

MANGAS BARA: As imagens de sexo explícito *gay* na arte sequencial nipônica

MARCOSA. C. ALVARENGA



ARTES VISUAIS
MESTRADO
CENTRO DE ARTES | UFPEL

UFPEL

Pride

+18

LOMBADA

MANGAS BARA

As imagens de sexo explícito
gay na arte sequencial nipônica

+18

UFPEL

Pride

MARCOSA. C.
ALVARENGA



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO EM ARTES
VISUAIS



MARCOS AURÉLIO DO CARMO ALVARENGA

MANGÁS BARA: as imagens de sexo explícito *gay* na arte
sequencial nipônica

MANGÁS BARA: as imagens de sexo explícito *gay* na arte
sequencial nipônica

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial para obtenção do grau de mestre em Artes Visuais.

MARCOS AURÉLIO DO CARMO ALVARENGA

Orientadora: Profa. Dra. Angela Raffin Pohlmann
Coorientadora: Profa. Dra. Rosângela Fachel de Medeiros

PELOTAS - RS

2022

PELOTAS - RS

2022

Marcos Aurélio do Carmo Alvarenga

MANGÁS BARA: as imagens de sexo explícito *gay* na arte
sequencial nipônica

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial para obtenção do grau de mestre em Artes Visuais.

Data da qualificação:

Banca Examinadora

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas
Catalogação na Publicação

A314m Alvarenga, Marcos Aurélio Do Carmo

Mangás Bara : as imagens de sexo explícito *gay* na arte sequencial nipônica / Marcos Aurélio Do Carmo Alvarenga ; Angela Raffin Pohlmann, orientadora ; Rosângela Fachel de Medeiros, coorientadora. — Pelotas, 2022.

310 f. : il.

Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, 2022.

1. Mangá Bara. 2. Gravuras shunga. 3. Imagens de sexo explícito. 4. Homoerotismo *gay*. I. Pohlmann, Angela Raffin, orient. II. Medeiros, Rosângela Fachel de, coorient. III. Título.

CDD : 741.5

Prof. Dr. José Afonso Medeiros Souza
ICA/PPGA – Universidade Federal Do Pará

Prof. Dr. Thiago Silva de Amorim Jesus
ICH/PPGH – Universidade Federal de Pelotas

Prof. Dr. Lauer Alves Nunes dos Santos
CA/PPGAVI – Universidade Federal de Pelotas

Profa. Dra. Angela Raffin Pohlmann (Orientadora)
CA/PPGAVI – Universidade Federal de Pelotas

Profa. Dra. Rosângela Fachel de Medeiros (Coorientadora)
CA/PPGAVI – Universidade Federal de Pelotas

Elaborada por Leda Cristina Peres Lopes CRB: 10/2064

RESUMO

Os Mangás *Bara* são as HQs nipônicas que buscam retratar o universo homossexual *gay*, com base em histórias de romance e aventuras sexuais, apresentando cenas de nudez e sexo explícito *gay* em suas narrativas. O objetivo deste estudo é analisar os mangás *Bara* sob o prisma de um manual do sexo *gay*, apontando características que o aproximam de um manual voltado para a prática do sexo, tais como as diversas releituras feitas sobre o *Kama Sutra*, de Vatsyayana. Por mostrar cenas de nudez e sexo explícito *gays* em contextos imagéticos e narrativos, os mangás *Bara* aproximam-se das releituras do *Kama Sutra*, considerando a apresentação de posições sexuais e a demarcação de um padrão de corpo ideal para relações sexuais, com base nas influências da comunidade *gay* urso norte-americana, além da exposição de fetiches sexuais, que englobam desde práticas como o BDSM a outras que acabam por caracterizar uma prática sexual relacionada à cultura *gay otaku*.

PALAVRAS-CHAVE: Mangá *Bara*, Gravuras *Shunga*, Imagens de sexo explícito, homoerotismo *gay*.

ABSTRACT

The *Bara* mangas are Japanese comics that seek to portray the *gay* universe, thus conceiving romance stories and sexual adventures, presenting in their narratives scenes of nudity and explicit *gay* sex. The aim of this study is to analyze the *Bara* mangas through the prism of a *gay* sex manual, thus pointing out characteristics that bring it closer to a manual focused on sex production, such as the various reinterpretations made about Vatsyayana's *Kama Sutra*. By presenting scenes of *gay* nudity and explicit sex in their imagery and narrative contexts, the *Bara* mangas community is similar to the reinterpretations of the *Kama Sutra*, thus containing the presentation of sexual positions, demarcation of an ideal body pattern for these sexual relationships, based on the influences of the North American *gay* bear community, as well as the presentation of sexual fetishes, ranging from practices such as BDSM, to others that end up characterizing a sexual practice focused on the *gay otaku* culture.

KEYWORDS: *Bara* Manga, *Shunga* Engravings, Explicit sex pictures, *gay* homoeroticism.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 01 Instruções para leitura de mangá
- Figura 02 Meu tio, de Banjyaku
- Figura 03 Segredo, de Banjyaku
- Figura 04 The CEO's Toy, de Jiraiya
- Figura 05 The CEO's Toy, de Jiraiya
- Figura 06 Anésia #114 (Vinhetas com sonhos)
- Figura 07 Onomatopeia e Arte Cinética
- Figura 08 Chôjûgiga mostrando sapos, lebres, raposas e macacos, entre outros animais, satirizando o cotidiano humano da época
- Figura 09 Katsushika Hokusai: Hokusai manga, XII. Hokusai, Masanobu, Kiyonobu, séculos XVII-XIX, Hokusai manga-XII.
- Figura 10 Komodo “Kemoraifu”, de Syuji Yukimoto.
- Figura 11 Shōnen “Soul Eater”, de Atsushi Ohkubo.

- Figura 12 Shōjo “Wish”, de Clamp.
- Figura 13 Seinen e Ecchi “Akazukin Eliza”, de Kano Yasuhiro.
- Figura 14 Josei e Hentai (Seijin) “Carta de Amor”, de Jingrock
- Figura 15 Yuri “5 Seconds Before A Witch Falls In Love (One Shot)”, de Sumiya.
- Figura 16 Yaoi (Bara), “Amante insensível” de Go Fujimoto.
- Figura 17 O Garoto da Cidade na Ilha #1, de SUV.
- Figura 18 Três Grãos da Mesma Panela #03, de SUV.
- Figura 19 絵本笑上戸 (ehon warai jōgo – “Livro ilustrado O bebedor que ri”), 1 Volume.
- Figura 20 東の花街全成鏡. Tradução livre “Espelho de todas [as gueixas] do Distrito das Flores do Leste”
- Figura 21 龍宮玉取物語 - Riūgu Tamatori Monogatari – “Contos da captura de joia do mar do dragão”
- Figura 22 喜能会之真通 Kinoe no Komatsu (O sonho da esposa do pescador), de Hokusai.

- Figura 23 OverGrip, de Blackmonkey-pro.
- Figura 24 艶本床の梅 Ehon: Toko no ume (Livro de imagens: ameixa do quarto de dormir) – Parte: 01
- Figura 25 艶本床の梅 Ehon: Toko no ume (Livro de imagens: ameixa do quarto de dormir) – Parte: 02
- Figura 26 艶本床の梅 Ehon: Toko no ume (Livro de imagens: ameixa do quarto de dormir) – Parte: 03
- Figura 27 艶本床の梅 Ehon: Toko no ume (Livro de imagens: ameixa do quarto de dormir) – Parte: 04
- Figura 28 Negai no Itoguchi (O Despertar dos Desejos)
- Figura 29 女大学宝開 Onna Daigaku Takara-beki – Parte: 01
- Figura 30 女大学宝開 Onna Daigaku Takara-beki – Parte: 02
- Figura 31 女大学宝開 Onna Daigaku Takara-beki – Parte: 03
- Figura 32 女大学宝開 Onna Daigaku Takara-beki – Parte: 04

- Figura 33 女大学宝開 Onna Daigaku Takara-beki – Parte: 05
- Figura 34 Onnagata and older male
- Figura 35 A Rare and Important Nanshoku (Male-Male) – Parte: 01
- Figura 36 A Rare and Important Nanshoku (Male-Male) – Parte: 02
- Figura 37 A Rare and Important Nanshoku (Male-Male) – Parte: 03
- Figura 38 A Rare and Important Nanshoku (Male-Male) – Parte: 04
- Figura 39 A Rare and Important Nanshoku (Male-Male) – Parte: 05
- Figura 40 A Maldição do sexo: Khoz – o escravo amaldiçoado, de Gengoroh Tagame.
- Figura 41 A Maldição do sexo: Khoz – o escravo amaldiçoado, de Gengoroh Tagame.
- Figura 42 Revista G-men, Volume 103.
- Figura 43 Umihiko e Yamahiko, de Jiraya.
- Figura 44 Dominação aquática, de Maroenc.

Figura 45 Jii-chan no Niku Ninjin, de Tagame.

Figura 46 Bandeira internacional da comunidade ursina.

Figura 47 Homens ursos.

Figura 48 Horizonte Azul, Cumulonimbus, Chuva Torrencial, de Jiraiya.

Figura 49 O melhor trio, de Jiraiya.

Figura 50 Katsu!, de Jiraiya.

Figura 51 Dormitório furry – capítulo #02, de Jin.

Figura 52 Temporada de Acasalamento. ANYTHING, de Noap.

Figura 53 O mito da reencarnação Parte 01, de Go Fujimoto

Figura 54 O mito da reencarnação Parte 01, de Go Fujimoto

Figura 55 O marido do meu irmão (Otōto no Otto), de Tagame.

Figura 56 Tokyo Gachimuchi Sisters, de Satoru Sugajima.

Figura 57 O mais quente dos meus verões, de Tama.

Figura 58 Querido Professor “Aogeba Totoshi”, de Jiraiya.

Figura 59 Horizonte Azul, Cumulonimbus, Chuva Torrencial – Parte 2, de Jiraiya.

Figura 60 Horizonte Azul, Cumulonimbus, Chuva Torrencial – Parte 2, de Jiraiya.

Figura 61 Flower, de Banjyaku.

Figura 62 Only 15 cm, de Banjyaku.

Figura 63 Only 15 cm, de Banjyaku.

Figura 64 Segredo, de Banjyaku.

Figura 65 Ichigo e Ichie, de Takaku Nozomu.

Figura 66 Paradoxo de músculos, de SUV.

Figura 67 Paradoxo de músculos, de SUV.

Figura 68 Brincadeira secreta, de Migiri.

Figura 69	My Best Friend's Dad Made Me a Bitch, Cap. 03 e 04, de Tagame.
Figura 70	The CEO's Toy, de Jiraiya.
Figura 71	A Maldição do sexo: Khoz – o escravo amaldiçoado, de Gengoroh Tagame.
Figura 72	Paradoxo de músculos, de SUV
Figura 73	Paradoxo de músculos, de SUV

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS	9
CONHECENDO A MECÂNICA DE LEITURA DOS MANGÁS E DESTA DISSERTAÇÃO	18
CRONOLOGIA DOS PERÍODOS HISTÓRICOS DO JAPÃO	23
GLOSSÁRIO DO OTAKU GAY	24
Figura 51 Flower, de Banjyaku.VOLUME I: Introdução – O início de tudo	35
	36
	36
Capítulo 1: Um mergulho no mundo flutuante	37
VOLUME II - MANGÁS – A Arte sequencial do mundo flutuante e suas narrativas	55
	55
	56
	56
Capítulo 2: Mangás – as HQs da terra do sol nascente	57
Capítulo 3: Conhecendo as HQs	63
Linguagem verbal nas HQs	66
Linguagem visual nas HQs	68
Cinética e onomatopeia	72
Capítulo 4: Um pouco sobre as origens nipônicas do mangá	77
	77
Capítulo 5: Os gêneros de mangá	87
Volume III - Ukiyo-e e shunga: cenas do mundo flutuante	105
	106

Capítulo 6: Ukiyo-e, as pinturas do mundo flutuante	107
Capítulo 7: Shunga: Sexo explícito nas imagens do Edo	128
Capítulo 8: Shunga nanshoku: a representação do sexo explícito gay.	156
Volume IV - Mangás <i>bara</i> e a comunidade urso	183
Capítulo 9: Mangás yaoi: a representação da homocultura nos quadrinhos e sua publicidade.	185
Capítulo 10: Bara: o mangá sobre ursos	189
Capítulo 11: Mangás Bara: a cultura e a estética gay urso no mangás	202
	219
Volume V - O manual <i>Bara</i> do sexo gay <i>otaku</i>	219
Capítulo 12: Um manual para o gay <i>otaku</i>	221
Capítulo 13: Mangás Bara: o manual do sexo gay <i>otaku</i>	226
Capítulo 14: Um manual gay <i>otaku</i> .	287
Volume VI - Considerações Finais	293
	294
Capítulo 15: Isto é apenas o começo...	295
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	300
	310

CONHECENDO A MECÂNICA DE LEITURA DOS MANGÁS E DESTA DISSERTAÇÃO

Os mangás são um tipo de narrativa gráfica sequencial muito peculiar, por apresentarem uma forma de leitura diferente do habitual no Ocidente, tanto no que diz respeito a livros, como também às HQs tradicionais de origem estadunidense.

Quando abrimos um mangá da forma tradicional que se abre um livro ocidental, nos deparamos com a seguinte mensagem: “Atenção! Corra para o outro lado, ou vai saber o fim antes do começo” ou “Pare! A obra é publicada no sentido oriental de leitura. O começo da história fica do outro lado. Para ler os balões, siga de cima para baixo e da direita para a esquerda.”, conforme podemos ver na figura 01. Ou seja, além de ser uma leitura que ocorre de trás para a frente, temos de ler as páginas num sentido contrário ao habitual.

Figura 01 – Instruções para leitura de mangá.



Fonte: <https://editorajbc.com.br/mangas/inf/como-ler-um-manga/>.
Acesso em: 27 jan. 2021.

Busco apresentar, aqui, a forma correta de ler um mangá. Mais adiante na pesquisa, saber isso será necessário para que você, leitor, consiga compreender as figuras apresentadas.

Além desse jeito peculiar de se ler os mangás, a divisão das narrativas ocorre em “volumes” e “capítulos”, assim como nos livros literários. Os volumes tendem a dividir a obra em vários exemplares, os quais apresentam a sequência cronológica da história. Já os capítulos são as divisões dos eventos que irão acontecer na história. Nesse sentido, o volume é um conglomerado de capítulos.

Um elemento bastante importante nos mangás, diferente de outras literaturas, é que a numeração dos capítulos não se encerra ao término de cada volume, mas segue até o final da obra como um todo. Por isso, é normal encontrar capítulos com numeração acima do 300 dentro dos mangás.

Desse modo, esta dissertação foi escrita com base em volumes e capítulos. E cabe ressaltar que, em um mangá, a história ou a ideia não se finaliza no término do capítulo. Assim, em muitos casos, para se compreender

todo o contexto, é preciso que o leitor leia toda a obra publicada.

Os volumes e capítulos não marcam a conclusão de uma ideia, mas sim, a passagem de pequenos eventos ou arcos históricos. Portanto, os volumes aqui são compreendidos como blocos de discussão ou análise (introdução, capítulo 1, 2, 3... e considerações finais), e os capítulos são a divisão das partes escritas dentro dos volumes, assim como os subcapítulos fazem nas dissertações padronizadas conforme as normas nacionais de escrita acadêmica.

Desejo uma ótima leitura,
principalmente a você, pessoa
pervertida de plantão
apaixonada por mangás *Bara*,
como eu!

CRONOLOGIA DOS PERÍODOS HISTÓRICOS DO JAPÃO¹

GENSHI	Jōmon	10.500 - 250 a.C.
	Yayoi	250 a.C. - 300
	Kofun	300 - 710
KODAI	Yamato	300 - 710
	Nara	710 - 794
	Heian	794 - 1192
CHŪSEI	Kamakura	1192 - 1333
	Muromachi/ Ashikaga	1333 - 1573
	(Namboku 1336 - 1392, Sengoku 1467 - 1568)	
KINSEI	Azuchi-Momoyama	1568 - 1600
	Edo ou Tokugawa	1603 - 1867
KINDAI	Meiji	1868 - 1912
	Taishō	1912 - 1926
	Shōwa	1926 - 1989
	Heisei	1989 - Hoje

Fonte: (GREINER, 2015, p. 9)

¹ A cronologia histórica do Japão seguida nesta pesquisa tem como base o descrito por Christine Greiner, em sua obra *Leituras do Corpo no Japão e suas diásporas cognitivas* (2015), que foi retirada dos estudos do professor Benito Ortolani sobre a história do teatro japonês (*The Japanese Theater, from Shamanistic Ritual to Contemporary Pluralism*, 1990). (GREINER, 2015, p. 9)

GLOSSÁRIO DO OTAKU GAY

ANIME: é uma animação seriada ou desenho animado de origem japonesa. A maioria das histórias retratadas dentro dos animes são baseadas em narrativas produzidas inicialmente no formato de mangás.

BONDAGE: “é a predisposição a atos como escravidão, servidão, dependência. É o termo usado ao fetiche de prender, amarrar ou restringir com corda, algemas, vendas, coleiras, fita adesiva, mordaca etc.” (SHAKTI, 2008, p. 20).

BARA: é um gênero de mangá *Yaoi* que retrata relacionamentos românticos e/ou sexuais entre homens dentro da comunidade urso. O gênero *Bara* foi o primeiro mangá que se inseriu no *Yaoi Bear (urso)* publicado por homens e destinado ao público masculino *gay*. Nesse sentido, o gênero *Bara* foi o primeiro mangá que retratar a comunidade *gay* denominada como urso. Com o advento da comunidade urso dentro dos mangás *Bara*, começaram a ocorrer “[...] processos de fetichização também da imagem de homens da classe trabalhadora (trabalhadores braçais, motoristas de caminhões etc.), sempre vinculados ao padrão de homens gordos e peludos” (NELSON *apud* ARANHA; PUGAS-FILHO, 2010, p. 998).

