura "moderna" que espelha as mudanças sísmicas de valores e tecnologias; ao mesmo tempo, ela é uma figura "pré-moderna", inocente e nostálgica, proporcionando estabilidade em um mundo imprevisível" (SUZUKI, 2009).

Como Isotani (2015, p.14) menciona, a sociedade inglesa lutava por direitos na sua matriz estruturante durante o período pós-vitoriano, enquanto os japoneses mantinham o modo de casamento arranjado e colocação dos homens como base estruturante da família, “Esse esquema não implicava apenas uma dominação masculina, mas uma instituição de poder, em que as mulheres eram descritas na literatura como submissas, apáticas às questões políticas e sociais, e frágeis” (ISOTANI, 2015, p.14).

Nagai Kafû e Jun'ichiro Tanizaki foram pioneiros ao trabalhar a questão feminina na modernidade japonesa. Cada qual o seu modo, os dois retrataram

as mulheres e a problemática vivida por elas devido ao período de transição entre o tradicional e o novo. (ISOTANI, 2015, p.14)

Tendo isto em mente, o mundo se caminhava com passos diferentes do que se enquadrava na estrutura japonesa, o modo em que a identidade do que se via como “ser japonês” vinha de maneira não condizente com as diferenças, mas sim com um conjunto sobre o que é ser uma nação.

O modo como as mulheres japonesas são enxergadas em um contexto social pode ter a ver com o modo como grandes nações a representam para o mundo, tendo uma base solidificada e estereotipada de toda uma outra cultura. Assim quando as mesmas são representadas como frágeis e indefesas, é simples enxergar em como um modo falso de colocação é amplamente visto pela maior parte que tem seu conhecimento de mundo baseado no que se tem dito.

Inicialmente no Japão, assim como aconteceu no Brasil (e ainda ocorre em menor número), o homem tinha relação com o espaço público, trazendo dinheiro e mantendo a família, enquanto a mulher era responsável pelo espaço privado, tendo como princípios dar continuidade a linhagem, assim como cuidar bem da família e do lar.

A diferença, de qualquer modo, é o principal. Sem diferença não pode haver hierarquia, ou um em cima e outro embaixo [...] Hierarquia é a maneira de manter a desigualdade social. “Masculinidade” e “feminilidade” são questões de hierarquia. Usam-se diferenças supostamente naturais entre o homem e a mulher para justificar diferenças no volume de poder social que exercem (DOWLING, 2001: 71).

Entretanto, com o aumento de empregos e necessidade de mais pessoas em local de trabalho, as mulheres passaram a ser inseridas de acordo com seu grau de escolaridade, isso fez com que se abrisse uma nova oportunidade de busca por sua própria identidade e em como ela se mantinha na sociedade. Tendo uma nova forma de se manter nos espaços, se obteve um novo modo de se tentar uma redefinição do seu papel, apesar disso, ainda se era visto pelas mesmas, assim como pelos homens, que o correto de seguro era ser “Boa esposa e mãe sábia (ISOTANI, 2015, p.56).

Com o decorrer o tempo, muitos pontos passaram a ser levantados de acordo com as aberturas e reflexões sobre os papéis, assim uma transição e troca na voz feminina de suas funções passaram a ser mais vistos. Abrindo a visão para a "garota moderna", que tinha como base uma entrada ocidentalizada em sua vida, era visto como fora do padrão em meio ao que se era costume, além de um modo de agir e se sentir mais semelhantes ao que se encontra no



Ocidente, o afloramento da sexualidade também é um ponto crucial para a quebra de paradigmas, onde a mulher tinha que se manter restrita ao que a sociedade espera de si.

Mesmo que esse poder fosse incentivado pelo consumismo, ainda assim deve ser considerado como parte da libertação da mulher japonesa. Assim, essa força trouxe a segurança para que mostrassem o corpo e brincassem com a sensualidade (ISOTANI, 2015, p.72).

Tendo isto em mente, as lutas feministas foram cruciais para as mudanças sociais de todo contexto social e conquistas mundiais, com a abertura que o Japão trouxe ao mundo após uma tentativa de reafirmação de si perante as grandes nações hegemônicas. Ademais é ainda mais notório em como mulheres ainda se encontram longe de igualdade, e isso também tem a ver com como a mesma se vê perante a sociedade. Em um lugar como o Japão que as formas de cultura antigas ainda têm forte peso na estrutura social, faz com que pequenas problemáticas se mantenham devido a super importância de como os que rodeiam pensam e tratam, sendo assim atos simples se tornam difíceis de se contornar.

Naomi Kawase é uma cineasta japonesa que concedeu uma entrevista para o jornal O Globo em 2015, comentou sobre como o machismo se envolve na cultura e cotidiano, além de limitar a criatividade e liberdade, que em sua profissão são cruciais, além da vida.

O machismo está na cultura do Japão. Lá a mulher deve caminhar atrás dos homens. Se você é mulher e não se comporta como esperam, é considerada insolente. Ouço muxoxos e críticas mais ou menos veladas até mesmo dentro da equipe de filmagem, mas o que posso dizer? (...) Não quero viver em um mundo de mulheres contra homens, mas onde esses dois pontos de vista possam se misturar de uma forma mais produtiva (KAWASE, 2015)

Logo é impossível não ver essas características em sua forma de produção e distribuição cultural, onde mesmo que a mulher dentro e fora da realidade seja tratada como forte e única, ainda assim necessita da figura masculina, o que se mantém não é uma identidade feminista, nem como totalmente submissa, apenas à mercê do que ainda compõe a hierarquia, e não extrapola os limites aceitáveis.

### **2.3. FULLMETAL ALCHEMIST & NANATSU NO TAIZAI**

Diante da ideologia que cada lugar constitui sua nação, as formas de ser e fazer se permeiam pelos mais diversos campos de atuação, contudo divergências básicas podem ocorrer por dissemelhanças da sua construção individual. Nos mangás e animes japoneses isso

não é diferente, principalmente considerando a “fórmula do acerto”, onde o que dá certo mercadologicamente contribui para que, mesmo que novas, o centro estruturante das obras se mantenha semelhante. Com isso, os gêneros que envolvem essa forma literária se baseiam em um senso único, como no Shounen, que tem como público alvo o masculino, tendo sua construção heroica a partir de, em sua maioria, personagens homens com uma grande força interna, que pode ser um combustível para seus ganhos na sua trajetória. Abaixo um exemplo de anime *shounen*: *One Piece*.

**FIGURA 2.3.1** - Exemplo de anime *shounen*: *One Piece*.



FONTE: [One Piece](#)

Diferente dos quadrinhos ocidentais que tem uma premissa mais fechada em questões de construções, no Japão, os mangás não são direcionados para um único público, mas sim tem sub categorias para todos os tipos de leitores, como uma divisão por idade, profissão, contexto literário e histórico, ambientação, sexualidade, e os mais conhecidos são os que se difundem por cis gênero sexual, onde os denominados Shounen e Shoujo são os mais reconhecidos, e erroneamente denominados para o público masculino e feminino consecutivamente, sendo o primeiro histórias de ação e o segundo romances bem clichês e inocentes.

“Outra característica do mercado de mangás é que desde pelo menos a década de 70” o Japão é “o único país no mundo a ter um mercado sólido de quadrinhos feitos por mulheres para mulheres” (SILVA, 2012, p. 1). Isso se concretizou principalmente porque “antes da II Guerra, meninos e meninas eram educadas em escolas separadas e homens e mulheres viviam de muitas maneiras em mundos quase distintos” (SILVA, 2012, p. 2), além de induções de que

homens não entendem o sentimento feminino. Como exemplo de animação japonesa *shoujo*: *Fruits Basket*.

**FIGURA 2.3.2** - Exemplo de anime shoujo: Fruits Basket



FONTE: [Fruits Basket](#)

É claro que existem gêneros que também podem enquadrar, tecnicamente a estes, tecnicamente, não são apontados como fatores principais de suas obras.

[...] que as inovações no campo da imagem permeiam a criatividade humana na articulação de novas elaborações formais que se articulam com o social, envolvendo o imaginário com novas formas e novos mundos possíveis de conceber com o conhecimento das novas tecnologias (RAHDE, 1999, p.80)

Em alguns muitos casos, os animes são produções ligadas diretamente ao mangás, sendo uma forma de dar vida e voz aos desenhos inanimados. Esses modos de produção vem de maneira serializada, tenho uma temporalidade constante, o que faz com que surja uma ideia de acompanhamento de crescimento pessoal e de idade com o decorrer do tempo, assim como um fim a história, que se difere de desenhos ocidentais que costumam manter uma idade fixa e uma ideia de looping sem final definido, além disso são exibidos em temporadas e arcos, a primeira sendo o período de mostra dele em lançamento, e o segundo onde eras surgem e se encerram dentro da obra até a conclusão.

Mesmo que este modelo seja fortemente seguido, outros pontos devem ser considerados quando se pergunta sobre a constituição de tudo que envolve a história, como criação, conectivos pessoais, adições individuais a si, questões de gênero e colocação nos ambientes, dentre outros. Com isto em mente, o modo de consolidação dos personagens é

diferente mesmo quando se segue um padrão, já que estas formas de aplicação não podem ser consideradas únicas de acordo com o contato de cada um com o mundo. Assim, o gênero de cada um pode ser um dos modos pelo qual uma construção de cada sujeito seja formada, pensando deste modo, a mangaká de Fullmetal Alchemist e o mangaká de The Seven Deadly Sins, podem ter muitas diferenças na sua forma de criação das personagens Winry e Elizarth, devido as questões de sexo e implementação na sociedade.

Fullmetal Alchemist (鋼の錬金術師 *Hagane no Renkinjutsushi*, lit. "Alquimista de Aço"), é um mangá japonês do gênero Shounen, escrito e ilustrado por Hiromu Arakawa, sua publicação começou em agosto de 2001 e durou até junho 2010 pela revista mensal japonesa *Monthly Shōnen Gangan*, tendo 108 capítulos individuais compilados 27 volumes, no Brasil a publicação do mesmo foi licenciado pela editora JBC.

**FIGURA 2.3.3** - Anime Fullmetal Alchemist



FONTE: [F. A.](#)

A animação da obra pode ser encontrada em duas, sendo a primeira intitulada Fullmetal Alchemist, onde o estúdio de animação *Bones* foi o responsável por sua adaptação com 51 episódios, com direção de Seiji Mizushima e escrita por Shō Aikawa, tendo sua co-produção pelos estúdios *Mainishi Broadcasting System* (MBS) e *Aniplex*. A estreia do anime ocorreu em 4 de outubro de 2003 e foi exibido até 2 de outubro de 2004, no Brasil a

versão dublada veio por parte do estúdio Álamo e estreou em 2005 no Animax, que foi exibida até 2006, onde passou a ser transmitida pela Rede TV! no bloco TV Kids.

A segunda em questão é intitulada Fullmetal Alchemist: Brotherhood, que teve anúncio após a publicação do vigésimo volume do mangá, Bones teve uma produção junto com Yasuhiro Irie sendo diretor e como roteirista Hiroshi Onogi, sua estreia ocorreu em 5 de abril de 2009 e foi exibido até 4 de julho de 2010, sendo contemplado com 64 episódios, no Brasil foi novamente dublada pelo estúdio Álamo e começou a ser exibida no canal Sony Spin em 2011. A diferença entre o primeiro e segundo anime está em como a finalização do mesmo ocorreu, já que ambas possuem o final diferente, isso ocorre devido a primeira serialização da história ter ocorrido antes da finalização do mangá, assim sendo, é diferente do que foi publicado em formato literário.

O mundo de Fullmetal Alchemist é baseado no período após a Revolução Industrial Europeia, e sonda a história de dois irmãos como protagonistas, Alphonse (Al) e Edward (Ed) Elric, que ao perderem a mãe, tentam trazer a mesma através de uma técnica proibida de alquimia, ademais, uma ‘troca equivalente’ é a base para o uso da alquimia, e ao tentarem uma ressuscitação o preço que arcam é muito alto.

"A alquimia é uma ciência de compreensão, decomposição e recomposição da matéria. ... Se você deseja obter alguma coisa, é preciso pagar um preço, e este é o fundamento da alquimia, a chamada troca equivalente. Existe um tabu na alquimia que não pode ser quebrado por ninguém, a chamada transmutação humana."

— Fullmetal Alchemist.

Durante o processo, Ed perde sua perna enquanto Al perde todo seu corpo, e para que o irmão continue vivo, Edward consegue selar a alma do mesmo dentro de uma enorme armadura de metal, neste segundo processo, o citado dá um de seus braços devido a troca equivalente. Anos após essas perdas, os irmãos Elric deixam sua cidade natal, onde Ed se torna um alquimista com certificado nacional, passando a ser chamado de ‘fullmetal alchemist’, dentro desse contexto o objetivo central dos mesmos é encontrar a pedra filosofal (que pode nem mesmo existir), para que deste modo possam recuperar seus corpos originais.

Dentro desta história, encontramos Winry Rockbell, que é uma mecânica de próteses e ortopedista que vive em Rosembool, a mesma é amiga de infância dos irmãos Elric, além de ser a responsável pelas próteses mecânicas que Edward utiliza. Winry é uma personagem com aparência olhos azuis e cabelos longos e loiros, tendo uma franja lateral que cobre quase toda sua testa. Sendo uma pessoa bem emocional e com um temperamento característico de forte e



determinada, a mesma é muito guiada pelo coração, onde se entrega em tudo que faz de maneira intensa, além disso, por amar muito sua profissão, a mesma se sente muito mais confortável entre as máquinas e cheiro de óleo.

A personagem em questão tem os irmãos Elric como parte de sua família e tenta desempenhar um papel de irmã para eles, mesmo que não possa se sentir assim verdadeiramente, já que a mesma possui sentimentos românticos por Ed, que demonstra em seus momentos de fraqueza de maneira genuína. Tendo toda sua história correlacionada aos irmãos, a mesma passou um tempo viajando com eles, contudo retorna para sua cidade natal em busca de seus próprios objetivos, contudo, mesmo estes unem a vida dos três jovens.

Seguindo *Nanatsu no Taizai* (七つの大罪 lit. Os Sete Pecados Capitais), tendo no Brasil o título inglês *The Seven Deadly Sins*, é um mangá de gênero Shounen, escrito e ilustrado por Nakaba Suzuki, sua publicação começou em outubro de 2012 e foi finalizado em março de 2020 pela revista *Weekly Shōnen Magazine* da *Kodansha*, tendo 346 capítulos individuais sendo compilados em 41 volumes, no Brasil foi licenciado e publicado pela editora JBC.

Figura 2.3.4: Anime *Nanatsu no Taizai*



Fonte: [N. T.](#)

A animação da história foi produzida pelo estúdio A-1 Pictures, tendo direção de Tensai Okamura, argumentado por Shoaro Suga, onde sua adaptação teve 98 episódios, estreando nos canais MBS e Japan News Network em 5 de outubro de 2014, sendo finalizada em 24 de março de 2021. No Brasil a dublagem do anime foi anunciada pelo estúdio Alcateia

Audiovisual em 2015, e seu lançamento veio pelo serviço de streaming Netflix no mesmo ano.

Nanatsu no Taizai remonta a época da Britânia dentro das histórias do Rei Arthur, sendo assim seu caráter vem de forma medieval e fantasiosa, cheia de Elfos, Fadas, Deuses, Demônios e Anjos. A história começa com Elizabeth, princesa do reino de Liones que está procurando os cavaleiros conhecidos como Os Sete Pecados Capitais, sendo cada um deles um pecado em questão: Meliodas como o pecado da Ira do Dragão e líder, Ban o pecado da Ganância da Raposa, Diane Inveja da Serpente, King/Harlequin o pecado da Preguiça de Grizzly, Gowther o pecado da Luxúria da Cabra, Merlin pecado da Gula do Javali, e Escanor o pecado do Orgulho do Leão.

“Aparentemente, os Sete Pecados Capitais eram a ordem de cavalaria mais forte e cruel do reino, formada por sete criminosos brutais que escupiram símbolos de sete bestas em seus corpos. Dez anos atrás, eles foram acusados de conspirar para derrubar o reino e se desintegraram depois que todos os Cavaleiros Sagrados lançaram uma ofensiva geral contra eles”.

— Elizabeth para Meliodas e Hawk em Os Sete Pecados Capitais.

A história gira entorno da princesa Elizabeth procurando os citados, que após terem sido acusados de traição se dispersaram para evitar a captura do bando, para que deste modo possam ajudá-la a libertar o reino do domínio opressivo dos Cavaleiros Sagrados e interromper o plano de Hendrickson (um cavaleiro de alta patente), de libertar o Clã Demoníaco que foram selados, sendo que cada um destes representa um dos Dez Mandamentos, onde conseguiram realizar o feito, ademais muitos outros problemas se desenrolam a partir disso, e cabe aos mesmos a vitória e luta por sua vida.