BOYS LOVE: é um gênero de mangá *Yaoi* que retrata relacionamentos românticos e/ou sexuais entre homens, e, embora suas narrativas girem em torno de personagens masculinos, o gênero teve sua origem entre as mulheres.

Devido ao seu direcionamento voltado especificamente para romances, o gênero *Boys Love* tem como característica expressiva o gênero *shōjo*, baseando seus desenhos, enredo histórico e outras características no estilo *bishōnen*, o qual está alicerçado dentro do conceito de androginia, formatando assim os corpos dos personagens à ideia do belo, magro e delicado.

CHARGES: as charges são compostas por escritas/ilustrações dispostas dentro de um único quadro. A apresentação do contexto dentro de uma charge ocorre pela junção de personagem, ambientação, situações, objetos e um texto escrito disposto dentro do cenário. A charge sempre está ligada a um fato social da atualidade, desse modo, para compreender o que ela pretende abordar, é preciso considerar ambos os códigos (escrita/ilustração) e a realidade social em que se encontra, visto que essa arte trabalha sob a lógica da ironia (FLÔRES, 2002). Cabe ressaltar que o principal veículo de circulação das charges são os jornais impressos, revistas e sites especializados.

CARTUNS: a charge e o *cartum* podem ser entendidos como a mesma coisa, visto que ambos são parecidos esteticamente, mas o *cartum* se difere da charge por trabalhar contextos históricos atemporais, ou seja, levanta questões que persistem na sociedade, mesmo que elas não estejam na centralidade das discussões.

DILDO: é um objeto que imita um pênis, usado para estimulações sexuais através do contato, fantasia ou penetração oral, anal ou vaginal. As principais matérias-

primas para a fabricação deste objeto são a borracha e o vinil, que conferem maleabilidade e flexibilidade, permitindo a reprodução da textura de um pênis real.

DOMINAÇÃO: é o prazer em reprimir, controlar, na suplantação e subjugação. É o fetiche sexual por dominar, ter poder ou supremacia em relação a outra coisa ou pessoa.

FANZINES: é a HQ produzida por fãs, representando a criação de histórias em quadrinhos alternativas. Fanzine é usado pra qualquer produção independente, não importando se for baseada em uma obra original ou não. Nesse sentido, nos fanzines, os fãs criam uma nova história baseada ou não em uma obra já existente, podendo criar e alterar acontecimentos históricos ou dar ênfase a personagens que não são muito trabalhados pelo autor original. Em muitos casos, essas histórias em quadrinhos são veiculadas pelos meios digitais como *webcomics*, sendo raros os casos em que são publicadas como histórias pertencentes a essas franquias.

FURRY: é um estilo de subcultura relacionado a personagens ficticiais que apresentam traços antropomórficos, tais como leões, urso, jacarés, cachorros, tigres e entre outros, isto é, características e personalidades humanas. *Furry*: pelos, pelúcia; peludos. Alguns exemplos de características antropomórficas são as expressões faciais personificadas, atribuição de inteligência, andar com duas pernas, habilidades de fala e vestir-se.

GEEK: é o termo que se refere a alguns elementos da cultura POP. O nome *geek* surgiu como uma denominação pejorativa, forma de degradar os alunos antissociais nos Estados Unidos. Posteriormente, acabou se estendendo aos sujeitos considerados inteligentes na turma (os *nerds*). Em virtude de esse grupo ser excluído e não se juntar aos populares, estando sempre em contato com literaturas ficcionais, quadrinhos e *role-playing game* (RPG), tornou-se uma comunidade, a qual ganha bastante destaque por volta dos anos de 2010, com a ascensão dos super-heróis na indústria de entretenimento. A cultura *geek* surge a partir de grupos de fãs da “cultura pop e seus derivados como cinema, televisão, HQs, entre outros; [...], contemporaneamente, a cultura *geek* e nerd caracteriza-se como uma” (KREMES, 2018, p. 46). A cultura *geek* busca elementos de mundos ficcionais de todo e qualquer elemento da sociedade moderna.

GRAPHIC NOVEL: A *graphic novel* surge devido à tentativa de fuga do termo *comics*, o qual era comumente utilizado para as HQs destinadas a todas as idades. O intuito era direcionar especificamente esse tipo de publicação para um público adulto. Sua primeira aparição foi em meados da década de 1960, mas o termo começou a ser utilizado com mais frequência a partir de 1976 (SÁ, 2017; SILVA, 2018). O elemento principal que caracteriza uma *graphic novel* é o seu formato de publicação, o qual se dá no modelo de um livro. Por se tratar de uma obra voltada para o público adulto, as *graphic novels* buscam abordar temas como: terror, drama, comédia, horror e romance, entre outros, sempre buscando trabalhar com contextos e personagens

mais complexos, tendo como exemplos *Sandman*, *Archie*, *locke & key*, *O estranho mundo de Sabrina* etc.

GOUINAGE: é mais conhecido como sexo sem penetração. Essa prática sexual busca a troca de prazer entre as pessoas envolvidas sem que ocorra a penetração na vagina ou ânus. Busca-se o prazer por meio de estímulos corporais realizados em diferentes zonas erógenas, através de toques, cheiros e estímulos produzidos através da prática sexual.

GUEIXA: é o nome dado às mulheres japonesas que estudam as tradições milenares da arte, dança e canto, estando muitas delas também ligadas à sexualidade, mas sem a necessidade do ato efetivo. Caracteriza-se distintamente pelos trajes e maquiagem tradicionais, mas também pode ser uma forma de se referenciar às prostitutas japonesas caracterizadas dessa forma.

HISTÓRIA EM QUADRINHOS: é o nome dado à arte de narrar histórias através de desenhos e textos em sequência, disposto em diferentes formas geométricas (os quadrinhos e suas variações).

HQ: é a abreviatura de história em quadrinhos. Nas HQs, não existe rigor em relação a uma temporalidade sequencial, e, em tese, as histórias são divididas em grandes arcos. Ou seja: é apresentada a história de um personagem e onde irá se desenvolver uma trama, mostrando, assim, começo, meio e fim dos acontecimentos, mas isso não significa o fim das histórias desse personagem. Temos

como exemplos os super-heróis criados pela Marvel e pela DC Comics, que contam com diversas histórias em universos e tempos paralelos, existindo vários casos em que essas histórias continuam em outras edições até o final do arco.

GIBIS: nome que, originalmente, refere-se às HQs de produção brasileira. Com o passar do tempo, porém, outras HQs traduzidas para o Brasil acabaram recebendo essa mesma nomenclatura. O gibi mais conhecido atualmente é o *Turma da Mônica*, criado por Mauricio de Sousa.

KAWAII: é a cultura que tem como princípio “a possibilidade do amor”. Como expressão cultural, engloba o modo de se vestir e uma forma de se comportar marcados pela fofura, boa educação, infantilidade, inocência, delicadeza e graciosidade. Como estética, valoriza e encontra beleza na imaturidade e na fragilidade das coisas, combinadas à necessidade de proteção dos adultos. O apelo do *kawaii* também é explorado pela publicidade e pela tecnologia, com aparatos de linhas suaves, cores claras e na moda, sendo o maior exemplo dessa cultura a personagem Hello Kitty, entre outras do universo *Otaku*. Esse movimento cultural tem sua origem no Japão.

MANGÁ: é o nome dado às HQs de origem japonesa. Os mangás se diferenciam dos quadrinhos ocidentais não só pela sua origem, mas, principalmente, por utilizarem uma representação gráfica completamente própria. A ordem de leitura dos mangás também é diferente daquela que estamos acostumados nas HQs ocidentais. O estilo de leitura do

mangá segue o mesmo estilo que os livros do Japão, sendo o texto disposto da direita para a esquerda.

MANGAKÁ: é o nome dado aos artistas que criam os mangás.

MASOQUISMO: “é a predisposição compulsiva em experimentar prazer sexual através do próprio sofrimento, físico, psicológico ou moral. Também considerado anomalia do comportamento sexual e prazer mórbido pela sociedade e pela medicina” (SHAKTI, 2008, p. 20).

NANSHOKU: equivale ao homossexual no Japão, visto que o termo homossexual é ocidental.

ONNAGATA: é o nome dado aos atores homens do Teatro Kabuki que se travestiam de mulheres para atuar. Em geral, esses rapazes eram mais jovens e conseguiam representar características e trejeitos femininos. Muito se usa essa nomenclatura para se referir aos travestis. Dentro dos animes e mangás, essas pessoas são referenciadas como *Okama* – algo como travesti, *gay* afeminado e *Drag Queen*.

OTAKU: é um termo usado para se referir às pessoas que têm interesse pela cultura japonesa, especialmente animes e mangás. Seu uso contemporâneo originou-se do ensaio “*Otaku no Kenkyu*”, em 1983, de Akio Nakamori, na revista de mangás *Manga Burikko*. Assim como *nerd*, o termo *otaku* teve um significado inicial pejorativo, sendo ligado a um sentido de “excluídos da sociedade”. Com o maior número de adeptos, o termo parou de ser considerado

depreciativo, passando a ser sinônimo de *geek* da cultura japonesa.

SADISMO: “é o prazer na prática de dominar, humilhar e de causar sofrimento em outra pessoa, seja de ordem psicológica, física ou moral” (SHAKTI, 2008, p. 20).

SHŌJO: é um tipo de mangá destinado ao público infanto-juvenil feminino (10 a 18 anos) e surgiu por volta da década de 1970, quando as mulheres começaram a produzir mangás. O *shōjo* é, normalmente, visto como o inverso do *shōnen*. Existem vários elementos que ajudam a definir e distinguir o *shōjo* de qualquer outro gênero de mangá, porém, há uma característica fundamental: a busca por dar ênfase ao sentimentalismo e às emoções dos personagens, quase sempre dentro de um enredo romântico

SHŌNEN: é um tipo de mangá que se destina para o público infanto-juvenil masculino (10 a 18 anos) e caracteriza-se pela forte presença de cenas de luta, ação, comédia, magia e aventura, buscando explorar enredos como a amizade, a coragem, a lealdade ou, ainda, a luta do bem contra o mal. Esse gênero apresenta um maior detalhamento em sua arte do que aqueles destinados a públicos mais jovens.

SHUNGA: é um gênero de *ukiyo-e* que apresenta arte erótica através de gravuras e pinturas. Também conhecida como *warai-e* (pintura-riso), essas gravuras tinham como foco a retratação de cenas de sexo explícito com uma pitada de humor.

TEATRO KABUKI: é o teatro japonês, que se originou no final do século XVI, criado por Izumo no Okuni. A palavra Kabuki tem como significado canto, dança e habilidade, sendo popularmente entendida “como a arte do canto e da dança”. O Teatro Kabuki é muito conhecido por estilizar dramas e pelas maquiagens bem marcantes utilizadas pelos atores.

TIRAS CÔMICAS E OU SERIADAS (TIRINHAS): é a HQ publicada em um tamanho de três a seis quadrinhos. As tirinhas podem ser divididas em três gêneros: as tiras cômicas, as tiras seriadas e as tiras cômicas seriadas (LEITÃO, 2012). A apresentação estética das tirinhas segue o mesmo padrão nos três gêneros, sendo cada uma delas dividida em quadrados que podem, em alguns casos particulares, terem formato retangular, usando-se uma sequência de, no mínimo, três quadrinhos. Nas tiras, é muito comum aparecer histórias em que há apenas um personagem e uma situação, havendo um contexto de diálogo, sem precisar necessariamente de uma ambientação maior para concluir a ideia proposta. As tiras cômicas são marcadas por serem essencialmente curtas e objetivas, buscando desenvolver histórias dentro do mínimo possível de quadrinhos, o que gera um clima de humor, podendo também ter uma crítica social como plano central da história (SILVA; VIEIRA, 2018, p. 206). Exemplos de tiras cômicas: Mafalda, Snoopy, Garfield, Hagar. Por terem uma publicação diária, as tiras seriadas se assemelham a uma novela, visto que, a cada publicação, a narrativa vai sendo contada. Diariamente, são publicados em jornais de três a

quatro quadrinhos, mantendo assim a periodicidade até que a história termine. Já as tiras cômicas seriadas são a junção das duas anteriores, tendo como princípio uma história que não termina em poucos quadrinhos, mas que traz toda uma conotação humorística, ao mesmo tempo que faz diversas críticas sociais. Os mesmos exemplos que damos para as tiras cômicas servem para esse gênero, visto que Mafalda, Snoopy e Garfield, entre outros, podem apresentar uma certa continuidade entre as histórias abordadas.

UKIYO-E: é o nome dado a um gênero de xilogravuras e pinturas japonesas que tiveram grande parte de sua produção centralizada na era *Edo*. O termo *ukiyo-e* é escrito com três kanjis que significam: “flutuante”, “mundo” e “imagens”. Por esse motivo, as xilogravuras *ukiyo-e* acabaram conhecidas no Ocidente pelo nome de imagens do mundo flutuante.

WEBCOMICS: é a HQ produzida e veiculada nas plataformas digitais. Nesse sentido, com o avanço tecnológico e o mundo digital cada vez mais permeando nossas atividades cotidianas, as HQs buscaram novas possibilidades de chegar aos seus públicos. Esse novo estilo de fazer HQs manteve todas as características descritas até aqui, oferecendo, assim, por meio de uma arte digital, a possibilidade de mesclar “arte sequencial com recursos de animação, áudio e vídeo” (CARDOSO; DOMINGOS, 2016, p. 129).

YAOI: é o um nome dado a um gênero de mangá que tem como tema para suas narrativas o universo *gay* masculino e

suas relações homoafetivas, apresentando, assim, os mais diversos contextos possíveis voltados para essas dissidências sexuais. Assim como existe o *Yaoi*, que busca mostrar relações homoafetivas *gays* masculinas em suas histórias, existe a versão voltada para a população lésbica, conhecida como *Yuri*.

VOLUME I



Figura 02 – Meu tio, de Banjyaku.

INTRODUÇÃO: O INÍCIO DE TUDO



Figura 03 – Segredo, de Banjyaku.

Capítulo 1: Um mergulho no mundo flutuante

Meu caminho até aqui tem seu início no curso de graduação em Educação Física licenciatura, da Universidade Federal de Goiás – UFG, que abrange duas grandes áreas: a primeira, no campo do conhecimento que compete às Ciências da Saúde; a segunda, no das Ciências Humanas.

Embora tenha vivenciado esses dois campos, sempre me atraíram mais as Ciências Humanas dentro da Educação Física, abarcando Filosofia, Sociologia, Antropologia e Pedagogia ligadas à cultura corporal de movimento².

² “A cultura de movimento, ao envolver a relação entre corpo, natureza e cultura, configura-se como um conhecimento que vai sendo construído e reconstruído ao longo de nossas vidas e da história. Um conhecimento marcado pela linguagem sensível, que emerge do corpo e é revelada no movimento que é gesto, abarcando os aspectos bioculturais, sociais e históricos, não se resumindo às manifestações de jogos, danças, esportes, ginásticas e lutas, mas abrangendo as diversas maneiras como o ser humano faz uso do seu corpo, ou seja, como cria e vivencia as técnicas corporais. Um conhecimento que permite a compreensão do mundo por meio do corpo em movimento no ambiente, cultura e história. A linguagem sensível é revelada pela movimentação do corpo no tempo e no espaço de cada indivíduo e da comunidade.

Logo após concluir o curso de Educação Física, então, resolvi fazer outro curso de graduação. Desde pequeno, sempre tive o sonho de ser arqueólogo, e a ideia nunca saiu da minha cabeça. No início de 2016, ingressei no curso de Arqueologia bacharelado, da Universidade Federal do Rio Grande – FURG. Durante minha segunda graduação, busquei realizar pontos de conexão entre a Educação Física e a Arqueologia, conseguindo fazer essas ligações em vários momentos, o que me levou para a ênfase de Arqueologia do Capitalismo. Nela, era possível visualizar mais conexões entre as áreas de Educação Física e Arqueologia. Nesse sentido, muitos dos assuntos discutidos em disciplinas permitiram traçar algumas pontes de diálogo com autores da minha formação inicial.

Em meu trabalho de conclusão de curso, por exemplo, busquei fazer uma mescla entre autores da Arqueologia e da Educação Física, construindo um estudo sobre os brinquedos LEGO[®] e as relações de gênero

Somos capazes de criar e recriar, e, ao mesmo tempo que nos expressamos, conseguimos nos comunicar” (MENDES; NÓBREGA, 2009, p. 1).

estampadas nas imagens em suas caixas. Ao desenvolver esse projeto, deparei-me com duas vias de análise: a primeira, direcionada ao brinquedo; e a segunda, ao ato de brincar.

No primeiro caso, busquei dissertar sobre a relação entre brinquedos e gênero; já no segundo, voltei-me à ideia do brincar e da formação social, também debatendo algumas relações de gênero.

Assim sendo, dentro do curso de Arqueologia, discuti sobre as imagens estampadas nas caixas de brinquedos LEGO® e as relações de gênero que se construía a partir dessas imagens. Entretanto, guardei a segunda abordagem pensada para uma ocasião futura.

No segundo semestre de 2019, o mestrado em Artes Visuais da UFPel abriu seleção para aluno regular, e, na seleção, acabei utilizando a segunda ideia de pesquisa levantada em meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Para minha felicidade, fui selecionado pelo programa, ingressando na linha de pesquisa em Educação em Artes e Processos de Formação Estética.

Nos primeiros seis meses no programa, estava decidido a escrever minha dissertação sobre o tema do brincar em sociedade e suas relações de gênero, porém, com o passar do tempo, comecei a enxergar alguns problemas na proposta. Desse modo, resolvi trocar meu tema de pesquisa no final do ano de 2019, voltando-me ao universo *otaku*, mais precisamente aos mangás.

Minha aproximação com o objeto de pesquisa tem seu início na infância. Sempre fui apaixonado por animes de origem japonesa, em especial, *Digimon*, *Pokémon*, *Sakura Card Captor*, *Cavaleiros do Zodíaco*, *Naruto* e *Yu-Gi-Oh!*. Esses animes e muitos outros permearam toda a minha vida.

Ainda criança, sabia que muitos desses animes eram adaptações de mangás, contudo, por não ter condições financeiras para comprar um exemplar, acabei não tendo acesso a essa literatura. Na minha infância, os quadrinhos aos quais mais tive acesso foram os gibis da *Turma da Mônica* (lançada em 1959), de Maurício de Sousa, em virtude de minha mãe conseguir alguns números quando os filhos dos patrões dela os descartavam.

Meu primeiro contato com um mangá, portanto, ocorreu mais tarde, quando ingressei em meu primeiro emprego como jovem aprendiz, tendo recém-completado 16 anos de idade. Eu morava e trabalhava na minha cidade natal, Goiânia, em Goiás, e meu local de trabalho era uma agência do Banco do Brasil na região central da cidade.

Na esquina do meu trabalho, havia uma banca de revistas, e, às vezes, eu parava para observar as novidades que ali chegavam, admirando os mangás que estavam à disposição para venda. Ao receber meu primeiro salário, corri para a banca a fim de comprar o que viria a ser meu primeiro mangá, o volume 14 de *Naruto*. Logo depois, sentei em uma praça ali perto e li o mangá inteiro. Daquele momento em diante, comecei a apreciar os mangás, surgindo o desejo de colecioná-los.

Nos meses que se seguiram, comecei a montar minha coleção particular, obtendo alguns volumes dos mais variados gêneros. Já aos 18 anos, comecei a acessar esses mangás por meio de sites, em plataformas que disponibilizam esses arquivos gratuitamente. Foi por estar

desempregado que parei de comprar volumes físicos e passei a ler essas histórias em mídias digitais.

Devido a essa forma de acesso, meus horizontes começaram a se expandir no que diz respeito aos mais variados gêneros de mangás, visto que, até aquele momento, eu tinha uma vaga ideia da existência de obras que tratavam de relações homoafetivas.

Por ser um tipo de mangá com baixa procura, esse gênero é distribuído com impressão limitada e bastante restrita, o que dificultava sua chegada às bancas de revistas, sendo quase integralmente comercializado pela internet. Dessa forma, virtualmente, eu tive a oportunidade de conhecer melhor os gêneros *Yaoi* e *Yuri*.

Em minha juventude, eu já tinha tomado conhecimento da existência de mangás que tinham como ponto central de suas tramas as dissidências sexuais³,

³ Assim como o artista e ativista chileno Felipe Rivas San Martin (2015), compreendo a grande relevância do uso das expressões dissidência sexual e dissidência de gênero, visto que “O conceito de dissidência sexual nos retira dessa lógica multiculturalista inócua, neste momento já muito perto do discurso do Estado, e também não é simplesmente uma repetição de um discurso norte-americano do queer, de um discurso metropolitano hegemônico. Ao mesmo tempo,

porém, até aquele momento, não havia tido contato com nenhum deles. A primeira vez que eu ouvi sobre o assunto foi por meio de um amigo de infância, que fez uma breve menção em uma conversa, despertando bastante minha curiosidade.

Desde pequeno, eu já tinha a compreensão de que sentia atração por pessoas do gênero masculino, porém, comecei a ter mais interesse pelo assunto somente por volta dos meus 17 anos, período em que passei a realizar uma constante busca por conteúdos que tinham como tema o universo *gay*.

Desse modo, em 2010, com 18 anos, li o primeiro mangá *Yaoi* da minha vida, do gênero literário denominado *Boys Love – BL*. Confesso que, inicialmente, achei a história realmente incrível, e, nos anos que se seguiram, procurei cada vez mais *BL* para ler.

dissidência é pós-identitário porque não fala de nenhuma identidade em particular, mas põe o acento na crítica e no posicionamento político e crítico” (SAN MARTIN *apud* COLLING, 2015, p. 151). Desse modo, buscarei utilizar esse termo, nesta pesquisa, toda vez que me referir às diferentes formas de exercer a sexualidade e as identidades de gênero.

Entretanto, ao longo do tempo, também passei a questionar algumas coisas dentro desse gênero, como o fato de que muitas das histórias não apresentavam uma diversidade de corpos masculinos, sendo excluídos corpos com uma maior robustez, tais como o gordo e o musculoso. Isso se tornou frustrante para mim, pelo fato de não haver representações das diferentes arquiteturas corporais existentes na sociedade. Outro elemento que não me atraía era o fato de os papéis sexuais – ativo e passivo – serem fixos nas obras, não aparecendo os chamados versáteis.

A partir dessas inquietações, no final de 2015, navegando pela internet, vim a conhecer um mangá que tinha muitas características de um *BL*, contudo, era do gênero *Yaoi*, denominado *Bara*, e, com o passar dos dias, comecei a procurar mais obras semelhantes. Desse momento em diante, minha paixão pelos mangás *Bara* começou a aumentar e, com isso, passei a ler cada vez menos *BL*.

Nesse processo, o gênero de mangá *BL* foi a ponte que me levou aos mangás *Bara*, uma vez que muitas das críticas que eu tinha em relação ao *BL* acabaram sendo

sanadas no *Bara*, e isso, de certa maneira, acrescentou diversos pontos positivos às histórias.

Com o tempo, então, comecei a pesquisar estudos acadêmicos nacionais que dissertassem sobre essas obras, porém, encontrei poucos trabalhos. Isso também me motivou a executar esta pesquisa sobre esse gênero de mangá, que não é bastante contemplado em estudos aqui no Brasil, devido ao seu conteúdo explícito de cenas de sexo e nudez direcionado ao público *gay*.

No início, confesso que estava bem perdido, queria mostrar uma relação entre os gêneros *Bara* e *BL*, mas ainda não havia um problema de pesquisa em si. A ideia de estudar os mangás *Yaoi* era algo relativamente novo para mim e minha orientadora, Dra. Angela Raffin Pohlmann.

Essa novidade residia no campo do aprofundamento do estudo, já que nunca, de fato, havia pesquisado esse objeto. Já para minha orientadora, esse objeto era algo realmente novo, visto que nunca alguém lhe havia proposto pesquisar mangás. Assim, posteriormente, a professora Dra. Rosângela Fachel de Medeiros passou a ser coorientadora, abrindo novas possibilidades de problemas e delineamentos

da pesquisa, apesar de ainda ser, também, um objeto de pesquisa novo para ela.

A primeira atividade proposta por minha orientadora e minha coorientadora foi fazer uma descrição dos dois gêneros que eu desejava estudar. Nesse momento, percebemos que meu maior interesse era pesquisar os mangás *Bara*. A partir dessa percepção, começaram a surgir elementos que me levaram a leituras voltadas ao entendimento do uso de cenas de nudez e sexo explícito. Ao caminhar por esse campo, comecei a vislumbrar algumas ideias do que seria meu projeto de pesquisa e do que eu pretendia analisar nessas imagens.

Quando se pesquisa sobre os mangás *Yaoi* nas plataformas de periódicos, é encontrado um número expressivo de trabalhos publicados, porém, a maioria desses trabalhos está direcionada ao gênero *BL*, existindo raras publicações relacionadas ao gênero *Bara*.

Em seu desenvolvimento, minha pesquisa foi criando um corpo de ideias, mas passei a pensar um pouco mais diretamente em sua ligação com as Artes Visuais. Assim, chegamos às imagens *ukiyo-e* e *shunga*,

incorporadas por sugestão da orientadora Dra. Angela Raffin Pohlmann, visto que essas produções tinham suas origens no mesmo país que os mangás, além das *ukiyo-e* serem ancestrais dos mangás modernos.

Desse modo, iniciou-se minha busca por imagens *shunga* que retratassem cenas de sexo *gay*, a fim de realizar uma análise comparatista entre essas gravuras e os mangás *Bara*. Nessa busca, consegui montar um pequeno acervo de gravuras. Logo, minha pesquisa foi construída em cima desses dois objetos (*ukiyo-e* e *Bara*), com uma maior ênfase aos mangás *Bara* como objeto de pesquisa central.

Dentro do processo de construção da minha pesquisa, acabei realizando uma apresentação de meu novo projeto na disciplina de escrita acadêmica do mestrado em Artes Visuais. O objetivo da apresentação era que cada discente mostrasse três imagens que falassem um pouco sobre sua pesquisa, bem como fizesse uma pequena descrição das imagens.

A primeira imagem que eu apresentei era de dois homens abraçados, com um masturbando o outro; a segunda era de um homem nu com o corpo totalmente à

mostra; e a terceira era de um homem com o tronco amarrado sobre o assento de uma cadeira, com seus joelhos encostando nos pés desse móvel, numa posição comumente denominada “de quatro”. Ao término de minha apresentação, fui questionado por uma pessoa sobre a forma como lhe parecia que eu naturalizei dois termos: “fetiche” e “estupro”.

Com relação ao termo fetiche, essa pessoa sugeriu que não era uma palavra interessante de usar devido à negatividade expressada pela fetichização do corpo. Já em relação à palavra estupro, ela disse que eu estava naturalizando a carga pesada que o termo apresenta.

Os questionamentos dessa pessoa foram bons para que eu pensasse mais atentamente sobre a forma como estava trabalhando com essas imagens, pois eu não estava deixando que falassem por si só, mas querendo falar por elas. Essa situação me deixou sem rumo e, durante semanas, aquele dia ficou passando em minha cabeça, ao ponto de eu chegar até mesmo a questionar o trabalho que estava propondo.

Falar sobre e mostrar cenas de sexo e nudez explícitas, ainda mais em uma perspectiva homoerótica voltada para o público *gay*, é algo extremamente delicado na sociedade atual, em que muitas situações mostradas não agradam determinadas audiências, fomentando discursos delicados em relação às imagens ou rompendo com o discurso heteronormativo.

Em uma sociedade em que o discurso da reprodutividade ainda conta com bastante poder social, todos os movimentos contrários se tornam marginalizados.

Nessa perspectiva, narrativas que tratem acerca das dissidências sexuais e de gênero, bem como aquelas reconhecidas como pornográficas ou pós-pornográficas, acabam sendo segregadas na sociedade.

Dentro desse mesmo cenário institucionalizado socialmente, as sexualidades dissidentes – homossexual, bissexual, pansexual, entre outras tantas que fogem da norma cisheterossexual – acabam sendo vistas como desvios indesejados, uma vez que não se centram no que é considerado “normal” pelo senso comum.

Ao sancionar a existência apenas um modo de exercer a própria sexualidade, todas as práticas diferentes do padrão acabam sendo socialmente apagadas ou excluídas, o que gera uma grande resistência da sociedade em aceitar tais costumes.

Transportando essa compressão para dentro da sociedade brasileira, apesar de vermos uma pequena abertura em relação às dissidências sexuais e de gênero, ainda identificamos uma grande resistência em aceitar conteúdos, dos mais diversos tipos, voltados a essa temática. Um exemplo disso aconteceu no ano de 2019, na Bienal do Livro do Rio de Janeiro, quando uma cena de beijo *gay* entre dois personagens da Marvel, em uma HQ em exposição, causou comoção nacional negativa.

Ainda que a sociedade brasileira esteja apresentando uma abertura cada vez maior para as dissidências sexuais, cenas que envolvem beijos homoafetivos ainda geram estranhamentos e repúdio social, mostrando que ainda existe um caminho longo para romper o ideário cisheteronormativo, que busca normatizar pluralidades representadas pelas dissidências de gênero.

Constata-se, assim, a necessidade de falar, pesquisar e visibilizar na sociedade brasileira as relações de gênero e sexualidades, propiciando um movimento de naturalização da pluralidade e mostrando para o sujeito social que não existe apenas uma única forma de ser e expressar-se, mas sim inúmeras maneiras, não havendo uma certa ou errada, pois todas são válidas e devem ser aceitas como iguais.

A representação de cenas de sexo explícito *gay* sempre foi um elemento central na produção das obras de gênero *Bara*, e, ao ler um desses mangás, sempre fiquei encantado com toda a nudez e detalhamento do ato sexual, sempre considerando melhor que assistir vídeos de pornografia em sites voltados para esse gênero.

Ao ler um *Bara*, sempre dava para aprender algo, seja em situações cotidianas que ocorriam com personagens, ou por novas possibilidades que poderiam ser testadas dentro de minhas relações sexuais.

Ao aprofundar-me nos estudos das *shunga*, entrei em contato com uma afirmação muito interessante, de Amaury A. García Rodríguez (2008), sobre o papel educativo que essas imagens poderiam exercer,

concomitantemente lembrando das imagens produzidas com base no *Kama Sutra*, de Vatsyayana (2018).

Com base nessa ideia, passei a questionar se a mesma lógica poderia ser aplicada aos mangás *Bara*, já que, em diversas ocasiões, encontrei possibilidades de execução de determinadas posições vistas nos mangás com meus parceiros sexuais.

Nesse sentido, surgiram as seguintes questões: através das cenas de nudez e sexo explícito *gay*, é possível conceber os mangás *Bara* como um manual que explicita como se realiza o sexo *gay*? E como é idealizado esse sexo *gay* dentro dos mangás *Bara*?

Para responder a essas perguntas, primeiramente, coletei diferentes volumes de mangás *Bara*. Pelo fato de terem bastante distribuição no meio digital, as imagens que compõem esse acervo foram retiradas de plataformas que hospedam esse gênero, sendo as principais fontes para a coleta de dados os seguintes sites: <bdebara.blogspot.com> e <<https://myreadingmanga.info/genre/bara>> – com o primeiro endereço como principal repositório para acesso a esses mangás, em virtude de ser um site brasileiro e

especializado na disponibilização traduzida para o português brasileiro dessas obras, sendo esse trabalho realizado totalmente por fãs do *Bara*.

Além dos mangás *Bara*, xilogravuras e pinturas *ukiyo-e* e *shunga* compuseram essa pesquisa, sendo alguns exemplares coletados na coleção “L. C. Vinnholes”, pertencente ao Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo – MALG, da Universidade Federal de Pelotas. Já outras obras foram retiradas de sites especializados nesse gênero artístico.

Cabe ressaltar que, por se tratar de imagens *shunga* voltadas às relações *nanshoku* (homossexuais), são muito raras de ser encontradas, sendo muitas pertencentes a coleções privadas, como é o caso da série de Miyagawa Choshun (1683-1753), denominada *A Rare and Important Nanshoku (Male-Male)*, e outras de sites de leilões ou disponibilizadas nas redes para amplo acesso.

Como método de análise das figuras, foi utilizada a descrição das imagens, buscando-se descrever as cenas dispostas nos quadrinhos conforme o contexto cronológico de narração das histórias. Assim, além de trabalhar com

elementos imagéticos e textuais, busquei descrever o que tais contextos anunciavam.

Esta pesquisa compõe um total de seis volumes. No primeiro, esboçou-se a introdução do estudo. Já o segundo volume apresentará um panorama geral introdutório sobre os mangás, suas influências históricas e algumas de suas classificações de gênero. No terceiro volume, iremos mergulhar no Japão do período *Edo* e conhecer as *ukiyo-e* e as *Shunga*, compreendendo alguns elementos que influenciaram bastante os mangás modernos. No quarto volume, teremos a apresentação do gênero de mangá *Bara*, suas relações com a comunidade *gay* urso estadunidense, trazendo assim um melhor detalhamento do nosso objeto de estudo. No quinto volume, realizaremos a análise dos mangás *Bara* considerando a possibilidade de serem compreendidos como manuais para o sexo *gay*, assim, elencando características muito presentes nesse tipo de publicação. Por fim, no sexto volume, serão apresentadas as considerações finais, juntamente com as referências utilizadas para o desenvolvimento desta pesquisa.

VOLUME II



Figura 04 – The CEO's toy, de Jiraiya.

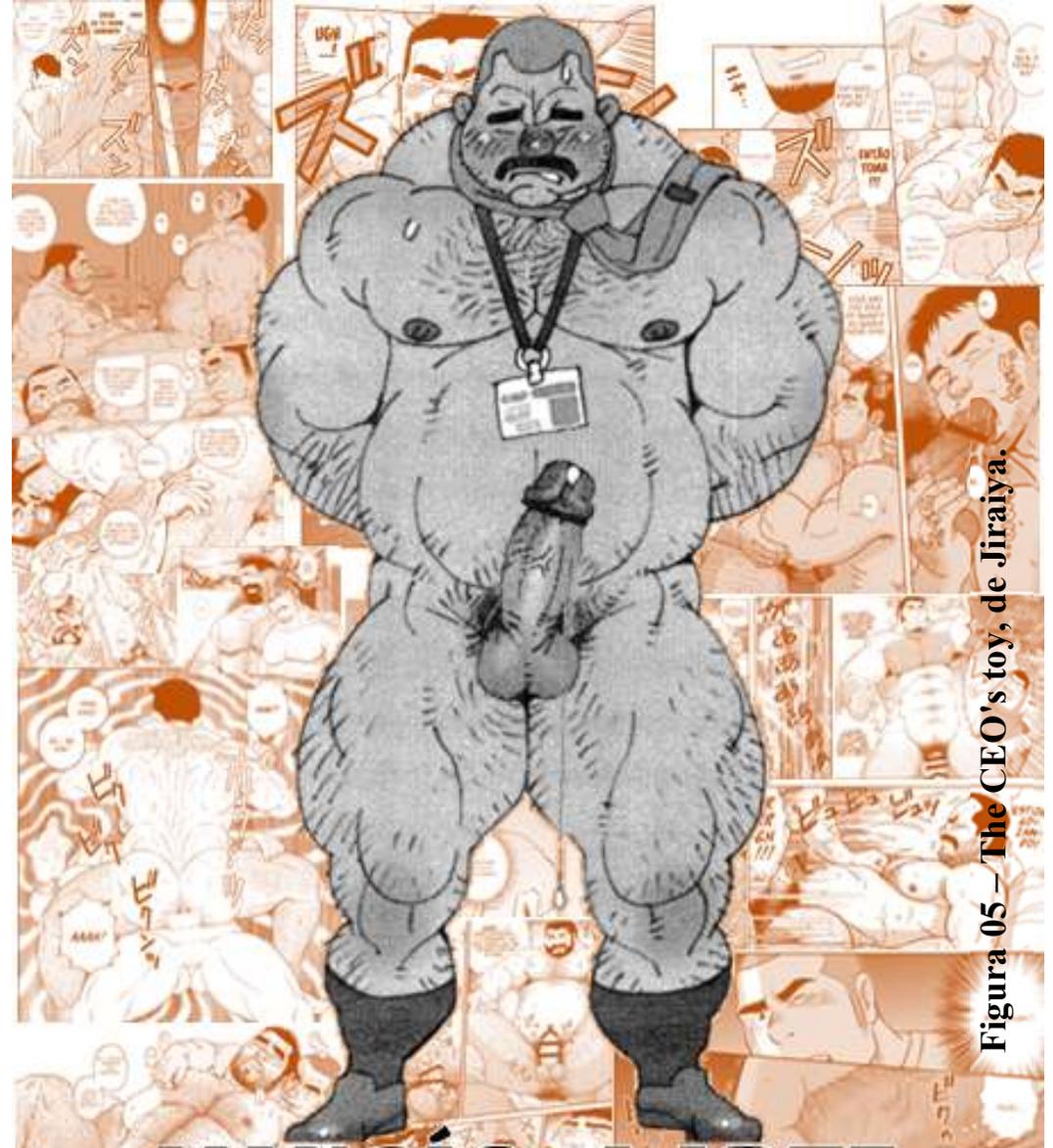


Figura 05 – The CEO's toy, de Jiraiya.