Em período inicial, já é possível se encontrar uma das personagens principais da série em questão, Elizabeth é a terceira princesa do reino de Liones, e 107ª reencarnação da amante de Meliodas. De contexto original a citada é supostamente uma sobrevivente da destruição que ocorreu na cidade de Danafor, e logo foi adotada pelo rei de Liones Bartra. Conforme o tempo passa a princesa se mostra uma excelente aliada dos Sete Pecados Capitais, onde se vê e luta em batalhas contra os Dez Mandamentos e posteriormente contra o Clã Demoníaco na Nova Guerra Santa, e entre esses meios, a mesma desperta seu poder como Deusa. Sendo assim, com a entrada de Meliodas e o desenrolar da história, é possível descobrir que ele e Elizabeth possuem uma história bem mais longa do que o imaginado.

Tendo uma base de história e inclusão destas personagens nas suas respectivas histórias, o ponto em avaliação não é como elas são inseridas no seu contexto ou sua

ocupação, mas sim em como o tratamento em relação a ambas ocorre com o decorrer do tempo. Logo, as demonstrações de sexismo podem ocorrer de maneira silenciosa, sendo assim, sendo dificilmente apontadas já que suas formas vêm de modo velado. Contudo, mesmo ao ponto inicial é possível ver como as diferenças na construção de personagens ocorre, lembrando que, uma mulher sexy e uma mulher sexualizada se enquadram em contextos diferentes.

Além disso, é importante frisar que a diferença de construção imagética e cultural das obras, não vem apenas diante de sua construção identitária, mas também de gênero sexual, localidade habitacional, e contato com outros ambientes, neste contexto é possível que o modo com o qual estas personagens são descritas tenha mais haver com o fato da autora de Fullmetal ser mulher e o autor de Nanatsu ser homem, ou apenas é ligado ao modo rotineiro e a fórmula da certeza que vai dar certo antes vista? Imediatamente respondo que não dá pra saber com afirmação, já que as formas de representação são construções próprias, ninguém sabe o que se passa além de si com razão, contudo é possível observar de onde pequenas brechas vem, e deste modo determinar se os comportamentos se enquadram em um parâmetro construtivista social.

#### **2.4. WINRY X ELIZABETH: ONDE A CRIAÇÃO DESTAS PERSONAGENS SE DIFERE**

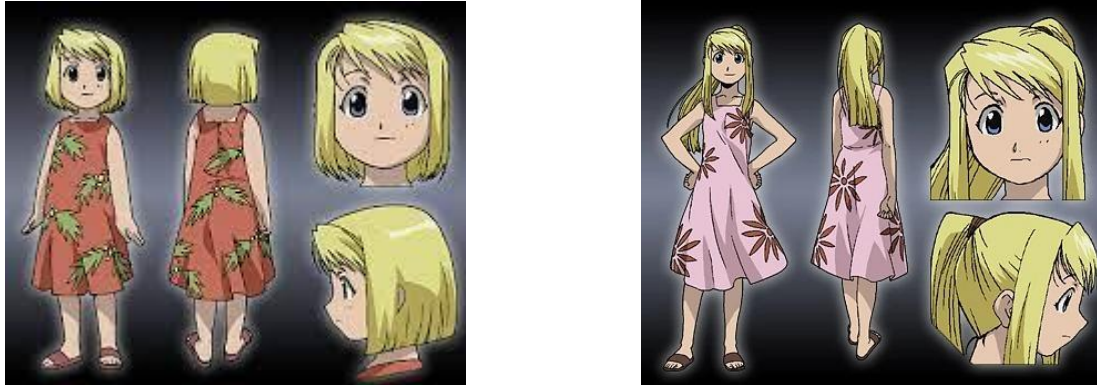
Quando colocamos lado a lado duas personagens que pertencem a “mundos” completamente diferentes, diversos pontos de sua consolidação na obra em que pertencem, devem ser analisadas sob semióticas diferentes. Tendo isso em mente, o ponto mais importante diante dessa observação e apontamento é o modo com o qual o seu aspecto visual, personalidade, e integração com o cenário ocorre, principalmente em como sua representação se mantém.

Winry Rockebell (ウインレイ・ロックベル, *Uinrī Rokkuberu*) é uma das personagens de Fullmetal Alchemist, como características físicas possui uma imagem esbelta e proporcional, com longos cabelos longos e loiros, onde usa uma franja lateral curta, além de olhos azul-céu, também usa brincos de aço, como piercings. A mesma foi criada por sua avó Pinako



Rockebell, após seus pais médicos irem ajudar na guerra, cresceu com saudade e esperando pelo retorno dos mesmos até descobrir sobre a morte de ambos em batalha.

**FIGURAS 2.4.1 e 2.4.2 - Winry criança**



FONTE: [Winry Children](#)

Inicialmente, ainda criança o visual da Winry era composto por cabelos curtos, e um vestido laranja com folhas verdes de comprimento até os joelhos, posteriormente com os cabelos mais longos e presos, a mesma usava um vestido rosa com flores, em ambos os casos usa chinelos. Neste período os irmãos Elric ainda crianças, viviam na mesma cidade de Winry, com isso eles cresceram com uma relação fraternal forte de amigos de infância, mesmo que disputassem de maneira escondida quem que casaria com ela, esse discurso logo foi deixado de lado conforme eles cresciam, e tinham seus próprios problemas para encarar.

**FIGURAS 2.4.3 e 2.4.4 - Winry adolescente**



FONTE: [Winry Young](#)

Posteriormente já mais velha, a mesma utiliza, na mecânica de sua família que trabalha, os cabelos soltos com uma bandana vermelha, top curto sem alça preto, calça lilás e

chinelos. Quando parte em uma jornada atrás dos irmãos Elric na cidade Central, a mesma se mantém com o cabelo preso com uma franja lateral, uma regata branca, blazer e saias curvas de cor preta, além botas da mesma cor.

Fullmetal Alchemist é uma história que se popularizou muito devido a sua boa história, que tem sua construção muito diferente das formulações massivas, além do seu enredo conciso e bem organizado, acima disso, a obra trata de muitos assuntos importantes dentro de sua construção, como política, corrupção, xenofobia, dentre outros.

Dentro do seu núcleo é possível encontrar na sua demografia personagens femininas poderosas, corajosas, e além de tudo independentes, tanto no núcleo dos "heróis", quanto no de "vilões". Ao contrário do que muito se encontra em obras, principalmente das que são voltadas para o público masculino, a mesma não abusa do chamado fanservice, que a expressão em inglês que pode ser traduzida como "serviço ao fã", o fanservice tem várias estratégias narrativas que tem o intuito e agradar ao público, para que deste modo se mantenham interessados na obra, geralmente, essas cenas não trazem grandes ou nenhuma contribuição para o enredo.

Sendo assim, uma das poucas cenas que podem ser consideradas fanservice dentro da construção da obra, é a que encontramos abaixo, onde a personagem Winry faz menção em se trocar na frente de Edward, e o mesmo fica chocado, quando a mesma nota, para com a ação, a naturalidade com que a mesma faz o ato, é principalmente pela associação do outro como seu amigo de infância.

**FIGURA 2.4.5** - Winry Fanservice



FONTE: [Winry Fanservice](#)

Pensando na interação de ambos, principalmente considerando que são preparados para formarem um par romântico, as é importante salientar a interação que se obtém no decorrer da série. Com sua personalidade extremamente determinada, forte, as emoções da mesma na verdade são muito nítidas, não escondendo os sentimentos que a rondam.

Conforme o tempo passa, a mudança das noções de amizade e romance mudam de maneira sutil e natural, além disso fica claro o quanto a mesma mostra suas opiniões de maneira firme e sucinta, as vezes até mesmo mandando nos amigos para o próprio bem dos mesmos. Com o Edward não é diferente, principalmente quando a mesma sabe sobre todos os riscos que ele encarou e encara todos os dias. As interações físicas dos mesmos ocorrem de uma forma de se assemelha a realidade, sem a necessidade de contato tátil apenas para satisfação do público.