MANGÁS - A ARTE SEQUENCIAL DO MUNDO FLUTUANTE E SUAS NARRATIVAS

Capítulo 2: Mangás – as HQs da terra do sol nascente

O conceito de HQ que conhecemos atualmente é bastante abrangente, incorporando desde desenhos rupestres até desenhos justapostos sequencialmente ou que apresentam somente uma única imagem em um contexto narrativo.

As HQs se comunicam numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. É de se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. A história em quadrinhos pode ser chamada “leitura” num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo (EISNER, 2001, p. 7).

Porém, embora as HQs tenham toda essa abrangência, neste trabalho, iremos nos ater a um de seus diversos tipos, os mangás.

Os Mangás são as HQs japonesas, surgidas a partir do imbricamento de duas linguagens artísticas que deram

origem à forma como essa literatura se expressa na atualidade: as expressões artísticas japonesas (*e-makimono* e *ukiyo-ê*) e as HQs de proveniência estadunidense.

A primeira linguagem tem suas origens no Japão. A expressão artística nipônica que deu origem ao que chamamos de mangá é, na atualidade, parte de duas artes. A primeira é o *e-makimono* ou, como é mais conhecido no Ocidente, *chôjûgiga*, que tem como origem o fim do período *Kodai*, passando pelo período *Chusei* e adentrando o começo do período *Kinsei*. Além disso, também temos as *ukiyo-e*, que tiveram sua produção concentrada na era *Edo*.

A segunda expressão artística que influenciou a forma de apresentação estética dos mangás são as HQs produzidas no Ocidente, que chegaram ao Japão na era *Meiji*, período em que o país começou a dialogar com outros locais que não faziam parte, até então, de seu círculo de relações, o que influenciou o formato de apresentação de histórias (os quadrinhos).

Contudo, apesar de os quadrinhos serem uma influência estadunidense, dentro do período *Edo*, as obras de Katsushika Hokusai desenvolvidas como uma série

anual, no período de 1814 a 1819, já mostravam características semelhantes aos mangás, sendo denominadas *Hokusai Manga* (BERNDT, 2017). Isso levanta muitos questionamentos sobre o mangá ser um real descendente também das HQs.

Segundo Otavia Alves Cé (2010), Tatiane Hirata (2012) e Renata Garcia de Carvalho Leitão (2012), alguns fãs de quadrinhos não consideram os mangás um tipo de HQ pelo fato de apresentarem uma estética e dinâmica de leitura diferentes das HQs ocidentais.

Além disso, apesar de essa estética ter como influência os quadrinhos de origem estadunidense (o que também é questionado, devido à obra *Hokusai Manga*, de Katsushika Hokusai), seus outros elementos têm origem somente nipônica.

Acredito, porém, que essa discussão é infrutífera. Por mais que a obra *Hokusai Manga* tenha características semelhantes aos mangás, elementos tais como o uso de balões de diálogos dos personagens, a temporalidade e elementos onomatopeicos só serão vistos, inicialmente, nas HQs estadunidenses.

Isso nos leva a outra questão: segundo Antônio Luiz Cagnin (1975), para ser considerada uma HQ, é necessário que a linguagem visual de uma obra se apresente por meio de uma arte sequencial, contendo ou não elementos textuais dentro de um quadrinho.

Essa concepção, portanto, rompe com a ideia de que os mangás não são um tipo de HQ, pois têm características comuns a todas as obras desse gênero, apesar de elementos singulares, levando à compreensão de que existem diferentes variações do que entendemos como HQ.

As *chôjûgiga* e *ukiyo-e* configuram-se, então, como um outro modo de fazer e expressar histórias, contendo todas as características estéticas exclusivas do gênero mangá (HIRATA, 2012; LEITÃO, 2012; OI, 2009).

Com toda a modernização do país e com o desenvolvimento de uma linguagem de quadrinhos própria aos costumes e à realidade japonesa, o termo mangá se tornou sinônimo de caricaturas e HQs. A ideia de mangá como um estilo de desenhos e narrativa só surgiu no pós-

guerra, com o trabalho de Osamu Tezuka⁴[...] (CÉ, 2010, p. 2).

Nesse sentido, podemos dizer que mangá é o nome dado às HQs produzidas no Japão, assim como chamamos de gibis as HQs produzidas no Brasil (CÉ, 2010), tendo como marco referencial a *Turma da Mônica*. São diversos os estilos de HQ que aparecem pelo mundo, havendo assim uma variedade de nomes e classificações dentro do universo *geek*, que busca reforçar elementos exclusivos a determinado estilo de produzir essa arte sequencial.

O nome mangá constitui-se com base em dois significados, segundo Simonia Fukue Nakagawa (2013, p. 1), visto que:

Se desmembrarmos a palavra mangá teremos dois ideogramas, o primeiro MAN = humor e GA = desenho: desenho de humor, por isso, o emprego da palavra para designar, de forma geral, as Histórias em Quadrinhos durante um período no Japão.

⁴ Conforme Cé (2010, p. 2), Osamu Tezuka (1928-1989) é “considerado o pai fundador do mangá moderno, por ter promovido muitos desenhistas e animadores, além de ditar os padrões do estilo”.

Pensando nesses ideogramas, veremos muitas características em comum com o que já vinha sendo trabalhado nas obras de arte japonesas *chôjûgiga* e *ukiyo-e*, possibilitando, assim, a compreensão de alguns elementos que acabam sendo transportados para os mangás modernos.

Capítulo 3: Conhecendo as HQs

As HQs atualmente têm apresentado um modelo gráfico quase padrão nas suas mais diversas formas de manifestação, apresentando algumas especificidades em determinados estilos, o que gera um modelo a ser seguido. Entretanto, nem sempre foi assim, visto que, segundo Leitão (2012, p. 23),

As HQs (HQs), ou simplesmente Quadrinhos, têm sua origem da Forma como as conhecemos hoje datada entre os séculos XIX e XX, porém, sem ter exatamente um “inventor” propriamente dito. Os europeus atribuem sua invenção a Rudolph Töpffer (1799-1846), enquanto os norte-americanos reconhecem **Yellow Kid**, de Richard Outcault (1863-1928), a primeira história em quadrinhos produzida. Entretanto, há registros de que Ângelo Agostini (1843-1910) produziu quadrinhos no Brasil em 1876 [...]. No Japão, os chamados Chôjûgiga são considerados como o “pré-mangá”. Essas obras, datadas do século XII e de provável autoria do artista e sacerdote Kakuyu (1053-1140) [...]

Ao longo da história, existiram diferentes formas de narrar por meio de quadrinhos, em vários lugares do

mundo, gerando diferentes modelos e formas. Nesse contexto, os quadrinhos foram modelados, adquirindo características próprias até se consolidarem como os conhecemos atualmente. Para tanto, criou-se uma série de tecnologias que definiram as formas de leitura e transmissão de conteúdo nas HQs.

Esse tipo de estética gráfica é marcado pela utilização da linguagem visual (desenhos, rabiscos, símbolos, onomatopeias...) e da linguagem verbal (gramática, metáfora, signos...), seguindo, assim, códigos e regras dentro de modelos geométricos (quadrados, retângulo e outras possíveis variações).

Isso não quer dizer, porém, que o autor não tenha a possibilidade de brincar com outros modelos dentro de sua história em quadrinhos. É comum encontrar diversas HQs que apresentam cenas nas mais variadas formas de expressão da imagem além do geométrico (quadrinho), gerando outras possibilidades visuais para atrair o interesse de seus leitores (GUIMARÃES, 2002)

As HQs se comunicam numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. É de se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. A história em quadrinhos pode ser chamada “leitura” num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo (EISNER, 2001, p. 1).

Ao ler um quadrinho, o sujeito tem de se valer das linguagens visual e verbal para que possa compreender a narrativa. Assim, caso se apegue a apenas uma delas, não terá uma compreensão ampla da história apresentada. Na HQ, logo, tanto a imagem quanto o texto dialogam com o leitor (CAGNIN, 1975; LEITÃO 2012; RAMA; VERGUEIRO, 2014), possibilitando o exercício da imaginação e a criatividade quando ele adentra no universo apresentando.

Atualmente, é bastante comum nos depararmos com uma história em quadrinhos em nosso cotidiano. Existem diferentes formas em que essa literatura se expressa, seja por uma tirinha nas redes sociais ou uma charge mostrada no jornal. Ao elencar todas as possíveis manifestações artísticas que se enquadram como HQ, é

possível enxergar uma gama de modelos, o que permite uma maior abrangência de públicos e gostos. Alguns exemplos de HQs são: charges, cartuns, tiras cômicas e seriadas (tirinhas), HQs/gibis, *webcomics*, fanzines, *graphic novel* e mangás.

Linguagem verbal nas HQs

Nas HQs, a linguagem verbal

[...] possui uma série de recursos. Um dos elementos mais tradicionais para tal é o balão, cuja principal função é a de representação das falas, e que, conforme variação gráfica das letras e delimitações, constroem intrinsecamente a ideia que se quer passar” (SÁ, 2017, p. 38).

Quando falamos da linguagem verbal dentro das HQs, o primeiro elemento a ser observado são os balões de diálogo, que por si só são de grande importância dentro das histórias, visto que, por meio deles, o autor irá escrever as falas de cada personagem, permitindo uma melhor compreensão do contexto da história.

Através dos balões de diálogo, então, os autores conseguem transmitir muitas informações além da própria fala dos personagens, uma vez que esse recurso também expressa pensamentos e ordem do diálogo, bem como a intencionalidade da conversa (LEITÃO 2012).

O balão é composto por dois elementos: o continente, composto por corpo e apêndice, podendo variar de formato a depender da carga semântica e expressiva, e o conteúdo, composto por linguagem escrita ou imagem. Nesse contexto, a linha “preta” ou contorno acrescenta um significado e também informa a característica do som, sendo de extrema importância para entender a linguagem dos quadrinhos (SÁ, 2017, p. 39).

Os balões de diálogo também trazem na sua forma uma compreensão do contexto de determinada fala. Nos balões em que o traçado é contínuo, a conversa apresenta-se como um diálogo normal; se o balão mudar para o formato de nuvem, representa um pensamento; quando é todo pontiagudo (parecendo uma bomba que explodiu), representa tons de alteração nas conversas, gritos ou nervosismo; e, por fim, quando o balão é todo pontilhado,

os personagens estão cochichando (SÁ, 2017), existindo, ainda, outros formatos de balões.

Além dos balões de diálogo, existem também as legendas, espaços utilizados pelo narrador da história para apresentar alguns fatos. Geralmente, a legenda aparece como um informativo, contando detalhes do que se passou até aquele momento em que iria começar a história, ou o que se passará posteriormente.

Linguagem visual nas HQs

A linguagem visual dentro das HQs é algo de extrema importância, visto que apresenta o cenário, a formatação estética de cada um dos personagens, os acontecimentos e, até mesmo, algumas reações dos personagens, entre outras coisas.

Para Guimarães (2002, p. 2), a imagem nas HQs pode se expressar por meio de “Pintura, Fotografia, Desenho”, seja por meio de colagem, desenho livre ou qualquer outro método que o artista tenha a sua disposição.

Segundo Cagnin (1975, p. 32), entende-se por imagem a representação “imitativa-figurativa”, sendo assim, a cópia de algum elemento do mundo real e podendo expressar-se em diversos formatos, o que abrange desde réplicas de desenhos originais até sátiras que representam de forma cômica outras obras, possibilitando que o artista brinque com sua criatividade e produza novas formas e mundos.

A construção da narrativa visual dentro da HQ ocorre por meio de arte sequencial, mediante um conjunto de quadrinhos ou vinhetas posicionados sequencialmente de modo a dar movimento, temporalidade e sentido à história que se pretende contar (RAMA; VERGUEIRO, 2014).

[...] o quadro (vinheta) é o ícone mais importante dos quadrinhos, uma vez que funciona como um indicador da divisão do tempo e do espaço nesse tipo de produção artística. Quando o leitor movimentar os olhos pelo espaço da página, também tem a sensação de se mover no tempo (SÁ, 2017, p. 44).

As vinhetas, dentro das HQs, têm um papel muito importante, visto que, além de separarem um momento do outro (passagem de tempo), também dizem o que aquele quadrinho está representado dentro da história, como, por exemplo, o passado, um sonho ou um medo, entre outras opções.

As linhas que demarcam o quadrinho também têm uma função informativa – Linhas contínuas representam a ação transcorrida no momento presente; – linhas tracejadas ou pontilhadas representam um momento passado, ou ainda sonhos (que também costumam ser retratados em quadrinhos com linhas onduladas simulando uma nuvem) (LEITÃO, 2012, p. 30).

A utilização das vinhetas, como forma de destacar uma cena de sonho ou uma temporalidade diferente, tornou-se algo bastante útil, pois o autor pode ou não se dar ao trabalho de escrever em que realidade se passa a história.

Caso não seja fornecida ao leitor a temporalidade em que se passa o momento narrado, o formato em que o quadrinho está desenhado pode nos apresentar essa informação. Na figura 06, temos um exemplo de como a

vinheta pode informar o momento temporal em que uma história se passa. Nesse caso, o autor avisou os leitores de que momento se tratava aquele balão, para que, assim, tivessem uma melhor compreensão do contexto retratado.

Figura 06 - Anésia #114 (vinhetas com sonhos)



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/424745808582338418/>. Acesso em: 1º dez. 2021.

Cabe ressaltar que essa demarcação vai depender do autor ou do gênero da obra que se lê, sendo um recurso comumente empregado nas tirinhas cômicas e seriadas, HQs, gibis e *graphic novels*.

Nos mangás, entretanto, há um estilo próprio de design usado para representar um momento ligado a outra temporalidade ou a sonhos. Nesse aspecto, é possível ver

uma certa autonomia entre os gêneros em relação ao emprego de certas técnicas e códigos.

Cinética e onomatopeia

A movimentação dos personagens ocorre de duas formas específicas dentro das HQs. A primeira delas está ligada diretamente à transição de uma vinheta para outra, mediante uma sequência de vários desenhos em que se muda a posição de um membro, do cenário ou, até mesmo, desenhando-se personagens em locomoção. Isso nos leva à segunda forma, que ocorre dentro da própria vinheta, quando o autor busca gerar efeitos de movimento, velocidade, entre outros, por meio de um desenho cinético (RAMA; VERGUEIRO, 2014).

O primeiro estilo de movimentação é o mais usual, sendo um método utilizado por quase todos os estilos, excluindo as charges e os cartuns, que, na maioria das vezes, usam apenas uma única vinheta, impossibilitando haver locomoção de uma cena para outra.

Já no segundo método, temos a arte cinética como princípio básico para a criação do cenário e dos

personagens, de modo que o artista realiza a adição de efeitos visuais, para reforçar a locomoção, ou de outros desenhos que busquem remeter a uma cena de movimentação. Alguns dos maiores exemplos são as pequenas nuvens colocadas ao lado dos pés dos personagens, simbolizando que eles levantaram poeira ao andar, ou linhas cinéticas com reflexo levando até a posição atual dos personagens, criando uma percepção de velocidade. Segundo Rama e Vergueiro (2014, p. 54), esses tipos de efeito

[...] variam de acordo com a criatividade dos autores [...] as mais comuns são as que expressam trajetória linear (linhas ou pontos que assinalam o espaço percorrido), oscilação (traços curtos que rodeiam um personagem, indicando tremor ou vibração), impacto (estrela irregular em cujo centro se situa o objeto que produz o impacto ou o lugar onde ele ocorre), entre outras.

Esses efeitos possibilitam que nosso imaginário reproduza os movimentos da história, como se conferisse vida ao desenho no quadrinho, como podemos ver na figura 07.

Figura 07 - Onomatopeia e arte cinética



Fonte: <https://www.zoom.com.br/livros/deumz-oom/melhores-hqs>.
Acesso em: 1º dez. 2021.

Porém, para auxiliar os leitores, existe um outro recurso de suma importância nas HQs, que visa ajudar na compreensão da cinética e também gerar uma percepção de sons dentro da história.

As onomatopeias são os signos visuais que buscam representar os sons por meio de caracteres verbais. Isso também pode ser observado na figura 07, na palavra “POW!”, pois, ao mesmo tempo que a lemos, o som que ela

emite aparece em nossa mente, dando sonoridade à ação apresentada na imagem.

Segundo Leitão (2012, p. 38), as onomatopeias dentro das HQs são “metáforas visuais, signos ou convenções gráficas que expressam sentimentos, ideias e reforçam o conteúdo verbal”.

Em síntese, o autor da obra utiliza a onomatopeia para reforçar ações e movimentos dentro da história, utilizando o imaginário do leitor no desenrolar dos acontecimentos.

Capítulo 4: Um pouco sobre as origens nipônicas do mangá

Os mangás nasceram a partir das imagens *chôjûgiga* e *ukiyo-e*, recebendo algumas influências, posteriormente, das HQs. Porém, todas as relações culturais e cotidianas retratadas dentro dos mangás vêm das linguagens artísticas de origem japonesa.

Influências iniciais dos quadrinhos japoneses modernos remetem aos *Ê-Makimono*, de acordo com Ono e Tezuka, dois grandes mangakás contemporâneos. Muitos desses rolos de papel ficaram famosos durante os séculos XI e XII, sendo os desenhos mais famosos feitos por um monge budista – ou bonzo – chamado Kakuyu Toba. A coleção dos desenhos do bonzo se denomina *Chojugiga*, que em sua tradução literal são desenhos humorísticos de pássaros e animais (ZANONI, 2020, p. 97).

A primeira linguagem artística que se tem registro no Japão, influenciando muito os mangás, são as pinturas *chôjûgiga*. Segundo Hirata (2012), as pinturas japonesas *chôjûgiga* são o marco inicial da produção artístico-cultural

do cotidiano japonês, sempre buscando satirizar a vida social por meio de representações de animais antropomorfizados realizando atividades inerentes à espécie humana (MOLINÉ, 2006), como podemos ver na figura 08.

[...] raízes dos quadrinhos japoneses podem ter aparecido a partir do século 11, quando surge uma primitiva manifestação de caricatura gráfica, os *chôjûgiga* (imagens humorísticas de animais), uma série de pergaminhos que representavam coelhos, rãs, macacos e outros animais em cenas satíricas de autoria do sacerdote-artista Toba (1053-1140) (MOLINÉ, 2006, p. 18).

Figura 08 - Chôjûgiga mostrando sapos, lebres, raposas e macacos,



Fonte: <https://farm1.static.flickr.com/14/91706154>

entre outros animais, satirizando o cotidiano humano da época.



[a620a41035.jpg](#). Acesso em: 12 out. 2020.

Autores como Moliné (2006), Cé (2010) e Hirata (2012) acreditam que a primeira manifestação do que poderia ter dado origem aos mangás que conhecemos foram as pinturas *chôjûgiga*. Nesse sentido, muitos dos elementos que nasceram dentro das pinturas *chôjûgiga* ainda influenciam os mangás, como a representação antropomorfizada de animais e o teor jocoso, bastante presente nos mangás para diversas faixas etárias.

Posteriormente, na era *Edo*, temos o surgimento da segunda linguagem artística nipônica que teve bastante influência nos mangás modernos, as xilogravuras e pinturas *ukiyo-e*.

As *ukiyo-e* (também conhecidas como imagens do mundo flutuante) buscavam, de modo geral, retratar o cotidiano da população japonesa dentro da era *Edo*, apresentando diversos elementos que iremos abordar mais detalhadamente neste trabalho.

Segundo Hirata (2012) e Nakagawa (2013), a primeira aparição da ideia do que viriam a ser os mangás que conhecemos na atualidade é oriunda do artista de *ukiyo-e* Katsushika Hokusai (1760- 1849), autor de *As 36 vistas*

do monte Fuji e do conjunto *Hokusai manga*, composto de 15 volumes. Ao olharmos para a figura 09, podemos ver algumas das imagens que compõem a obra *Hokusai manga*,

[...] responsável por cunhar o termo “mangá” [...]. Suas gravuras mostravam o cotidiano das cidades japonesas, as classes sociais, a natureza e animais antropomorfizados, assuntos bem comuns aos artistas da época (HIRATA, 2012, p. 17).

Katsushika Hokusai foi um dos artistas mais conhecidos de *ukiyo-e* a fazer ilustrações de forma totalmente seriada, montando uma sequência cronológica para os acontecimentos dentro da obra, separada em capítulos e volumes, assim como vemos nos mangás da atualidade.

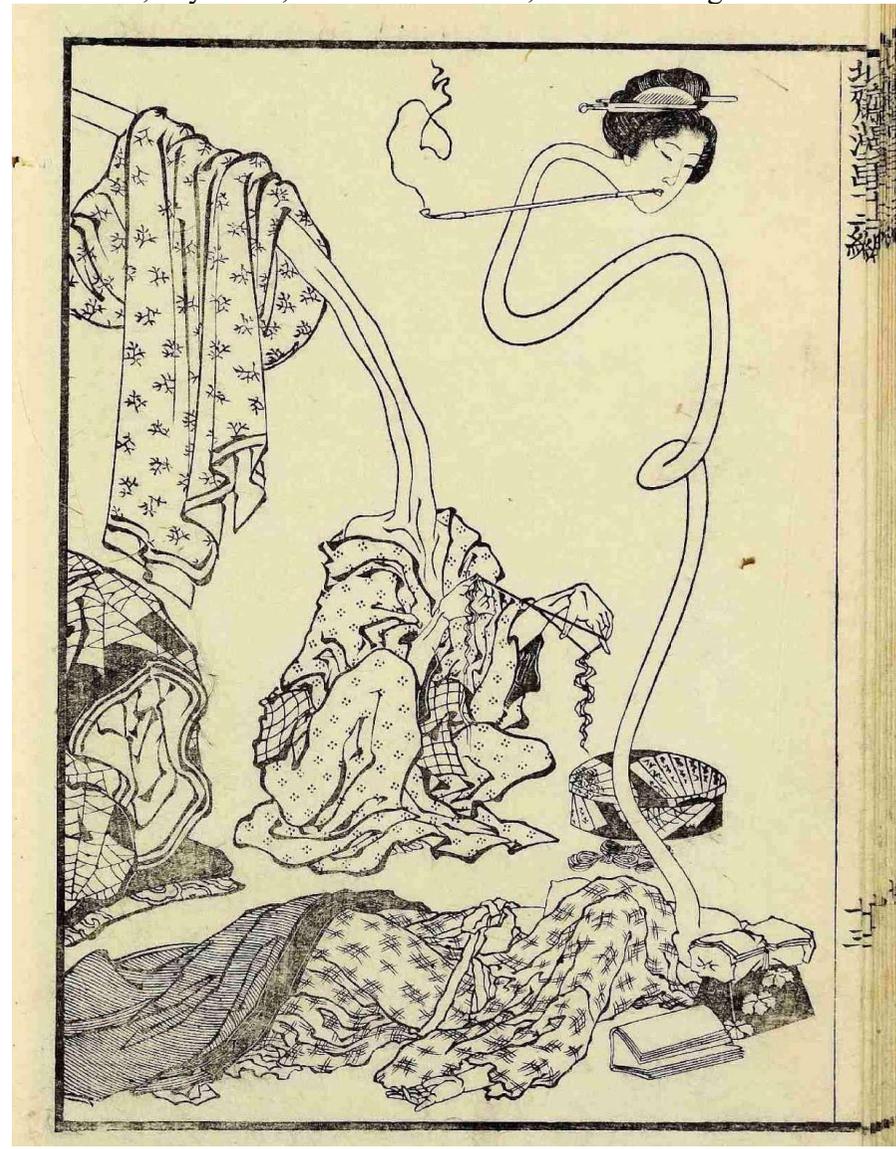
Cabe ressaltar que, no momento da produção de suas obras, Katsushika Hokusai não havia sido influenciado pelas HQs estadunidenses, visto que todo o período de sua produção ocorreu dentro da era *Edo*, quando o Japão ainda não mantinha diálogo com os Estados Unidos da América.

Figura 09 – Katsushika Hokusai: Hokusai manga, XII. Hokusai,



Fonte: <http://blog.alltheanime.com/wp-content/uploads/>

Masanobu, Kiyonobu, séculos XVII-XIX, Hokusai manga-XII.



2015/05/manga-spirits.jpg. Acesso em: 12 out. 2020.

A abertura de diálogo e livre comércio entre Japão e Estados Unidos da América só ocorreu 18 anos após a morte do artista Katsushika Hokusai, com o início da era *Meiji*.

Desde essas primeiras manifestações artísticas até os mangás contemporâneos, é possível reconhecermos muitos elementos que foram levados das pinturas *chôjûgiga* e das *ukiyo-e* para dentro dos mangás.

Nesse sentido, a primeira vez que os mangás apareceram como os conhecemos atualmente foi nos trabalhos de Osamu Tezuka (1928-1989), considerado o “Deus dos mangás” (McCLOUD, 2006). Suas obras de maior reputação dentro do cenário mundial são: *A princesa e o cavaleiro*; *Kimba, o leão branco*; e *Astro Boy*, tendo este destaque no Brasil e no mundo por ter recebido adaptações em diferentes plataformas.

No universo das HQs em geral, os mangás foram as primeiras narrativas sequenciais que buscaram abordar o cotidiano e a cultura de uma população, com ênfase na população japonesa. Além disso, levaram também para

dentro dos quadrinhos um formato completamente diferente para esse tipo de narrativa.

Por meio dos mangás, apareceu a primeira possibilidade de uma história seriada em grande escala, com diversos volumes e capítulos, o que, até então, não havia ocorrido dentro das HQs produzidas no Ocidente.

Capítulo 5: Os gêneros de mangá

As HQs produzidas no Ocidente tinham como público-alvo a faixa etária infantojuvenil, porém, com o advento dos mangás, surgiu uma nova percepção de público para leitura dos quadrinhos. Diferentemente das HQs, os mangás eram produzidos para todas as faixas etárias (CÉ, 2010), sendo subdivididos em gêneros destinados a públicos específicos, pensados a partir de categorias como gênero, sexualidade e faixa etária.

Para compreendermos os mangás, é fundamental entendermos seus gêneros, pois são eles que os classificam, indicando o tipo e teor de narrativa apresentada e, por conseguinte, a faixa etária a que se destina, como ocorre com filmes, revistas e livros⁵.

Nesse sentido, faremos, a seguir, uma breve descrição de alguns gêneros que compõem o universo dos mangás, dando ênfase àqueles mais publicados no Brasil, em virtude de os outros gêneros não serem bastante conhecidos:

⁵ A classificação dos mangás no Brasil ainda segue a lógica de informar a partir de que idade se pode consumir aquele produto. Porém, os fãs mais assíduos dessa literatura a conhecem pelas classificações acima apresentadas, visto que permite compreender melhor o que irá conter a obra, diferentemente do que se pode compreender apenas pela classificação por idade na página inicial.

Figura 10 – Komodo “Kemoraifu”, de Syuji Yukimoto.

KOMODO

É voltado, especificamente, às crianças, buscando dar lições de moral e/ou ensinamentos sobre determinadas questões sociais, por exemplo: como lavar as mãos, como se alimentar, como se comportar perante os adultos, o que fazer em determinadas situações etc.

Suas tramas apresentam um enredo bastante humorístico e, geralmente, são simples e de fácil compreensão, sendo o único gênero de classificação livre. Sua arte é simplista, com traços infantilizados. Ao olhar para a figura 10, é possível vermos alguns desses elementos.



Fonte: <https://mangalivre.net/ler/kemoraifu/online/207192/capitulo-1-10#!page3>. Acesso em: 1º jan. 2021.

Figura 11 – Shōnen “Soul Eater”, de Atsushi Ohkubo.

SHŌNEN

Destina-se ao público infantojuvenil masculino (10 a 18 anos) e caracteriza-se pela forte presença de cenas de luta, ação, comédia, magia e aventura, buscando explorar enredos como a amizade, a coragem, a lealdade ou, ainda, a luta do bem contra o mal.

Em relação ao *komodo*, sua arte é mais complexa, como podemos ver na figura 11, apresentando diversas informações contextuais.



Fonte: <https://isthatyoumoatilliatta.files.wordpress.com/2010/1-0/008.jpg>. Acesso em: 4 dez. 2021.

Figura 12 – Shōjo “Wish”, de Clamp.

SHŌJO

É destinado ao público infantojuvenil feminino (10 a 18 anos) e surgiu por volta da década de 1970, quando as mulheres começaram a produzir mangás. O *shōjo* é, normalmente, visto como o inverso do *shōnen*. Existem vários elementos que ajudam a definir e distinguir o *shōjo* de qualquer outro gênero de mangá, porém, há uma característica fundamental: a busca por dar ênfase ao sentimentalismo e às emoções dos personagens, quase sempre dentro de um enredo romântico, como podemos ver na figura 12.



Fonte: <https://mangayabu.top/ler/wish-capitulo-01-my250325/>.
Acesso em: 4 dez. 2021.

JIDAIGEKI

É direcionado a adolescentes e adultos. De modo geral, busca retratar eventos históricos, abordando a história do Japão em todos os seus períodos.

ECCHI

Geralmente, são direcionados a meninos de +16 anos, por erotizarem o corpo feminino, sendo caracterizados por apresentar imagens sexuais pouco explícitas. Por ser uma classificação que designa o nível de teor sexual presente na obra, este gênero sempre aparece em conjunto com outro, como o *shōjo* e o *shōnen* (figura 13).

SEINEN

É destinado ao público adulto masculino, com restrição 18+. Por ser uma literatura voltada a adultos, os mangás *seinen* têm a liberdade de abordar qualquer tema, apresentando conteúdos de violência e contextos mais complexos do gênero *shōnen* (Figura 13).

Figura 13 - Seinen e Ecchi “Akazukin Eliza”, de Kano Yasuhiro.



Fonte: <https://mangalivre.net/ler/akazukin-eliza/online/109768/capitulo-0#!page28>. Acesso em: 1º jan. 2021.

JOSEI

É destinado ao público adulto feminino, sendo a versão para adultos do *Shōjo*, com todas as suas características, porém, com algum conteúdo sexual apresentado de maneira mais explícita, como podemos ver na figura 14.

HENTAI (SEIJIN)

Apresenta cenas de nudez e sexo explícito. Todo mangá *hentai* é classificado como +18 anos. Da mesma forma que o *ecchi*, o *hentai* é um gênero que irá demarcar o nível de teor sexual da obra, desse modo, sempre aparecerá em conjunto com outro gênero de mangá, como podemos ver na figura 14.

Figura 14 – Josei e Hentai (Seijin) “Carta de Amor”, de Jingrock.



Fonte: <https://mangashentais.com/wp-content/uploads/2020/08/Carta-de-Amor-97.jpg>. Acesso em: 4 dez. 2021.

YURI

Aborda relações homoafetivas entre mulheres (lésbicas). Na maioria das vezes, esse gênero caminha com outro, tais como o *shōjo* e o *shōnen*. Porém, por se concentrar em relacionamentos lésbicos, apresenta muitas características de um *shōjo* clássico (figura 15).

Figura 15 – Yuri “5 Seconds Before A Witch Falls In Love (One Shot)”, de Sumiya.



Fonte: <https://mangalivre.net/ler/5-seconds-before-a-witch-falls-in-love-one-shot/online/188419/capitulo-0#!page20>. Acesso em: 1º jan. 2021.

Figura 16 – Yaoi (Bara) “Amante insensível”, de Go Fujimoto.

YAOI

Aborda relações homoafetivas e sexuais entre homens, como podemos ver na figura 16. Assim como no *yuri*, o *yaoi* também era um gênero do *shōjo*, mas, posteriormente, acabou ganhando independência como um gênero específico. Isso se deu por meio dos dois gêneros que nasceram a partir desta categoria: o *Boys Love* (*yaoi bishōnen*) e o *Bara* (*yaoi bear*).



Fonte: <https://arquivobdebara.blogspot.com/2013/09/amante-insensivel-capitulo-03.html>. Acesso em: 1º jan. 2021.

Atualmente, existem muitos gêneros de mangás. Abordamos, aqui, os mais conhecidos entre os que são produzidos no Brasil. É bom ressaltar que, quando lemos um mangá, é muito raro que ele se restrinja a um único gênero, congregando características de dois ou mais gêneros.

Além de apresentarem diferentes gêneros para os mais variados grupos sociais, os mangás também apresentam outra característica central, vista, na maioria das vezes, unicamente nesse tipo de HQ.

Sempre que um leitor de qualquer outro tipo de HQ pega um mangá para ler, a primeira coisa que chama sua atenção é o fato de ele não ser publicado com páginas coloridas. Atualmente, é comum ver uma ou duas páginas coloridas dentro de um mangá, mas, quando isso ocorre, sempre está ligado a algum evento proporcionado pelo autor da obra ou relacionado à editora da publicação.

A primeira concepção de mangá que temos foi tecida por Katsushika Hokusai, na obra *Hokusai Manga* (NAKAGAWA, 2013). Ao olharmos para essa obra, vemos que, entre todas as imagens dos 15 volumes, não há

nenhuma que apresente coloração, sendo preto e suas variações de tonalidade, das mais claras até as mais escuras possíveis, a única cor que aparece.

Para os mangás, é aceitável a presença de, no máximo, dez páginas coloridas. Assim, se for totalmente colorido, acaba deixando de ser mangá e passa a ser outro tipo de HQ.

Exemplo disso são os gibis *Turma da Mônica Jovem*, que foram publicados no Brasil, em 2008, no formato de mangá. Diferentemente das outras versões da *Turma da Mônica*, impressas em páginas coloridas, essa versão é publicada totalmente em preto e branco, com raras páginas coloridas, reforçando que, ao pensar em mangás, duas características ficam bastante evidentes: a forma única de leitura da narrativa e o preto e branco das imagens.

UKIYO-EE SHUNGA: CENAS DO MUNDO FLUTUANTE



VOLUME III

Figura 17 – O garoto da cidade na ilha #1, de SUV.



Figura 18 – Três grãos da mesma panela #03, de SUV.

Capítulo 6: Ukiyo-e, as pinturas do mundo flutuante

Antes da era Tokugawa, todo o território que compreende o Japão se encontrava em uma guerra civil entre senhores feudais que perdurou 200 anos (SUZUKI, 1987). Nesse sentido, foi com o fim da guerra civil e ascensão da família Tokugawa à regência do território que começou a emergir um novo sistema de organização política, dando início a transformações em diversos segmentos sociais, econômicos e culturais da sociedade japonesa.