**FIGURA 2.4.6 - Winry e Edward interação no mangá**



FONTE: [Winry e Edward](#)

**FIGURA 2.4.7 - Winry e Edward interação no anime**



FONTE: [Winry e Edward](#)

Seguindo com a análise de personagens, Elizabeth Lioness (エリザベス・リオネス) é o que se denomina deuteragonista da série, sendo assim a segunda personagem mais importante e de maior foco na animação, ficando abaixo apenas do protagonista, que é seu par romântico. A mesma possui uma figura esbelta, com um grande busto e altura regular, tem olhos azuis claros, que ficam laranja após sua manifestação de Deusa, embora inicialmente fosse apenas em seu olho direito, cabelos longos e prateados. A franja da personagem inicialmente cobria seu olho direito, contudo ficou mais curta, após ter sua testa cortada.

**FIGURA 2.4.8** - Elizabeth criança



FONTE: [Elizabeth Children](#)

Quando criança, a terceira princesa de Lioness possuía uma imagem típica do seu papel, com longo vestido bufante bege, cabelos já semelhantes com o de sua figura mais

velha. Ademais, quando apresentada ao público, no primeiro episódio, ao contrário da construção da Winry, em idade crescente, Elizabeth teve sua figura infantil apresentada em flashbacks.

**FIGURAS 2.4.9 e 2.4.10** - Elizabeth período inicial.

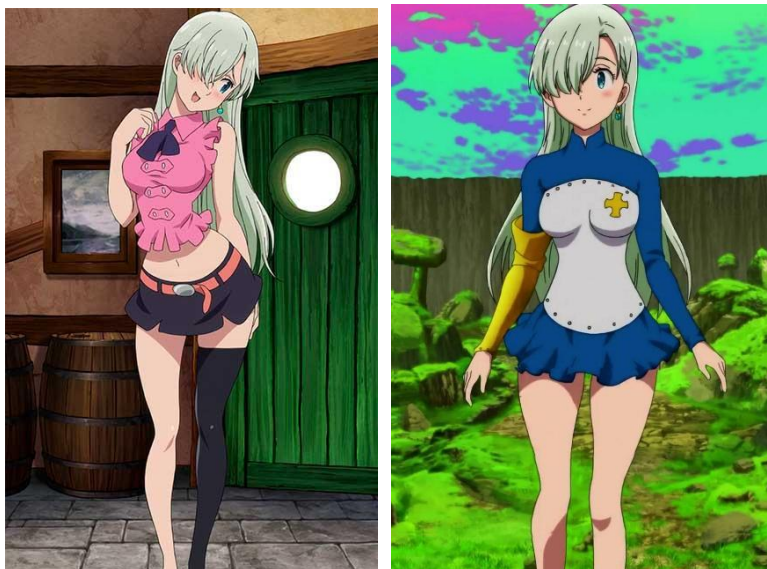


FONTE: [Elizabeth Young](#)

Quando Elizabeth vai atrás dos integrantes do grupo Sete Pecados Capitais, a mesma utiliza uma armadura várias vezes maior que si, para que dessa forma pudesse se camuflar sem ser reconhecida pelos que atacaram o seu reino. Contudo quando a mesma desmaia de cansada após encontrar Meliodas em seu bar móvel "Chapéu do Javali", seu capacete cai mostrando a figura da jovem, e no take seguinte aparece a mesma na cama do protagonista ainda desmaiada, com um macacão justo e curto que usava por baixo da armadura.

**FIGURAS 2.4.11 e 2.4.12** - Elizabeth garçonete e Elizabeth druida





FONTE: [Elizabeth G e D](#)

Ao contrário da personagem Winry, que tem uma consolidação imagética que permanece ao longo da animação. Elizabeth possui uma troca de figurinos ao longo do desenvolvimento da história. Assim após se juntar a Meliodas na jornada ela passa a usar uma roupa de garçoneite, com composição em uma blusa curta bem rosa com uma fita escura, mini saia preta com um cinto também rosa de fivela prata, além de uma meia preta longa usada na perna esquerda com sapato branco, e o lado oposto sendo usado sapato preto. Posteriormente utilizou uma roupa semelhante, que é composta por um vestido azul escuro curto, além de uma armadura prateada com detalhes dourados, e uma bota branca curta.

FIGURAS 2.4.13 e 2.4.14 - Elizabeth composição pós luta e Elizabeth Guerra Santa



FONTE: [Elizabeth C e G](#)

Quando encaminhamos para a versão seguinte, nas últimas temporadas da animação, a mesma troca sua roupa por uma camisa de botões azul escura com a manga direita longa e um laço rosa, saia curta branca, meia longa preta na perna esquerda e sapatos pretos, nesta fase a mesma tem sua franja mais curta. Seguindo a finalização do mangá, onde ocorre uma batalha denominada Guerra Santa, após o despertar da Deusa, e relembrar tudo que ocorreu em suas vidas passadas, Elizabeth utiliza um vestido abaixo dos joelhos branco, casaco curto rosa, e botas de inverno branca e rosa.

**FIGURA: 2.4.15** - Elizabeth a Deusa



FONTE: [Elizabeth D](#)

Pensando nas reencarnações da personagem, toda base histórica da personagem ocorre a partir de sua versão de Deusa, Elizabeth possui uma das maiores classificações em termos de hierarquia e força do Clã das Deusas. Sendo a encarnação original, 3.000 anos antes da atual situação da história, sua constante reencarnação ocorre após sua mãe, denominada de Suprema Divindade, a amaldiçoar para sempre voltar como humana, se apaixonar por Meliodas, recuperar suas memórias e morrer novamente pouco tempo após isso, em um ciclo constante.

Essa maldição ocorre por ela ajudar o Clã dos demônios após se apaixonar pelo protagonista na primeira grande Guerra Santa. Seu visual é composto por um vestido branco curto sem mangás com gravata marrom, calças pretas justas no mangá, sapatos adornados com uma fita, além de dois pares de asas, e mesmo cabelo e olhos da versão final da mesma.

É inevitável que o protagonista seja o personagem de maior relevância dentro da obra, e em obras Shounen é quase uma regra que estes obtenham o maior poder, crescimento de personagem, além de outras qualidades que o mantenham como herói, se tornando deste modo “superiores”. Assim sendo, durante todo o período da animação Nanatsu no Taizai é possível ver que essa fórmula se aplica, assim como na anteriormente citada Fullmetal Alchemist, contudo a construção identitária das personagens femininas se diverge em muitos momentos.

Logo as personagens femininas, apesar de serem poderosas, e primordiais para o desenvolvimento da história, quase todas seguem um parâmetro, principalmente quando se trata de corpo e modo com que este é apresentado ao público. As conotações sexuais de todas ocorrem de maneira exagerada, e em poucos casos são relevantes a história em si. Os fanservices são excessivos e constantes, como a angulação do corpo nas cenas, personalidade, situações constrangedoras que sempre acabam com o corpo exposto, ou em um contato que pode ser interpretado de maneira lasciva.

Além destas, o assédio sexual ocorre de forma escancarada, principalmente quando se trata da Elizabeth com o seu par romântico, que faz contato físico com a mesma sem seu consentimento, ademais a personalidade da mesma é construída a partir de uma ideia extremamente inocente e quase indefesa perante a estes atos. Outro fator que incomoda, é que existem muitos personagens com aparência infantil, grande conotação sexual, e a desculpa de sua idade ser milhões de anos, inclusive Meliodas possui essas características físicas, onde aparenta ser um garotinho do ensino primário.

Em seu primeiro contato a Elizabeth, Meliodas analisa o corpo da mesma, além de apertar seus seios para garantir que a mesma é uma mulher, quando ela acorda e nota a ação do mesmo, fica desconcertada com a ação, e o mesmo diz que estava checando seus batimentos cardíacos, assim ela o agradece pelo ato.

#### **FIGURA 2.4.16 - Elizabeth Fanservice**

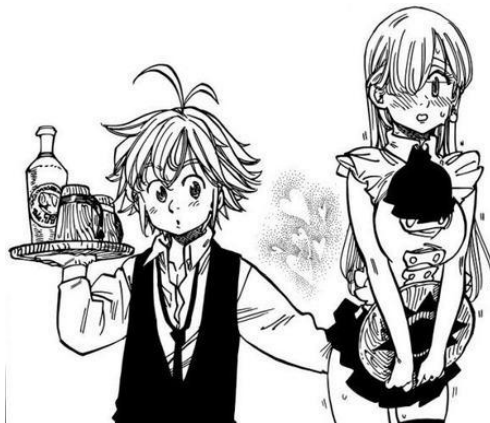




FONTE: [Elizabeth Fanservice](#)

Abaixo teremos mais dois exemplos, um do mangá e outro do anime, e em como esse contato dos personagens ocorre, quando se prioriza o teor sexual e apelativo para o agrado de fãs, onde se pensa no número de vendas, acima da consciência do uso do corpo feminino como objeto.