Assim, a criação da cidade de *Edo*, atual cidade de Tóquio, apresentou um novo modelo de vida às pessoas daquela época, e essa cidade se tornou palco do governo militar do império da família Tokugawa.

Além disso, com o surgimento de *Edo*, uma parcela da população que compunha o arquipélago de ilhas japonesas acabou mudando-se para o novo centro em desenvolvimento do país, dessa forma, “as atividades

econômicas se desenvolvem rapidamente, o que provoca um verdadeiro florescimento cultural, tanto nas letras quanto nas artes” (SUZUKI, 1987, p. 93).

Com o desenvolvimento social e a calmaria do pós-guerra, surgiu um novo estilo de vida no Japão, e a busca pela valorização das diversas belezas e prazeres da vida acabou permeando essa nova formação social emergente no país. Em meio à valorização da paisagem, das produções artístico-culturais, da culinária, entre outros aspectos, então, surgiu a filosofia *ukiyo*.

Viver só para este momento, concentrar toda a atenção na beleza da lua, da neve, das flores de cerejeira e das folhas de bordo; cantar canções, beber vinho, simplesmente abandonar-se ao prazer, flutuando, flutuando; não preocupar-se minimamente com a pobreza próxima, afugentar todas as tribulações, comportar-se como a cabaça na corrente do rio; isto é o que chamamos de mundo flutuante (*ukiyo*) (ASAI *apud* MEDEIROS, 2001, p. 38).

Os encantos proporcionados pela vida, as formosuras dos campos e das montanhas, as correntes dos

rios, praias e mares japoneses propiciaram a propagação da filosofia *ukiyo*.

Transportado da visão filosófica de mundo zen budista, o *ukiyo* impregnou as artes e a cultura japonesas durante o período *Edo* (MEDEIROS, 2021). Porém, embora a beleza da vida cunhada dentro da cultura japonesa tenha seu aporte na filosofia *ukiyo*, a forma como essa filosofia foi concebida no zen budismo trouxe uma compreensão um pouco diferente da expressada na cultura do país.

O conceito de *ukiyo* (憂世) se origina num budismo já aclimatado à paisagem japonesa e é formado por dois ideogramas: *uki* (憂) e *yo* (世). No primeiro (憂), dois outros ideogramas são reconhecíveis: *hyaku* (百, “cem, uma centena”) e *kokoro* (心, “coração, mente, sentimento, emoção, pensamento”, servindo de radical). Numa tradução livre, *uki* sugere “cem [coisas sobre] o coração e a mente” para significar o “estar (ou sentir-se) ansioso, temeroso, preocupado”. O segundo ideograma *yo* (世) significa “este mundo, a sociedade, a comunidade, o público”. Nos dicionários, *ukiyo* (憂世) expressa a “dificuldade e a tristeza da vida humana neste mundo fugaz e efêmero” (MEDEIROS, 2021, p. 3-4).

Ainda que o conceito de *ukiyo* sugira as dificuldades e as tristezas da vida humana, na forma como essa filosofia entra para a cultura e artes japonesas, vemos um processo de ressignificação de como é compreendido.

Para o *ukiyo* cunhado nas xilogravuras e pinturas *ukiyo-e* e nas artes do teatro kabuki, a fome, o sofrimento e a tristeza, entre outros elementos que reforçam as mazelas da vida humana, representam um lado não muito trabalhado dessa filosofia, porém, vemos um grande apego pelas belezas do mundo. Assim, ao olharmos para a forma como esse conceito foi ressignificado, conseguimos compreender um pouco melhor como se relaciona ao mundo dos prazeres:

[...] do *ukiyo* (憂世) das penas do mundo efêmero ao *ukiyo* (浮世) dos prazeres do mundo flutuante. De fato, este homófono também é escrito com dois ideogramas. O primeiro deles, *uki* (浮, “flutuar, emergir; transitório”) é resultado dos ideogramas *mizu* (水, “água, líquido; fluido”) – que lhe serve de radical – e *ko* (子, “criança, filho, descendência”). A este ideograma assim elaborado, agrega-se *yo* (世), cujo significado já vimos anteriormente. Nos dicionários esta grafia de *ukiyo* (浮世) significa tanto o “mundo ou

sociedade interessante, divertido(a)” quanto “moderno, da moda, colorido” (MEDEIROS, 2021, p. 7).

Tudo é passageiro, desde as mazelas e sofrimentos do mundo às belezas que pode proporcionar, existindo um constante fluxo de vida. Por mais que se apresentem diferentes concepções em ambos os conceitos de *ukiyo*, vemos duas faces de uma mesma moeda sobre a transitoriedade da vida humana.

Com o surgimento da modernidade, no início do shogunato Tokugawa, o Japão – com ênfase na cidade de *Edo* – passou por uma revitalização, que trouxe consigo o moderno, o brilho das cores e a beleza da vida efêmera. É em meio a esse cenário que surgem as *ukiyo-e*, apresentando todas as novidades cotidianas desenvolvidas dentro do governo construído pelo império Tokugawa.

Em suma, a gravura *ukiyo-e*, retratando o teatro e suas estrelas, a vida e a beleza de cortesãs, gueixas e mulheres do povo, os campeonatos de sumô, a variabilidade das paisagens urbanas e interioranas (através da mutação das estações do ano), a flora e a fauna, a moda e os costumes do período Edo, é uma crônica visual, às vezes com características

de folhetim ou de fotonovela (MEDEIROS, 2021, p. 4).

As *ukiyo-e* buscavam retratar os elementos desse novo cotidiano, reproduzindo, assim, imagens das pessoas, do ambiente e do dia a dia dessa nova sociedade, bem como a moderna arquitetura que estava aparecendo na cidade de *Edo*.

Aunque una parte de las xilografías seculares estaba destinada a la vida cotidiana, como el teatro, las casas de té y la promoción de la moda, la mayor parte de las xilografías seculares propone Frederick Harris, eran destinadas para ilustraciones de libros de poesía, guías de viaje, manuales de libros de arte y novela satírica (RIVERA, 2016, p. 30).

As *ukiyo-e* começaram a ser usadas, então, em diversos contextos da sociedade, retratando elementos culturais e outros elementos históricos da população japonesa. Assim, promoveu hábitos cotidianos, aprendizagem e descontração por meio de suas imagens, que, em alguns casos, poderiam aparecer seriadas.

Como vimos ukiyo era uma expressão de origem budista que denotava a transitoriedade, a fugacidade, as vicissitudes e, conseqüentemente, o sofrimento e as penas da vida terrena – em síntese, a aflição advinda do caráter ilusório da permanência. Em meados do século XVII, trocando-se o primeiro ideograma, ukiyo passa a significar “mundo flutuante” para designar também as características da nova cultura cidadina, calcada no culto ao prazer, às sensações da carne – em uma expressão, ao “aqui-e-agora”. Em mais um caso de trocadilho parodístico, o termo conota o que está na moda, o chique, o erótico, o hedonístico, o picante e o malicioso. Relembrando a definição de ukiyo dada pelo escritor Asai Ryōi, o “mundo flutuante” que esse gênero de gravura retrata é, portanto, o mundo da sociedade secular, dos prazeres, do divertimento e da sensualidade [...] (MEDEIROS, 2021, p. 7).

O trato com o cotidiano e a paisagem tornou-se marca registrada das *ukiyo-e*, sendo bastante comum encontrar essa característica nesse tipo de xilogravura e pintura, com a representação de atividades das pessoas que viviam naquela época.

Ao olharmos para a figura 19, por exemplo, vemos a representação de um casal sentado na área externa de uma casa. É possível ver que esses personagens se encontram tocando um instrumento parecido com uma flauta doce, e

nota-se que ambos estão segurando o instrumento, enquanto apenas um está soprando.

Ao olhar para o resto do cenário, é possível constatar que a ambientação se assemelha bastante à parte externa de uma casa japonesa do período *Kinsei*. Percebemos também, na parte inferior à esquerda, ramos de diferentes tipos de árvores pequenas, porém, o que mais chama a atenção é o pequeno ramo de flores rosas, que nos remete à representação das flores de *sakura*, que comumente florescerem na primavera.

Figura 19 – 絵本笑上戸 (ehon warai jōgo – “Livro



Fonte: Coleção – UKIYO-E: Gravura Japonesa na Coleção L. Universidade Federal de Pelotas,

ilustrado O bebedor que ri”), 1 Volume.



C. Vinholes. Acervo: Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo – MALG, Centro de Artes, Pelotas.

Ainda sobre a imagem, as flores da cerejeira são um dos maiores símbolos de representação da primavera para a população japonesa, período marcado pela beleza de seus bosques e pelo aroma doce emanado por essa planta.

Da mesma forma que a beleza da primavera se perpetua no desabrochar de um botão de rosas, esse período é marcado por casais apaixonados e eróticos, representado pelas belezas e sabores proporcionados pelo amadurecer da paixão, do toque e dos romantismos. Com relação aos contextos apresentados pelas *ukiyo-e*, Lagoa (2018) afirma que:

Quanto ao tema, as xilogravuras japonesas *ukiyo-e* valorizam tanto a natureza (paisagem, flores, aves e peixes) quanto os costumes e os prazeres representados pelas figuras femininas. Todos esses motivos são gravados em finos desenhos que se aliam às massas de cores chapadas em tons pastéis (LAGOA, 2018, p. 4).

A beleza da primavera reflete-se nas *ukiyo-e* tanto pelo aparecimento das flores quanto pelo seu significado: a juventude e o florescer da maturidade. Ao olharmos para a figura 20, vemos uma representação de formas femininas

dentro de um ambiente parecido a uma sala de recepção. Observando a parte superior, à esquerda e à direita, é possível ver representações de variados tipos de flores, bem como flores de *sakura* espalhadas por todo o ambiente.

Figura 20 - 東の花街全成鏡. Tradução livre “Espelho de



Fonte: Coleção – UKIYO-E: Gravura Japonesa na Coleção L. Universidade Federal de Pelotas,

todas [as gueixas] do Distrito das Flores do Leste”.



C. Vinholes. Acervo: Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo – MALG, Centro de Artes, Pelotas.

O título, assim como foi concebido, faz referência

[...] à *Azuma Kagami* (literalmente, “espelho do leste”), *Azuma Kagami* famosa crônica histórica compilada no Período Kamakura (1192-1333), “traduzida” em estilo *mitate* (metáfora, paródia) através de uma cena com famosas *gueixas* entretidas numa seção de música no distrito de *Hanamachi* (literalmente, “cidade das flores”) no início da primavera. (literalmente, “espelho do leste”).

A vida de uma cortesã não era algo realmente fácil, porém, quando transportada para dentro das *ukiyo-e*, percebemos uma outra releitura dessa realidade, voltada ao enaltecimento das belezas proporcionadas pela primavera do alvorecer feminino e das paixões.

As *ukiyo-e* buscavam fazer uma transmutação da realidade dura, e de outras questões sociais, para uma outra realidade paralela, em que, por meio das metáforas, paródias e do jocoso, era realizada uma inversão de valores, criando um lenitivo para os problemas e aflições retratadas (MEDEIROS, 2021).

A *belleza y fama efímera* de las cortesanas y actores de Edo así como las atracciones estacionales; por ejemplo, el florecimiento de los cerezos, el Monte Fuji y el mar, se convirtieron en el imaginario distintivo del arte de Edo (RIVERA, 2016, p. 35).

Nesse aspecto, as *ukiyo-e* são um marco histórico da consolidação cultural pós-guerra civil da população japonesa, a celebração das belezas da vida, além de ser uma suavização da realidade social, constituindo um imaginário coletivo do mundo das belezas e prazeres da cidade de *Edo*.

Por buscarem retratar o cotidiano e os costumes da população da época, as *ukiyo-e* não eram consideradas uma arte de grande valor, tendo uma maior distribuição entre as camadas populares. Segundo Suzuki (1987), a *ukiyo-e*

Era a arte do povo, para o povo e pelo povo. Não foi criado por ilustres artistas, mas por humildes ilustradores de folhetos popularescos, sem treinamento acadêmico regular. É uma arte plebeia por excelência (SUZUKI, 1987, p. 95).

O cotidiano e a paisagem relacionados à população japonesa do período *Edo* foram os principais objetos de inspiração para a criação dessas obras, porém, não eram os únicos elementos retratados nas *ukiyo-e*, visto que também era possível encontrar obras apresentando momentos artísticos do teatro kabuki, marcos históricos da cidade de *Edo*, além das mitologias tradicionais populares da época.

Nesse sentido, diferentes culturas buscaram representar suas mitologias tradicionais populares, e isso não foi diferente dentro das *ukiyo-e*, visto que, se olharmos para a figura 21, vemos a representação de algo que parece uma guerra entre diferentes representações de samurais.

Observando a ambientação do cenário, vemos que a cena se passa em uma região lagunar ou marítima, com a presença de um dragão serpente. Além disso, no canto inferior à direita, é possível ver a representação de um templo, lembrando bastante o conto mitológico do *Ryūjin: a lenda do rei dragão das águas*.

A imagem, também pertencente ao acervo do MALG, de autoria de 杉村治兵衛 (Sugimura Jihei), tem o

título de: 龍宮玉取物語 (Riūgu Tamatori Monogatari – “Contos da captura de joia do mar do dragão” ou “Tamatori recuperando a joia da lâmpada do dragão”), sendo uma xilogravura pintada à mão, com sua 1ª impressão datada de 1685. Entretanto, é provável que a figura 21 tenha sido uma das reimpressões de 1920-1930⁶, mostrando uma representação da mitologia da batalha pela captura da joia do dragão do mar.

⁶ 浮世絵の画人傳 (Ukiyoe no ganinden – “Compêndio de Artistas Ukiyoe”). Editores: 小野武雄 Takeo Ono; 千葉山人 Yamato Chiba. Editora Teishsha, Tokyo: 1981, pp. 44-45. ARC古典籍ポータルデータベース. Disponível em: <www.dh-jac.net>. Acesso em: 3 abr. 2021. Disponível em <ukiyo-e.org/image/famsf/3306201407170086>. Acesso em: 3 abr. 2021.

Figura 21 – 龍宮玉取物語 - Riūgu Tamatori Monogatari



Fonte: Coleção – UKIYO-E: Gravura Japonesa na Coleção L. Universidade Federal de Pelotas,

- “Contos da captura de joia do mar do dragão”.



C. Vinholes. Acervo: Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo – MALG, Centro de Artes, Pelotas.

Exercendo seu papel como crônica visual do cotidiano do “mundo flutuante”, além de expressar a cultura do período *Edo* presente no Japão, também buscou expressar a mitologia presente na história da população local, seja por meio da presença das carpas ou dos dragões⁷.

Nesse cenário, a história da população também ganha bastante espaço, visto que as diversas representações da iminente modernidade que chega ao país sempre se voltam às belezas e jocosidades do mundo efêmero e vulgar.

⁷ Dentro da cultura japonesa, o dragão simboliza a sabedoria, força, poder, proteção e riqueza. Também representam deuses elementais, ou seja, são os deuses do raio, da chuva, da fortuna etc. Na cultura oriental como um todo, essas criaturas têm a aparência de uma serpente gigante com quatro garras (PATRÃO, 2018).

Capítulo 7: Shunga: Sexo explícito nas imagens do Edo

Além de imagens que retratam as belezas efêmeras do mundo flutuante, as *ukiyo-e* tinham um caráter cômico e jocososo, representando cenas de sexo explícito com narrativas humoradas e/ou constrangedoras (BRAGA, 2012).

Em sua maioria, mostravam cenas de sexo e/ou masturbação, heterossexuais e homossexuais, tanto femininas quanto masculinas. Essas xilogravuras *ukiyo-e* que buscavam retratar cenas de sexo explícito são classificadas no gênero *shunga*.

As *shunga*, também conhecidas como gravuras da primavera, receberam diversos nomes no decorrer do tempo. Um dos mais característicos advém do período *Edo*, *warai-e* (pintura-riso), fazendo referência a seu conteúdo erótico e cômico.

Costuma-se chamar as estampas e pinturas *shunga* do período Edo, de modo geral, *warai-e* “pintura-

riso”. Registram-se através de ideogramas diferentes *ehon* 飽本 [“livro-sensualidade”], *ehon* 絵本 [“livro-encontro”], *ehon* 栄本 [“livro-florescimento”], *ehon* 笑本 [“livro-riso”], todos igualmente lidos da mesma forma. O primeiro é hoje lido como *enpon*, mas o ideograma *en* foi utilizado com o significado de caso amoroso de homem e mulher; o segundo, da mesma forma, é ideograma que associa o encontro entre homem e mulher. Quanto ao “livro-florescimento”, tal ideograma é utilizado desde o tempo da coletânea *Man'yōshū*, com o significado de botão em flor a desabrochar, lido à maneira japonesa, sendo originariamente o antigo termo “rir”. Os japoneses da época da *Coletânea das Dez Mil Folhas*, *Man'yōshū*, parecem ter interpretado a aparência de uma flor em desabrochamento como a imagem dos lábios dessa flor, que estariam rindo. Feitas essas premissas, resume-se que as referidas formas grafadas diferentemente e lidas igualmente como *ehon* designavam um “livro-pintura” que contivesse *shunga*, um “livro-encontro” que tratasse de confluências de homens e mulheres por se tratar de um livro que levaria ao riso; enfim, um termo sofisticado que cobria toda essa gama semântica através da fonética. Tal aspecto nos leva a considerar que os habitantes da cidade de Edo relacionavam o sexo ao riso (HAYAKAWA, 2008, p. 16).

A primavera é um dos elementos centrais das *shunga*. O conceito “livro-florescimento” é associado às *shunga* por ter como significado o belo, a juventude e o

amadurecer para a sexualidade. Além desses elementos, essas obras buscam reproduzir cenas de sexo explícito, sempre centralizadas na cultura e no imaginário japonês da época (HAYAKAWA, 2008).