**FIGURAS 2.4.17 e 2.4.18** - Elizabeth e Meliodas interação no mangá e Elizabeth e Meliodas interação no anime



FONTE: [Elizabeth e Meliodas M](#) e [Elizabeth e Meliodas A](#)

Apesar de todas as determinações durante o mangá, todos os processos e ataques sexuais são apresentadas de maneira apelativa, contudo a construção dos sentimentos dos mesmos vem como uma romantização do que ocorre em outros momentos, ou seja, a desculpa de ser “por amor” dificilmente ocorre no momento do ato, vindo apenas como uma tentativa de “alívio cômico” em qualquer situação. E os momentos de romance vem a principalmente

com uma premissa séria, considerando o início dos problemas enfrentados pelo casal, ressaltando que esse jeito de se portar do Meliodas, ocorreu com todas as reencarnações da Elizabeth.

**FIGURA 2.4.19** - Elizabeth e Meliodas



FONTE: [Elizabeth e Meliodas](#)

Diante do que aqui foi apresentado, fica claro a diferença com o qual não só as personagens foram desenhadas, mas em como toda sua construção ao longo da história vem de modo dissemelhante. Desde o primeiro momento, o modo de apresentação nas obras é consolidado a partir de vieses individuais.

Muitos fãs destas obras, notam que o principal motivo de tantos fatores incomuns, vem do gênero dos escritores e sua interação social, assim sendo a escritora e desenhista de Fullmetal Alchemist é uma mulher, enquanto Nanatsu no Taizai tem como autor e desenhista um homem. Dentro desse cenário, as mangakás femininas são pior recebidas pelo público, principalmente quando se trata do gênero Shounen, por isso muitos mantêm seu gênero escondido e usam outros nomes para assinar seus trabalhos.

Ademais, não é apenas um problema da mente individual do autor que escreve, também é uma problemática coletiva que altera o modo com o qual as pessoas enxergam aquele problema, e principalmente em como elas interagem diante dessa semiótica. No Japão as condutas fictícias, mesmo quando se tratam de apologias ilícitas, são comumente vistas como liberdade de expressão que “impede tais atos na realidade”.

Em 2015, a relatora especial da Organização das Nações Unidas (ONU), Maud de Boer-Buquicchio para o tráfico de menores e a prostituição e pornografia infantil, sugeriu a proibição de mangás que envolvem conteúdo sexual que envolvem menores de idade no Japão. A proibição de veiculação explícita de conteúdo abusivo de menores veio um ano antes, em 2014, contudo existem brechas para circulação de sexualização infantil, já que é possível obter esse material por desenhos, e envolvendo a realidade, não é crime ter, circular e comercializar fotos e vídeos de crianças de roupas de banho. Além disso, ainda existe um mercado de “aluguel de estudantes”, para fazer companhia a homens adultos, mesmo que de forma implícita, a pedofilia vem através da insinuação sexual e de prostituição nestas relações.

Neste caso, o que se ocorre é uma defesa para circulação destes mangás, onde usam principalmente o argumento de que aquilo é apenas uma fantasia. Se vinculando a isso, os desenhistas ainda alegam que esta forma de produção é um direito deles de liberdade de expressão. Os que se opõe a estes, são pessoas que lutam pela representatividade, principalmente mulheres contra a objetificação de seus corpos. Já no Brasil, essa veiculação é mais difícil por conta das leis parlamentares, e sobretudo pelos ensinamentos sociais e midiático, que abominam o uso dessas como forma de entretenimento, isso não quer dizer que, infelizmente, isso não ocorra, apenas que o sistema de leis e consolidação são diferentes, e isso ocorre também com o machismo e os modos de formulação do corpo feminino.

O problema que envolve Nanatsu não é um caso isolado, mas sim o modo com o qual o pensamento machista se mantém em caráter social, não é à toa que é uma animação extremamente popular e com um público fiel, que acompanhou e esperou cada uma das temporadas, até sua finalização. Como exemplo de um pensamento do público brasileiro, existem divergências de pensamentos em todas discussões que vem neste sentido, abaixo temos uma imagem retirada do site de discussão sobre cultura japonesa Mais de Oito Mil.

#### **FIGURA 2.4.20 - Comentário sobre Meliodas**



Fábio Garcia

Eu até gosto do mangá, mas to vendo o dia que vai me dar os cinco minutos e abandonar a compra por causa desse tipo do ~humor~ que nem é engraçado.

E para quem falou que Nanatsu é legal por não ter um protagonista "virjão", é bem melhor um virgem que respeita mulher do que alguém que faz esse tipo de assédio.

há 5 minutos · Curtir · Responder



Nome de usuário oculto

assédio ? as mina qse sempre se oferecem, q choro ridiculo, tem q ir la no japao protestar

há 2 minutos · Curtir · Responder



Fábio Garcia 0\_\_\_0

FONTE: [Comentário](#)

Nesta situação, o que ocorre é um pensamento enraizado do machismo perante a sociedade, no caso em questão o que principalmente ocorre é que o modo com o qual as roupas das personagens são desenhadas, ou seu modo de agir dentro da série, justifica a forma em que ela é tratada. Pensando nisso, em contraste com o que as lutas feministas, os meios recorrentes com que as personagens são criadas, tem embate direto com os direitos das mulheres, principalmente considerando que a grande maioria ainda aposta nessa personificação de corpos, interação com o público, além da mulher sendo reduzida de forma pejorativa, perpetuando o cenário negativo em que ela se encontra.

Mesmo diante de um novo contexto histórico e de relações sociais diferentes, ainda permanecem muitas representações de gênero sobre o cotidiano familiar que foram sendo reproduzidas e assimiladas pelas gerações mais jovens que estão integradas num universo imaginário, representando a mulher como responsável pelo trabalho doméstico. Meninos e meninas assimilam desde cedo que mulheres estão num processo de conquista de mercado de trabalho, mas o homem permanece ainda como referencial de igualdade na relação homem- mulher. (SARTORI, 2004, p.182)

### 3. O FEMINISMO EM CONTRASTE COM A CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Em meio aos modos de interação social, o modo com o qual as representações ocorrem podem ser agentes que ajudam a manter os estereótipos, que impedem que a diversidade possa ocorrer. Quando tratamos do corpo feminino, como já foi tratado anteriormente, fica claro que o modo de enxergar, vem por conta do que se estabeleceu na sociedade. Apesar do preconceito, a luta em busca dos direitos femininos, fizeram com que barreiras impostas em todos os setores pudessem ser contestadas.

O que mudou na revolução social não foi apenas a natureza das atividades da mulher na sociedade, mas também os papéis desempenhados por elas ou as expectativas convencionais do que devem ser esses papéis, e em particular as suposições sobre os papéis públicos das mulheres, e sua proeminência pública (HOBSBAWM, 1995, p. 244).

Ademais, apesar de todas as conquistas de espaço, fica evidente o quanto ainda os paradigmas estigmatizadores ainda se mantem firme. Isso se destrincha para a produção de obras em todos os setores artísticos, algumas mais e outras menos.

Diante do Japão e o modo com que as mulheres são representadas, em muitos dos casos fica evidente um padrão de fanservice que foge de aspectos da realidade, principalmente levando em conta que são construções que seguem a maior parte do elenco feminino. Essa construção imagética vem com seios e bundas enormes, roupas justas e curtas, além de posições eróticas e invasivas, que podem mostrar partes íntimas.

Isso se deve principalmente ao conhecido como *Male Gaze*, que Laura Mulvey introduziu em 1975, onde um mundo dominado pelo patriarcado, e a representação das mulheres é representada através de um ponto de vista masculino.

“a sua aproximação com a realidade. É nessa pretensa aproximação que ele se torna uma ferramenta útil para uma análise social, pois aponta um falar de si, da sociedade. Nesse falar de si, principalmente no cinema industrial norte-americano, ele intensifica estereótipos, criando representações que são tomadas como exemplos de comportamentos, e orquestra discursos ideológicos e imaginários coletivos” (MENDES, 2016.).

Os animes abordados abaixo virão principalmente por sua consolidação no mercado japonês, sendo estes muito populares na categoria Shounen, todos foram escritos por homens e tem forte veiculação ao male gaze. Logo, as diferenças entre a constituição da mulher entre as obras vêm do ponto de vista inteiramente masculino oriental, desde personagens iguais, o uso da sexualização, inutilidade perante o herói, até mesmo abusos. Tudo isso com o intuito

tanto de satisfação pessoal, quanto entrega do que o público vai comentar fervorosamente. Os animes abaixo possuem alta popularidade segundo o site My Anime List, onde quase todos possuem sua colocação até 50º lugar exceção apenas de Dragon Ball Super

**FIGURA 3.1** - Fairy Tail e a sexualização feminina



FONTE: [Lucy](#)

A imagem acima é do anime Fairy Tail, que tem em toda sua narrativa personagens femininas que tem constantemente seus corpos sendo usados apenas para satisfação do público, mesmo que não tenha ligação com o enredo da história. O autor da animação, Hiro Mashima, costuma fazer várias publicações com ilustrações relembrando os personagens da obra que já está finalizada. Ademais o modo com que estes são representados é como um fetiche, isso ocorre com ambos os gêneros, contudo a diferença de conotações sexuais comparado o sujeito masculino e feminino, deixa evidente que o segundo citado é o mais usado de forma objetivista.

Pensando nessa construção de personagens para o agrado de fãs, é comum se encontrar ações que vão além da exposição do corpo, isso foi apresentado com a forma com o qual o relacionamento da Elizabeth e Meliodas se constrói e se mantém, mesmo com insinuações explícitas de assédio sexual. Colocando em termos extremos, o uso e estupro vem em muitos casos com uma representação que não se assemelha a um ato violento, e sim como uma situação natural, com expressões de prazer da vítima. Além de ser usado em outras situações, como tributo para o crescimento pessoal do herói, ou em termos mais absurdos, alívio cômico.



A série de animação japonesa Dragon Ball Super foi retirada do ar na Argentina em agosto de 2021, por conta de um episódio que fazia incitação ao assédio sexual e pedofilia. Esta cena continha o personagem Mestre Kame, um idoso que pede a um de seus alunos, que transforme seu animal de estimação Pual em uma bela jovem, para serviços justificando que o “seu ponto fraco são pensamentos pervertidos que ele tem que superar”. Seguindo a cena, Pual se transforma em uma linda menina que é trancada em uma casa com Mestre Kame, que sugestivamente tenta agarrá-la, assim a jovem recusa em gritos, e os outros personagens apenas observam de fora constrangidos com a ação.

A denúncia em questão foi apresentada pelo Ministério da Mulher, Políticas de Gênero Sexual da província de Buenos Aires em conjunto com a Defensoria Pública da Nação com a nota: “o episódio, que foi assistido nas telas da Argentina, reproduziria o exercício de violência sexual de um idoso contra uma menor, em um contexto de aceitação social, em que a violação de uma menina foi naturalizada”. As empresas responsáveis pela distribuição Cartoon Network e a WanerMedia, reconheceram a natureza preocupante da cena, e se disponibilizaram revisar o conteúdo da produção antes de decidirem se iriam realocar a obra novamente em seus canais

**FIGURA 3.2. - [Mestre Kame pede para Pual virar menina](#)**



Pensando nisso, o modo com o qual as mulheres são representadas é muito mais comumente vinda a partir de uma determinação não apenas do corpo feminino, onde as personagens que estão mais próximas do ou de serem protagonistas seguem um biotipo.

Contudo o jeito em que este se comporta perante as ações físicas vem de muitos modos acarretada de um fenômeno não natural do corpo humano.

Assim o denominado Gaixing ou Gainax Bouce, entra em cena. Ou seja, este termo faz referência ao Studio Gainex, que utilizava uma técnica frequente, onde além dos seios desproporcionalmente grandes, o movimento deles vem a partir de cada mínimo movimento do personagem. Segundo o Urban Dictionary, a definição é:

1. Um termo que passou a descrever a animação frequentemente exagerada de GAINAX de seios saltitantes de personagens femininas. O termo tem suas raízes em Gunbuster (Top wo Nerae!), O primeiro OVA da GAINAX (1988) com uma demografia focada em otaku, na qual o salto de gainax é encontrado inabalável nas três personagens femininas de Noriko , Kazumi e Jung. A utilização de gainax bounce ainda pode ser vista nos trabalhos de GAINAX, parcialmente como auto referência e auto-homenagem e parcialmente para fanservice puro.

A animação Cowboy Bebop conta com a personagem Faye Valentine, que utiliza de apelos sexuais como uma de suas táticas para distrair os inimigos e os derrotar. O anime gira em torno de uma humanidade no ano de 2071, onde caçadores de recompensa espaciais vão atrás de criminosos. Além disso, aborda questões não resolvidas no passado dos protagonistas, além de explorar temas como existencialismo, tédio, degradação ambiental e a solidão.

**FIGURA 3.3** - Faye Valentine



FONTE: [E.V.](#)

Na cena, Faye desvia de maneira pequena, de uma bala que partiu de uma arma de fogo que a iria acertar, durante o processo de mudança de local, é possível ver os seios delas se movimentando de maneira exagerada. Isso ocorre em muitas situações, e inclusive muitos



fãs definem essas sequências de imagem como parcialmente nojentas, onde esse deslocamento excessivo faz com que se assemelhem a gelatinas. Apesar disso, a imagem de Faye ainda é algo bem leve perante ao que os Studios Gaixing fazia em suas animações, e o que outras obras, principalmente ligadas a cenários esportivos ligados ao corpo feminino, produz.

O que torna essas obras muito excludentes, é o modo com que as alusões são alocadas em seu contexto, quando se pensa em algo destinado ao público jovem, também é importante entender que essa pode ser uma introdução de ações que formulam, de certa forma, o modo de pensar.

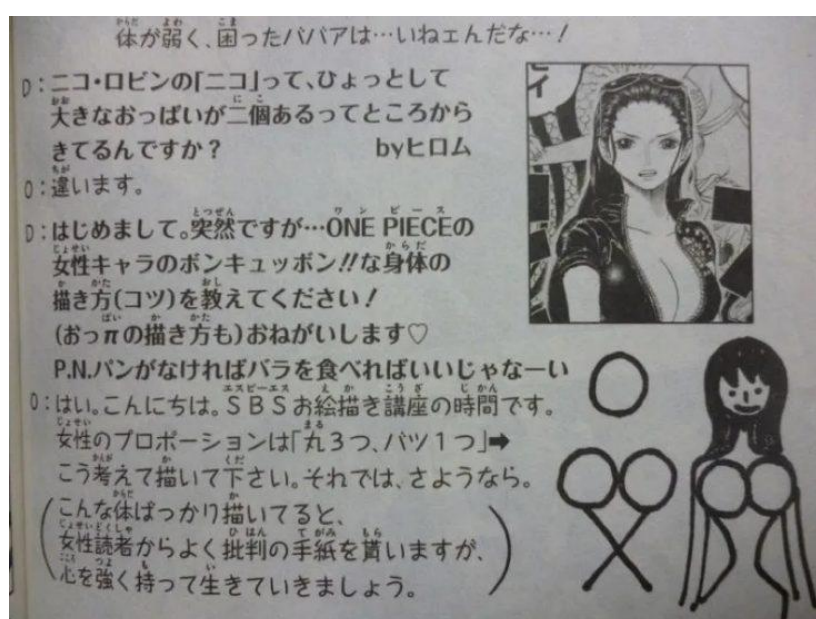
Indo por uma outra vertente, um outro gênero de produção nas animações japonesas é o chamado *Ecchi*, que descreve obras que tem insinuação de conteúdo sexual não explícito, e estas as vezes vem aliadas a cenas de humor. Contudo, apesar de ser uma outra temática, ainda sim em obras Shounen são muito frequentes essas mesmas colocações. Em um artigo no Jornalismo Junior da USP, chamado “O fanservice do mundo dos otakus sexualiza personagens femininas?”, a psicóloga clínica Thainá Avelino diz: “quando esse tipo de cena e comportamento são normalizados, o que vai gerar estranhamento vai ser justamente a crítica”, além disso menciona que as cenas mais inofensivas podem gerar impactos negativos, já que o Shounen é direcionado ao público jovem.

Além de manter o corpo feminino dentro de padrões, onde pessoas bonitas e atraentes tem corpos magros, curvas avantajadas, enquanto outras que são feitas pra não assumirem esse papel, vão para um lado completamente oposto. Cenas desse tipo, apenas reintegram os padrões estéticos, em que mulheres precisam ter determinadas características físicas, além de comportamental, para se enquadrarem no que é aceito e admirado. Assim, construir esse tipo de personagem, com esse intuito, apenas faz com que inseguranças, e até mesmo aceitação de certos assédios ocorram, para que deste modo elas possam ter atenção. A mulher como satisfação, aceitando estereótipos e agressões, já que deste modo são ser admiradas.