Muito embora denominadas *shunga* “pintura-primavera”, as estampas xilográficas do gênero abrangem não só a metáfora da estação das flores, com seu esplendor de cores e texturas veludas de calamidade voluptuosa e firme (ou em seu início, a latência dos botões), mas também, metonimicamente, as outras estações: o verão, com seu calor intenso e consequente cansaço exaustivo (ou a exuberância plena da carne); o outono, com suas tonalidades baixas e humores instáveis (ou a nostalgia da primavera); o inverno, com sua gélida sensibilidade e distância (ou nostalgia do calor) (CORDARO, 2003, p. 64).

As cenas de sexo explícito, dentro das *shunga*, buscavam representar as estações do ano por meio de metáforas, com ocasiões em que relacionavam um estado da natureza ao corpo humano e às formas de expressar as sexualidades.

O corpo e a manifestação da sexualidade, por si sós, desautorizam aquela dicotomia fajuta entre

natureza e cultura. Um corpo é, em si mesmo, natureza e cultura, sujeito e objeto de todas as percepções, sensações e intelecções que certa tradição do pensamento pretendeu hierarquizar e definir em esquemas teóricos opositivos (MEDEIROS, 2016, p. 31).

É por meio de nosso corpo que nos expressamos, interagimos e percebemos o mundo. Nosso corpo, ao mesmo tempo que é natural, também é cultural. Assim como a natureza e suas estações do ano, ele vive em constante transformação ocasionada por diferentes fatores, e é nesse sentido que as *shunga* expressam os prazeres efêmeros da sexualidade através das metáforas das estações do ano.

No Japão, houve vários momentos dentro das *shunga*, entre eles, um que representou o início de uma nova corrente erótica, segundo Greiner (2015), que foi o movimento erótico, grotesco⁸ e *nonsense*, visto que “[...]”

⁸ O grotesco apresenta-se aqui como uma resposta ao sexo habitual envolvendo dois seres da mesma espécie, fazendo assim alusão ao que Shakti (2008) denomina zoofilia, na atualidade. Cabe ressaltar que o grotesco é uma releitura da atualidade, desse modo, não sabemos qual realmente foi a reação a esse movimento dentro do período *Edo*, época em que aconteceu.

representou uma intensa vitalidade, tanto no que dizia respeito às fantasias, como às novas linguagens e comportamentos” (GREINER, 2015, p. 85), tendo influenciado a cultura japonesa e sua relação com os diferentes e exóticos fetiches sexuais desde eras passadas.

Pensando nesse universo “erótico, grotesco e *nonsense*”, a autora afirma que esse movimento teve como ponto de partida uma obra bastante conhecida e polêmica entre as *shunga*, denominada 喜能会之真通 (*Kinoe no Komatsu*), de autoria de 葛飾北斎 (Katsushika Hokusai), datada de 1814 (figura 22) (GREINER, 2015).

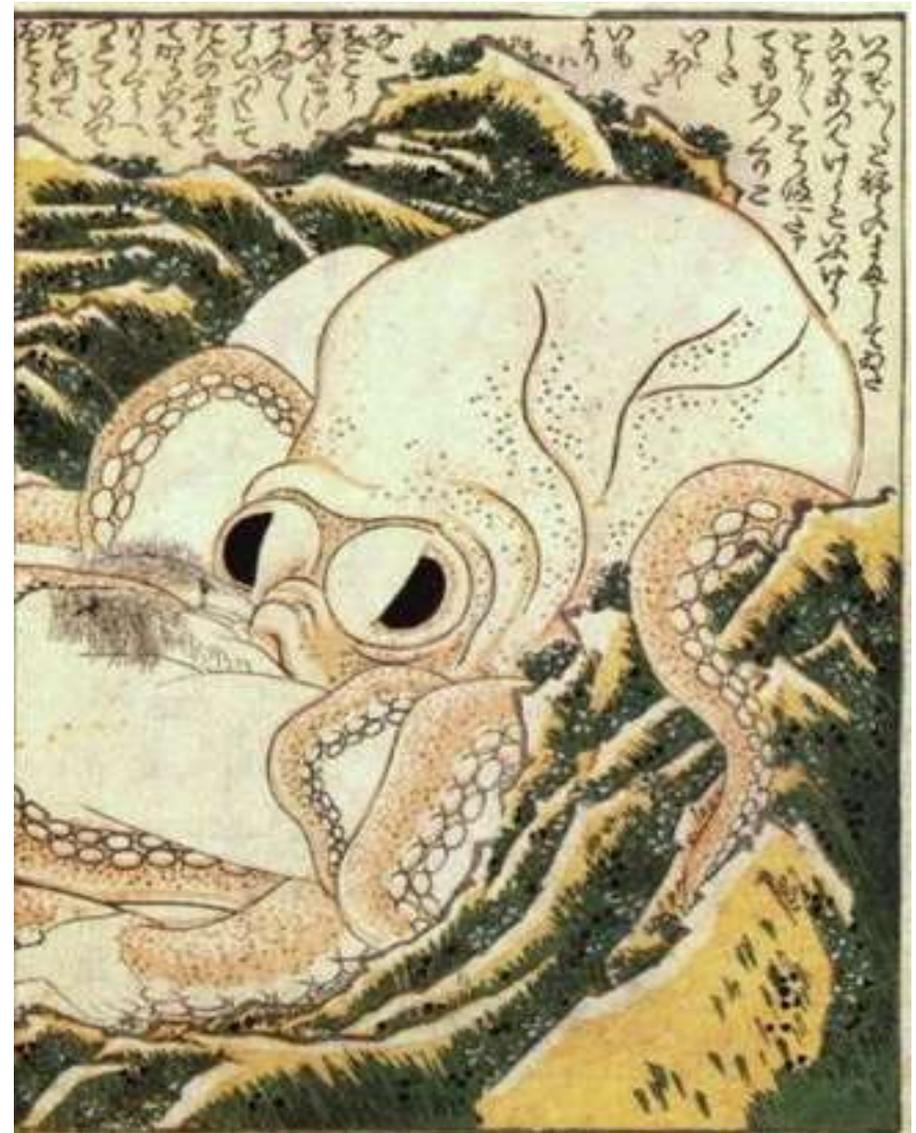
Em termos de artes visuais, a pintura considerada pioneira do *ero-guro* foi criada por Hokusai Katsushika, dois séculos antes. *Tako to Ama* (traduzido não literalmente como “O sonho da esposa do pescador”, de 1814) retratava um polvo cheio de tentáculos fazendo sexo oral com uma mulher (GREINER, 2015, p. 85).

Figura 22 – 喜能会之真通 Kinoe no Komatsu



Fonte: The British Museum – Asian (OA +, 0,109) Disponível em:
Acesso em:

(O sonho da esposa do pescador), de Hokusai.



https://www.britishmuseum.org/collection/object/A_OA-0-109.
30 dez. 2021.

Percebemos aqui dois elementos. O primeiro está ligado ao erotismo grotesco que começou a tomar forma a partir da obra de Hokusai, com a publicação dessa *shunga*, que, para determinados públicos, mostra práticas sexuais consideradas estapafúrdias, pelo fato de envolverem animais no ato de produção do prazer. Já o segundo elemento está ligado ao prazer feminino, pois, diferentemente de outras obras *shunga*, essa imagem se concentra especificamente na mulher e no seu deleite, por meio de pontos conhecidos como produtores de orgasmo: vagina, mamilos e boca.

Naquele momento, então, as gravuras do cotidiano passaram a integrar o imaginário sexual grotesco e *nonsense* em ascensão no período *Edo*, que, porém, segundo Waldman (2015, p. 1), teria surgido muito antes da obra de Hokusai:

The idea for the pairing of octopus and diving woman was not original to Hokusai. Some thirty years earlier the artist Kitao Shigemasa (1739–1820) drew a similar combination in his erotic book *Yo-kyoku iro bangumi* (Programme of Erotic Noh Plays) of 1781 (*Shunga*, cat. 90),

where the context was the ancient Taishokan tale of the diver woman who stole a jewel from the Dragon King's Palace at the bottom of the sea.

Embora essa forma de erotismo grotesco e *nonsense* tenha nascido há muito tempo, ele ainda tem bastante influência na atualidade, contando com diversas releituras nos mais diferenciados contextos da cultura *geek*.

Nesse cenário, os mangás *Bara* não são diferentes, como pode ser visto, por exemplo, na obra do *mangaká* BlackMonky-Pro (2015), que conta a história de mergulhadores *gays* atacados sexualmente por um polvo gigante (figura 23).

Figura 23 – OverGrip, de Blackmonkey-pro.



Fonte: <http://sentidobara.blogspot.com/2016/07/overgrip.html>. Acesso em: 21 jan. 2021.

Ainda que Waldman (2015) acrescente a existência de outra obra com essa temática anterior à produção de Hokusai, acredito que esta teve uma repercussão maior, visto que, além de ser uma das mais conhecidas, foi por causa dela que o movimento grotesco *nonsense* acabou sendo transportado para dentro dos mangás e animes.

A obra *OverGrip* de BlackMonkey-Pro (2015), apresentada na figura 23, não é a única a mostrar esse tipo de cena de sexo explícito com animais, seja em sua forma natural ou através de um processo de antropomorfização.

As cenas de sexo explícito são elementos bastante presentes nessas obras. Pelo fato de as *Shunga* voltarem-se à representação do corpo nu, cenas de estimulação sexual, penetração e das mais diferentes formas de experimentar a sexualidade são recorrentes nessas imagens. O que nos traz questionamentos sobre o papel íntimo e social dessas criações dentro do cotidiano dos consumidores que as apreciavam quando foram lançadas.

As evidências são muito contundentes (a partir das referências escritas e da própria manifestação) para não se levar em conta o decisivo papel do

shunga como estimulante sexual. Contudo, apesar de haver opiniões contrárias a esses usos legendários, que dizem ser muito provável que alguns deles tenham surgido como recreações líricas, ou que têm justificações tangenciais e alienadas do seu consumo (que talvez com o tempo e a repetição teriam se afirmado, fixado e gerado usos reais), e que consideram que certamente tais não foram das funções mais difundidas, eu considero que eles são fatores importantes para se levar em conta, já que é impossível se restringir a complexidade de usos que pode ter um objeto ou uma imagem somente aos que os criadores (RODRÍGUEZ, 2008, p. 253).

Além de diversas outras características, as *shunga* Rodríguez (2008) acrescenta que a além de todos o trabalho estético artístico para a cultura japonesa, as *shunga* também possuía a representação de livros educativos para o sexo, lançando mão de alguns mecanismos de apreciação, como também ocorreu no caso do *Kama Sutra*, de Vatsyayana, na cultura indiana, e das revistas de sexo explícito, distribuídas nos mais diversos períodos históricos da humanidade.

Além de ser proclamado que uma das suas aplicações mais antigas tenha sido a educativa, e que além disso teria sua origem em terras continentais, com o *fangzhong-shu* chinês,

freqüentemente são também mencionados outros usos legendários: resguardo para os guerreiros (escondido nas armaduras), proteção contra fogo, tremores e desastres, e atração de sorte, entre outros. Estas propriedades “milagrosas” que fontes antigas conferem ao shunga, e outras não tão distantes no tempo, têm algo em comum: todas têm laços muito longínquos com as situações geralmente representadas nestas imagens, centradas em sexo (RODRÍGUEZ, 2008, p. 252).

Ao olharmos para as figuras 24, 25, 26 e 27, é possível ver diversas cenas de sexo explícito com um casal vivenciando diferentes posições em uma relação sexual íntima. Embora as cenas estejam repletas de cores densas e as características físicas dos personagens serem bem detalhadas, é possível ver que o artista também confere nitidez aos órgãos genitais dos personagens, visto que se apresentam completamente expostos em todas as imagens, tanto no que diz respeito às cores empregadas como aos traços e formatos usados, permitindo, assim, que o espectador consiga ver perfeitamente o que acontece nessa região do corpo humano.

Figura 24 – Ehon: Toko no ume 艶本床の梅 (Livro



Fonte: The British Museum – Asian (1972,0724,0,7). Disponível em:
Acesso em:

de imagens: Ameixa do quarto de dormir) – Parte: 01.



https://www.britishmuseum.org/collection/object/A_1972-0724-0-7.
30 dez. 2021.

Figura 25 – Ehon: Toko no ume 艶本床の梅 (Livro



Fonte: The British Museum – Asian (1972,0724,0,7). Disponível em:
Acesso em:

de imagens: Ameixa do quarto de dormir) – Parte: 02.



https://www.britishmuseum.org/collection/object/A_1972-0724-0-7.
30 dez. 2021.

Figura 26 – Ehon: Toko no ume 艶本床の梅 (Livro



Fonte: The British Museum – Asian (1972,0724,0,7). Disponível em:
Acesso em:

de imagens: Ameixa do quarto de dormir) – Parte: 03.



https://www.britishmuseum.org/collection/object/A_1972-0724-0-7.
30 dez. 2021.

Figura 27 – Ehon: Toko no ume 艶本床の梅 (Livro



Fonte: The British Museum – Asian (1972,0724,0,7). Disponível em:
Acesso em:

de imagens: Ameixa do quarto de dormir) – Parte: 04.



https://www.britishmuseum.org/collection/object/A_1972-0724-0-7.
30 dez. 2021.

Ao olharmos para essas imagens em sequência, assim como foram criadas no (*Ehon*) *Toko no ume* 艶本床の梅 (Livro de imagens: Ameixa do quarto de dormir), de autoria de 喜多川歌麿 (Kitagawa Utamaro), datado de 1800, vemos uma cronologia de acontecimentos numa relação sexual.

Essa obra, então, pode ser compreendida como um livro educativo, mostrando algumas formas (posições) de realizar o sexo vaginal, nesse caso, voltado às relações heterossexuais.

Muitos livros com compilados de *shunga* apresentam uma série de imagens de sexo explícito em diferentes situações, além de apresentarem variadas posições sexuais, o que, de forma direta ou indireta, acaba possibilitando ao observador uma aprendizagem relacionada às mais variadas formas de consumir relações sexuais.

Um elemento bastante interessante que se apresenta nas *shunga* é a dimensão dos órgãos sexuais em relação aos corpos dos personagens. Nesse sentido, na figura 28,

percebemos a desproporção dos órgãos genitais – vagina e pênis – em relação aos demais membros dos personagens, como braços e pernas.

[...] pode-se dizer que é uma tradição japonesa representar exageradamente os órgãos sexuais masculinos nas cenas de sexo. Entretanto, gostaria de chamar a atenção quanto à representação do pênis, que é tão chamativo à primeira vista, de que não se deve menosprezar o fato de que tal método não se restringe apenas aos órgãos masculinos, pois o mesmo se pode afirmar quanto aos órgãos femininos. Se pensarmos um pouco sobre o assunto, concluiremos pela obviedade, pois não se poderia existir uma cena de sexo na qual apenas o órgão masculino fosse representado maior. Em seguida, se fôssemos acrescentar mais alguma coisa, diríamos que ambos os órgãos que foram exageradamente representados no *shunga ukiyo-e*, de modo geral, o foram aproximadamente seguindo a mesma proporção das faces femininas e masculinas (HAYAKAWA, 2008, p. 10-11).

Figura 28 – *Negai no Itoguchi*



Fonte: The Met Museum, Erotic Print (JP3162). Disponível
Acesso em:

(O despertar dos desejos).



em: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/56715>.
30 dez. 2021.

Pelo fato de essas obras terem como foco cenas de sexo explícito, vemos aqui, por meio do aumento da dimensão dos órgãos genitais, uma intenção de chamar a atenção do espectador para esse detalhe nas imagens. Porém, cabe ressaltar que, dentro das *ukiyo-e* e *shunga*, existe uma relação íntima entre o texto e a imagem, na qual, muitas vezes, um pode complementar o outro, dando, assim, sentido para a história, o que é denominado “crônicas visuais” por Medeiros (2002).

Em artigo de Hayakawa (2008), vemos uma *shunga* (figura 28), estampada no álbum *Negai no Itoguchi* (O despertar dos desejos), de 喜多川歌麿 (Kitagawa Utamaro), que busca fazer uma junção entre linguagens verbais e visuais a fim de construir um contexto para a narrativa.

Mulher: Vê só, Kume, tua mulher e que é feliz. Comendo todos os dias de tal iguaria superior, assim tão gostoso, e ainda provando de tudo que gosta e adora..., ah! Sob que signo terá nascido ela? Que inveja! O meu marido, como bem sabes, tem cara ruim, temperamento ruim. E ainda, o material essencial dele é pequeno, e fino, já não,

já não aguento mais, ah, nidis, fudis, num guento mais!

Homem: Tudo bem, tudo bem, vou fazer de conta de que és uma esposa por imposição e, na medida do possível, vou fazer de tudo para não sujar a tua xoxinha.

Mulher: Ah, ah, que bom, é bom mesmo!

Homem: Pra mim também, é bão, é muito bão! (HAYAKAWA, 2008, p. 14)

Ao olharmos para a imagem, ignorando totalmente o texto, é possível vislumbrar uma compreensão de seu significado; porém, quando ela se apresenta em conjunto com esse texto, ganha um novo sentido, carregado de um erotismo mediado pela verbalização do ato sexual, além de apresentar uma situação jocosa.

Percebemos, assim, a importância de ambas as linguagens, visto que, em muitos aspectos, uma complementa a outra, permitindo uma maior imersão dentro das obras.

Se nos voltarmos para os mangás da atualidade, é possível reconhecer também essa lógica, pois a imagem e o texto são elementos centrais para compreender os contextos apresentados nesses quadrinhos, sendo possível identificar

algumas ligações entre a composição dos mangás e as *ukiyo-e* e *shunga*.

Capítulo 8: Shunga nanshoku: a representação do sexo explícito gay.

A compreensão e aceitação de práticas homossexuais pela sociedade japonesa do período *Edo* eram diferentes de como se expressarão da era *Meiji* em diante, visto que nem todos os distritos emitem certidão de casamento homoafetivo no país.

Segundo Aranha (2010), isso ocorre devido ao processo de modernização cultural que ocorreu na era *Meiji*, visto que, anteriormente, o conceito de homossexualidade, que tem sua origem no Ocidente, não havia sido incorporado pelo país. Com isso, os preconceitos e estigmas sobre a homossexualidade não influenciavam a cultura japonesa da época.