Quando nos referimos a esse deslocamento da mulher, onde ela deve se enquadrar em razões sociais pré estabelecidas, Simone de Beauvoir diz (1949) menciona que “O homem é definido como ser humano e a mulher é definida como fêmea. Quando ela se comporta como um ser humano ela é acusada de imitar o macho”.

A animação One Piece, que segue a jornada da tripulação dos piratas Chapéus de Palha, é uma das mais populares do mundo, contudo esse tipo de fórmula com relação as personagens, tanto que o autor Eiichiro Oda é constantemente criticado por esses designs. Em comparação com os Luffy, Sanji e Zoro que possui uma estrutura física comum, as personagens Nami e Nico Robin tem cinturas extremamente finas, busto muito avantajado. Ademais, em um relatório notado pelo Kotaku, o próprio autor respondeu aos seus fãs como ele pensa e desenha as proporções, além do visual das personagens.

**FIGURA 3.4 -** Proporções das personagens atraentes em One Piece



FONTE: [Nico Robin](#)

Neste sentido, Oda diz que “as proporções das mulheres são três círculos e um x, pense e desenha dessa maneira”, além disso, o autor recomenda que se tenha um pouco de cautela, já que se você desenha uma grande quantidade de personagens femininas desse modo, tem que estar preparado para receber críticas, principalmente vindas de leitoras. Apesar da série em questão contar com muitos personagens completamente fora dos padrões, e humanamente impossíveis de existir na realidade, ainda sim as personagens femininas, principalmente as que são "bonitas", são mantidas neste design, enquanto os masculinos tem muitas formas de abordagem e construção visual diferentes.

“Não acredito que existam qualidades, valores, modos de vida especificamente femininos: seria admitir a existência de uma natureza feminina, quer dizer, aderi a um mito inventado pelos homens para prender as mulheres na sua condição de oprimidas. Não se trata para a mulher de se

afirmar como mulher, mas de tornarem-se seres humanos na sua integridade” (Simone de Beauvoir).

Pensando neste, a mulher vem como oprimida sempre que depende da figura do homem como seu salvador, quando isso ocorre, é comum ver o masculino sendo constantemente elevado, tendo um crescimento pessoal, físico, enquanto o feminino vem como um suporte para que aquele possa melhorar. Em *Naruto*, o autor Masashi Kishimoto, constrói um mundo de ninjas, o protagonista que tem o nome da obra, constantemente evolui, assim como seus colegas de time Sakura e Sasuke.

O que vemos neste caso é que *Naruto* e *Sasuke*, tem uma relação de protagonismo mútua, o primeiro tem toda sua força vinda principalmente da intenção de superar, e posteriormente salvar seu amigo. Contudo, a personagem *Sakura*, apesar de constantemente ter grandes esforços para melhorar, e igualar aos dois, tem seu ganho de poder superado facilmente por ambos. Assim vira uma personagem que constantemente precisa de ajuda, mesmo que seja forte, ainda sim dificilmente consegue resolver os problemas que a cercam sozinha, assim, apesar da grande quantidade de lutas, são pouquíssimas as vezes em que ela tem seu potencial explorado, e um enredo que a honre como lutadora.

**FIGURA 3.5** - Sakura Haruno sendo salva



FONTE: [Naruto](#)

Contudo, a maioria das personagens femininas de *Naruto* passam por esta mesma situação, atualmente em sua continuação com a animação *Boruto*, escrita por Ukyo Kodachi e Masashi Kishimoto, é comum ver que quase todas as personagens que se tornaram mães, deixaram seu trabalho como ninja para cuidarem da família, enquanto seus maridos não

abriram mão dos seus cargos pelo mesmo motivo. Sendo assim, é possível ver os desempenhos antigos de como a sociedade funcionava, tendo papéis funcionais dentro de casa, separando responsabilidades apenas por fatores de gênero.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As animações japonesas tem conseguido constantemente alcançar seu espaço perante a sociedade, seja por sua história de fácil envolvimento, roteiro criativo, arte, além de todo trabalho gráfico por parte das equipes. Com isso, a indústria também ganha diferentes tipos de público por apresentarem contextos que se enquadram diversas situações adultas, inspiração para pessoas, ou até mesmo por serem tão fora do eixo que conquistam o espectador.

Diante disso, Bourdieu (1995) considerava que as individualidades não podem ser colocadas apenas como algo impessoal, ademais também não podem ser tidas apenas como uma construção coletiva. Desde modo o que constitui o indivíduo é muito mais do que escolhas, mas também do que se é ensinado, ou até mesmo do que se é “imposto” perante as alocações e grupos com o qual se identificam. Assim não é possível se se parar o real da representação do real, mas ainda sim é visível os pontos que são modificados de acordo com as interações sociais. Freire Filho (2003) com esse senso de individualidade a partir do contato diz que: “O termo encerra uma dimensão antropológica, sinalizando que nossa "individualidade" e nossa identidade são moldadas dentro de estruturas coletivas mais amplas”.

Perante ao que se consome, é notório que o modo de circulação midiática, principalmente considerando que os avanços tecnológicos, que facilitam o fluxo cultural, sendo muito mais simples uma troca de modos de agir, fazer, ser. Pensando na mídia com animes, ver este como indústria, mas principalmente como produto de qualidade televisiva, mostra a abertura para o desconhecido, mas também uma nova forma de se enxergar no mundo após o conhecimento, adquirindo novas experiências.

Logo, a inovação traz consigo um ponto diferente de como o mundo funciona, e de que modo os jeitos de pensar e agir se diferem perante a culturas que se divergem, mesmo que de formas mínimas. Considerando apenas um dos eixos de direitos humanos, as questões de gênero são pautas muito avançadas em alguns lugares, enquanto em outros nem mesmo conseguiu se tornar uma questão boa o suficiente para ser discutida.

[...] quando começamos a considerar as relações de gênero socialmente construídas, percebemos que uma série de características consideradas “naturalmente” femininas ou masculinas corresponde às relações de poder. Essas relações vão ganhando a feição de “naturais” de tanto serem praticadas, contadas, repetidas e recontadas (AUAD, 2012, p. 19).

Com isso é possível notar que a partir do momento em que as relações de poder são mantidas sem contentamentos o que ocorre é uma naturalização dos problemas, além de uma barreira para abertura de críticas, já que estas se tornam “estranhas” perante ao que se ocorre cotidianamente. A luta por direitos por parte das mulheres, é uma luta que está longe do fim, e ao contrário do que muitos pensam, os modos de representação através da mídia podem ser determinantes para a construção do pensamento individual.

Logo, observamos que as diferenças de enredo das personagens Winry e Elizabeth ocorrem desde o design adotado por cada autor, até os mínimos detalhes de como sua construção ocorre. A sexualização não é apenas sobre corpos, roupas e ações, já que os direitos de cada um devem ser mantidos, é sobre liberdade e ser tratada como um objeto.

Quando se coloca Elizabeth como uma garota bonita, com curvas acentuadas de roupas justas, essas são apenas características externas, contudo, quando o autor opta por enquadrá-la em situações constrangedoras que envolvem assédio sexual, que é utilizado como alívio cômico e um serviço para fãs, no geral se utiliza da sua persona apenas como um objeto. O protagonista se comporta como quer, a hora que deseja, e mesmo assim pode ser o herói e grande amor, mesmo sem respeitar a integridade física.

Essa é a principal diferença quanto pensamos em como Winry foi colocada durante toda obra, que mesmo com algumas poucas cenas direcionadas para fãs, ainda assim não se fere a imagem feminina da garota. Com isso, o principal ponto é em como uma mulher e um homem criaram obras Shounen, com temáticas diferentes, além de valorização de corpos e integridade de todas as personagens femininas de maneira completamente dissemelhante. Obviamente muitas autoras femininas também utilizam bastante do fanservice, principalmente considerando que muitas delas escondem seu gênero devido a preconceitos com relação ao tipo de obra que escrevem, que são muito mais bem recebidas quando escritas por homens.

Ademais não é apenas isso que configura e perpetua esse modo de enxergar as mulheres, mas também o papel que estas desenvolvem perante ao enredo. Em muitas situações o uso destas como escada ou troféu para o protagonista é muito ocorrente, além de uma constante necessidade da figura masculina como salvadora de todos, onde no fim algumas delas são criações completamente desnecessárias a obra, sendo acrescentadas apenas para satisfação, seja do público, personagem principal, ou até mesmo do próprio autor.

Evidenciando desta forma, que as justificativas para o permanecimento dessas ações, são puramente porque não são reais, contudo, isso não significa que não serve de apoio para consolidação de ideias machistas, que no fim das contas apenas dificulta as relações de direito igualitário.

“[...] a concepção do masculino como sujeito da sexualidade e o feminino como seu objeto é um valor de longa duração da cultura ocidental. Na visão arraigada no patriarcalismo, o masculino é ritualizado como o lugar da ação, da decisão, da chefia da rede de relações familiares e da paternidade como sinônimo de provimento material: é o “impensado” e o “naturalizado” dos valores tradicionais de gênero” (MINAYO, 2005).

Assim sendo, ao tratar tudo que ronda o feminino perante o que a sociedade impôs como o correto, sem considerar as divergências individuais, e como cada ser se consolida socialmente, é uma maneira de perpetuar ações que diminuem socialmente, principalmente levando em conta ações que a tornam inferiores, usáveis e inúteis. Em proporções mínimas em função do tempo, as lutas de igualdade vêm sendo concedida, quando outros setores mantêm as representações a partir de medidas retrogradadas, na verdade só mantêm as dificuldades de quebra de expectativas e estereótipos.

## REFERÊNCIAS

- AMORIN, Elaine Cristina. Harry Potter: Desmistificando o mito da mulher-trouxa. Curitiba: Appris, 2012.
- ARAUJO, Mayara; URBANO, Kristal. O fluxo midiático dos animês e seus modelos de distribuição e consumo no Brasil. Ação Midiática-Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura, 2021
- AUAD, Daniela. Educar meninas e meninos: reações de gênero na escola. São Paulo: Contexto, 2012.
- BOFF, Leonardo. Interpretação feminista do relato da criação. Leonardoboff.wordpress, 2011
- BOURDIEU, Pierre. A Distinção Crítica Social do Julgamento. São Paulo: EDUSP 2006
- CANCLINI, Néstor Garcia. Leitores, espectadores e internautas. São Paulo: Iluminuras, 2008.
- Cawboy Bebop. Direção: Shinichiro Watanabe. Estúdio: Sunrise. 1998 – 1999
- CHAUÍ, Marilena. Repressão Sexual: essa nossa (des)conhecida. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- De BEAUVOIR, Simone. O segundo sexo. Fatos e Mitos. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1970
- Decreto- Lei nº 11.829, de 25 de novembro de 2008. Art. 1º os arts. 240 e 241. Código Penal
- DOWLING, Grahame. Creating Corporate Reputations – Identity, Image and Performance. New York: Oxford University Press, 2001
- Dragon Ball Super. Direção: Kimitoshi Chioka. Estúdio: Toei Animation. 2015 – 2018
- EDGAR, Andrew; SEDGWICK, Peter. Teoria Cultural de A a Z: conceitos-chaves, para entender o mundo contemporâneo. São Paulo: Contexto, 2003
- Fairy Tail. Direção: Shinji Ishihara. Estúdio: SONY A-1 Pictures. 2009 – 2019
- FILHO, João Freire. Mídia, consumo cultural e estilo de vida na pós-modernidade. Rio de Janeiro: Revista Eco-Pós, 6(1), 2009



Fullmetal Alchemist. Direção: Seiji Mizushima. Produção: Masahiko Minami, Hiro Maruyama, Ryo Oyama. Studio Bones, 2003 – 2004.

Fullmetal Alchemist Brotherhood. Direção: Yasuhiro Irie. Produção: Hiro Maruyama, Noritomo Yonai, Ryo Oyama, Nobuyuki Kurashige. Studio Bones, 2009 – 2010

FURUKAWA, C. et al. Construção da identidade numa sociedade do consumo: o referencial no desenho Japonês, 2005

GOFFMAN, E. Capítulo 1, “Representações”, In: A representação do eu na vida cotidiana. Petrópolis: Vozes, 2002

GREINER, C. Leituras do corpo no Japão e suas diásporas cognitivas. São Paulo: N - 1 edições, 2015

GUSHIKEN, Y., HIRATA, T. Processos de consumo cultural e midiático: imagem dos otakus, do Japão ao mundo. Rev. Intercom - RBCC. São Paulo, v. 37, n. 2, p. 133-152, 2014.

HALL, Stuart. Quem precisa de identidade? In SILVA, Tomáz Tadeu Identidade e diferença – A perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis, Vozes, 2000.

HIRATA, Luísa, PAIVA, Lara. O fanservie do mundo otaku sexualiza as personagens femininas?. São Paulo: Eca, USP, Jornalismo Junior. J.press, 2021

HOBSBAWN, Eric. A Era dos Extremos – O Breve Século XX (1914-1991). São Paulo. Companhia das Letras, 1995

HOFFMAN, Michel. The Taisho Era: When Modernity Rled Japan’s Masses. The Japan Times. 2012

ISOTANI, Mina. A representação do feminino: a construção identitária da mulher japonesa moderna. São Paulo, 2015, 2019 p. Tese (Doutorado). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo

KAWASE, Naomi. Entrevista para o jornal O Globo. 2015.

\_\_\_\_\_, O Japão Pós- Moderno: a decodificação em Haruki Murakai. Curitiba. XII Congresso Internacional ABRALIC, Curitiba, 2011

LUYTEN, Sônia Bibe. Mangá: O poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Estação Liberdade, 1991.

- MENDES, Lia. Cinema e Representação: Teoria Feminina do Cinema. Galedés, Instituto da Mulher Negra, 2016.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. Laços perigosos entre machismo e violência. Ciências & Saúde Coletiva, v. 1, n. 10, p. 18-34, 2005.
- MONTE, Sandra. A presença do animê na TV brasileira. São Paulo: Editora Laços, 2010
- MULVEY, Laura. Prazer Visual e Cinema Narrativo. In: XAVIER, Ismail. A Experiência do Cinema. Rio de Janeiro, Graal, 2003
- NAGATO, Alexandre. Almanaque da Cultura Pop Japonesa. Via Lettera, 2007
- Nanatsu no Taizai. Direção: Tensai Okamura. Studio A-1 Pictures. 2014 – 2021
- Naruto Shippuden. Direção: Hayato Date. Studio Pierriot. 2009 – 2017
- OKANO, M. A imagem do contemporâneo. In: GREINER, C.; SOUZA, M (Org.). Imagens do Japão: experiências e invenções. 1º ed. São Paulo: Editora AnnaBlume, v.2, 2012
- One Piece. Escrito por: Eiichiro Oda, 1997 – Presente
- RAHDE, Maria Beatriz. Leituras Iconográficas e Pós-modernidade: da criação humana à do humano/máquina. Revista FAMECOS. Porto Alegre, 1999
- SANTOS et al. A construção de gênero nos animes Sakura Card Captors e Yu-Gi-Oh. In: X Congresso de Ciências da Comunicação do Nordeste. 10, São Luís, jun. 2008, p. 14
- SARTORI, Elisane. Reflexões sobre relações de gênero, família e trabalho da mulher: desigualdades, avanços e impasses. Universidade de São Paulo. Cadernos CERU, série 2 n° 14, 2004
- SATO, C.A. Japop: O poder da cultura pop japonesa. NSP Hakkosha, São Paulo, 2007
- SEGAL, Ethan. Meiji and Taisho Japan: Na Introductory Essay. Boulder: University of Colorado Boulder, 2015
- SENNA, Nadia da Cruz. Deusas de Papel: A trajetória feminina na HQ do Ocidente. Dissertação defendida no Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal de Campinas, Instituto de Artes do Departamento de Multimeios. Campinas: São Paulo, 1999

SIQUEIRA, Ana Raquel Viana. A Ressignificação da Cultura Pop Japonesa em Fortaleza: Sentidos e Significados de Ser um Otaku. Monografia (Graduação) - Curso de Ciências Sociais, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2009

SUSUKI, Michiko. *Becoming Modern Women: Love and Female Identity in Prewar Japanese Literature and Culture*. EditBooksora Stanford University Press, 2009

UEHARA, A. *Política Externa do Japão no final do século XX - o que faltou?*. São Paulo: Editora AnnaBlume, 2003

URBANO, Krystal Cortes Luz. *Legendar e distribuir: O fandom de animes e as políticas de mediação fansubber nas redes digitais*. Dissertação defendida no Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal Fluminense, Instituto de Artes e Comunicação Social. Niterói: Rio de Janeiro, 2013.