As relações sexuais entre sujeitos do mesmo sexo no período *Edo*, e anteriormente, poderiam ser denominadas 男色 (*nanshoku*), embora existam outras denominações.

Los términos que se refieren a la homosexualidad en el país nipón son por demás abundantes, *nanshoku*, *wakashudo*, etcétera. Cada una de estas formas de referirse a las relaciones entre hombres responden a determinados momentos y lugares. El término más adecuado para referirse a la homosexualidad “introducida” por Kōbō-Daishi es *nanshoku*, que quiere decir “colores del hombre” (BRAVO, 2016, p. 69)

Segundo Aranha (2010) e Bravo (2016), a sociedade do período *Edo* era demarcada por uma certa abertura em relação ao *nanshoku*. Exemplo disso são os 若衆道 (*wakashudos*) e os relatos de práticas sexuais entre homens dentro do teatro kabuki.

O 若衆道 (*wakashudo*) é conhecido como o caminho do jovem aprendiz de samurai (*wakashū*⁹), em seu processo de aprendizagem do *bushido* (código de honra), por meio de uma tutoria com um mestre (*Nenjo*¹⁰), nesse caso, um guerreiro samurai.

O *wakashudo* é demarcado por práticas que envolvem romances e ensinamentos entre o aprendiz e seu

mestre, tendo sido essa prática incentivada pela sociedade da época (SANTACRUZ, 2012).

O *wakashū*, quando está em seu processo de aprendizagem para se tornar um guerreiro, pode ter a tutoria de um *nenjo*. Durante o processo de aprendizagem para a vida guerreira, então, o *nenjo* tem o dever de ensinar para esse *wakashū* tudo sobre as leis de conduta, virtudes e honras do guerreiro, nesse caso, o que diz respeito à vida de um samurai.

Nesse processo, o *wakashū* podia oferecer para seu mestre favores sexuais, como também o mestre poderia solicitar tais serviços. A formalização dessa prática ocorria através de um contrato de fraternidade entre ambos, que findaria no momento em que esse *wakashū* deixasse de ser um aprendiz e se tornasse um guerreiro samurai, podendo, assim, escolher outros parceiros (SANTACRUZ, 2012).

Um exemplo dessa prática pode ser visualizado na obra 女大学宝開 *Onna Daigaku Takara-beki* (Abertura de tesouros de ensinamentos para mulheres), escrita por 貝原益軒 *Kaibara Ekiken* (Ekken), apresentada nas figuras 29,

⁹ Nome dado ao jovem aprendiz de samurai.

¹⁰ Nome dado ao mestre samurai.

30, 31, 32 e 33, nas quais se observa um compilado de pinturas *shunga* dispostas sequencialmente dentro de um livro, expondo os ensinamentos que devem ser dados aos aprendizes, nesse caso, os *wakashū*.

Entre esses ensinamos, também é possível ver um passo a passo de como realizar o processo de penetração anal no *wakashū*, levando em consideração da primeira vez até as próximas ocasiões, para que o mestre instrua seu discípulo na dos prazeres sexuais (CORDARO, 2011).

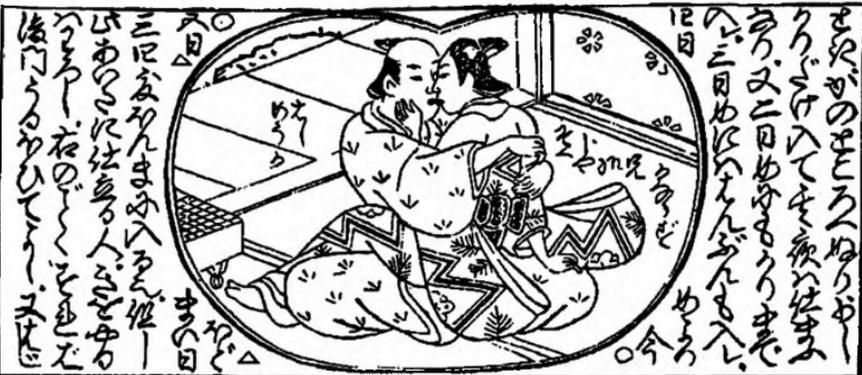
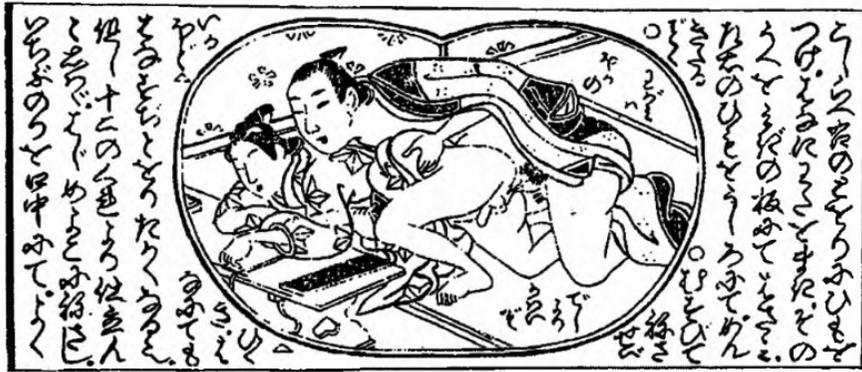
Para uma melhor visualização da obra, iremos apresentar as figuras sequencialmente, assim como estão dispostas dentro do artigo “Uma educação nada sentimental: a preparação de garotos *wakashū*,” de Madalena N. Hashimoto Cordaro (2011). Um elemento bastante interessante dessas imagens é que, em cada página, é apresentada uma posição diferente para realizar a penetração anal *nanshoku*.

Figura 29 – 女大学宝開 Onna Daigaku Takara-beki – Parte: 01.



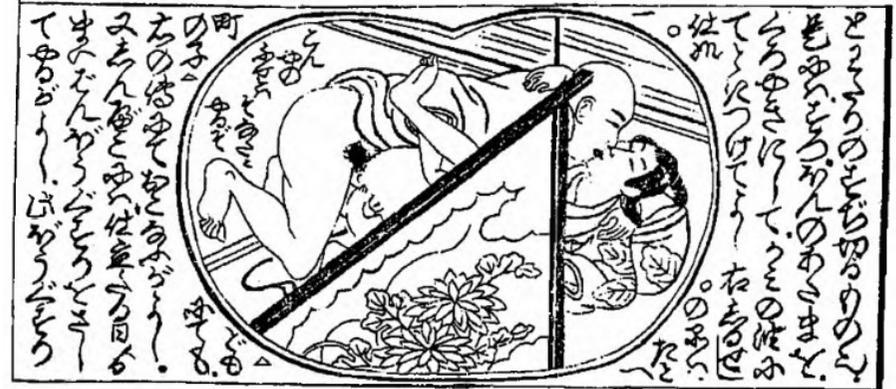
Fonte: Cordaro (2011, p 127-129).

Figura 30 – 女大学宝開 Onna Daigaku Takara-beki – Parte: 02.



Fonte: Cordaro (2011, p 130-132).

Figura 31 – 女大学宝開 Onna Daigaku Takara-beki – Parte: 03.



Fonte: Cordaro (2011, p 133-135).

Figura 32 – 女大学宝開 Onna Daigaku Takara-beki – Parte: 04.



Fonte: Cordaro (2011, p 136-138).

Figura 33 – 女大学宝開 Onna Daigaku Takara-beki – Parte: 05.



Fonte: Cordaro (2011, p 139-141).

Outra prática *nanshoku* bastante retratada nas *shunga* e conhecida na época estava relacionada diretamente ao teatro kabuki. Devido a uma proibição promulgada no ano de 1629, as mulheres foram banidas do teatro kabuki, ficando a cargo dos homens mais jovens exercer os papéis femininos, surgindo assim, oficialmente, o papel de *onnagata* dentro do kabuki (BRANDON, 2012).

Segundo Silvia Kawanami (2015), isso ocorreu em decorrência da adoção do estilo de vida *ukiyo* pelos atores, relacionando à prostituição em zonas da cidade de *Edo*. Porém, mesmo com o afastamento das mulheres dos palcos, não houve o desaparecimento dessa prática, acontecendo uma nova onda de prostituição com a presença dos rapazes mais jovens.

Ao olharmos para a figura 34, é possível visualizar um intercurso sexual entre um rapaz mais jovem e um homem mais velho. De acordo com o antiquário que detém a xilogravura, não foi possível identificar a autoria, porém, sabe-se que é da escola Utagawa, tendo como data de publicação 1840.

Nas *shungas*, é perceptível o foco nos órgãos genitais, e isso se dá pela nitidez destinada à região, bem como pela proporção em que é desenhada. Um elemento bastante interessante na figura 34 é o tamanho conferido ao pênis do personagem passivo, bem como os atos que são realizados pelo ativo na imagem.

Dentro das *shunga*, o passivo é tratado como *onnagata*, ou seja, um sujeito que não é mais homem, se aproximando bastante do feminino. Por isso, seu pênis torna-se um órgão dispensável de apresentação dentro dessas obras, ocorrendo uma diminuição de seu tamanho.

Entretanto, ainda sobre a figura 34, vemos que o pênis do passivo não sofreu esse efeito, apresentando-se apenas levemente menor em relação ao do personagem ativo.

Figura 34 – Onnagata



Fonte: Gallery AK-Antiek, Antique Shunga Woodblock Prints. Dispo
Acesso em:

and older male.



nível em: <http://www.akantiek.com/shunga/p3101.Homo-Erotic.jpg>.
30 dez. 2021.

Nas *shunga*, não é muito comum o passivo apresentar uma ereção, nem ser masturbado pelo ativo, percebendo-se, assim, que seu prazer reside na penetração anal, e não em seu pênis. O passivo sempre será mais novo que o ativo, apresentando características fenotípicas bastante aproximadas do feminino e, muitas vezes, também relacionadas à ideia de androginia, o que demarca o papel de cada um dos personagens na relação sexual.

Dentro das *shunga*, aparecem outros registros dessas relações *nanshoku*, passando-se a mais comum em casas de prostituição, com as *onnagatas* como personagens retratados nessas imagens. Existem também relações *nanshoku* dentro de mosteiros budistas, mostrando algumas dessas relações que ocorriam nesses ambientes.

Além disso, a artista Miyagawa Choshun (1683-1753) criou uma série sequencial de *shunga nanshoku* denominada *A rare and important nanshoku (male-male)*, em que o personagem passivo exerce um papel de concubino do personagem ativo (CHAPMAN, 2016), registrando-se, assim, uma relação diferente de todas as outras *shunga* expostas até aqui sobre relacionamentos

nanshoku, sem que fossem abandonados habituais cenas de sexo explícito, como podemos ver nas figuras 35, 36, 37, 38 e 39.

Figura 35 – A rare and important



Fonte: <https://www.vice.com/es/article/3kkm49/18-un-recorrido->

nanshoku (male-male) – Parte: 01.



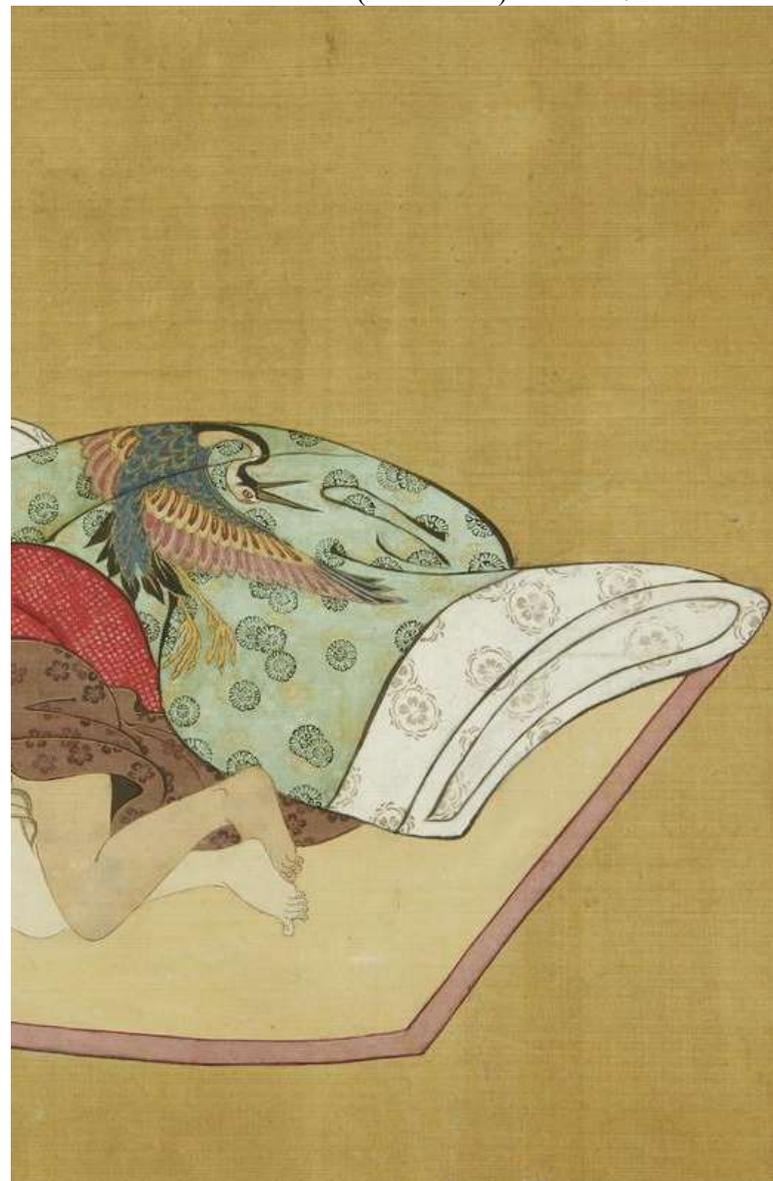
artístico-por-el-erotismo-japones-de-1700.
Acesso em: 5 jul. 2021.

Figura 36 – A rare and important



Fonte: <https://www.vice.com/es/article/3kkm49/18-un-recorrido->

nanshoku (male-male) – Parte: 02.



artístico-por-el-erotismo-japones-de-1700.
Acesso em: 5 jul. 2021.

Figura 37 – A rare and important



Fonte: <https://www.vice.com/es/article/3kkm49/18-un-recorrido->

nanshoku (male-male) – Parte: 03.



artístico-por-el-erotismo-japones-de-1700.
Acesso em: 5 jul. 2021.

Figura 38 – A rare and important



Fonte: <https://www.vice.com/es/article/3kkm49/18-un-recorrido->

nanshoku (male-male) – Parte: 04.



artístico-por-el-erotismo-japones-de-1700.
Acesso em: 5 jul. 2021.

Figura 39 – A rare and important



Fonte: <https://www.vice.com/es/article/3kkm49/18-un-recorrido->

nanshoku (male-male) – Parte: 05.



artístico-por-el-erotismo-japones-de-1700.
Acesso em: 5 jul. 2021.

Ao retratar as relações *nanshoku* dentro das *shunga*, os artistas japoneses do período *Edo* fizeram mais do que alimentar as fantasias sexuais da população da época. Essas imagens construíram um espaço de aprendizagem sobre o que se fazer no momento do sexo, demonstrando algumas posições sexuais, como foi o caso da obra de Kaibara Ekiken, que contém um passo a passo de como realizar a primeira penetração anal em um sujeito, para que não sofra muito no momento de seu primeiro intercuro sexual, além de fazer também registros de hábitos e práticas da época.

Figura 40 – A maldição do sexo: Khoz – o escravo amaldiçoado, de Gengoroh Tagame.



Figura 41 – A maldição do sexo: Khoz – o escravo amaldiçoado, de Gengoroh Tagame.



**MANGÁS BARAE A
COMUNIDADE URSO**

Capítulo 9: Mangás yaoi: a representação da homocultura nos quadrinhos e sua publicidade.

Nas últimas décadas, as dissidências sexuais e de gênero vêm ganhando uma crescente visibilidade na sociedade, e isso não é diferente nas HQs, que, cada vez mais, têm apresentado personagens *gays*, lésbicas, travestis, transexuais, intersexuais, *drag queens* etc.

Segundo Aranha e Pugas-Filho (2010), os mangás voltados especificamente ao universo das dissidências sexuais consolidaram-se como gêneros em meados da década de 1970, permitindo uma maior visibilidade dessa literatura.

Ao pensarmos em mangás que tratam da comunidade *gay*, remetemos ao gênero *yaoi*, que, por sua vez, conta com dois gêneros: *Boys Love* e *Bara*. Embora esses mangás busquem retratar contextos relacionados a homens *gays*, ou a homens que se relacionam com outros homens, essas obras acabam sendo consumidas por

diferentes pessoas, não havendo uma restrição a quem necessariamente deve realizar esse tipo de leitura.

Apesar de ambos os gêneros tratarem de relações afetivas e sexuais entre homens, cada um apresenta características singulares que os torna duas subcategorias distintas. Assim, por mais que o *Boys Love* e o *Bara* retratem relações afetivas e/ou sexuais entre homens, acabam por apresentar diferenças, como representação fenotípica dos personagens, relações sexuais, cenários e até o desenrolar das histórias. Além de todas essas questões, outra diferença que entre esses dois gêneros é o trato com as cenas de nudez e sexo.

As cenas de sexo e nudez no gênero *Bara* apresenta-se como um conteúdo totalmente explícito, permitindo que o leitor consiga ver os mínimos detalhes do contexto apresentado; em contrapartida, o *Boy Love* mostra cenas de sexo ou nudez pouco explícitas ou, na maioria dos casos, há um total apagamento desse tipo de cena. Isso confere a esses gêneros uma diferenciação relacionada aos meios de compartilhamento e publicação impressa dessas obras.

De acordo com Baudinette (2016), durante os anos de 1990 a 2000, época que ele denomina como o “boom gay”, os mangás *Bara* ainda se mantinham confinados às revistas *gays* da época, que davam espaço para a publicação desses quadrinhos.

Com o tempo, porém, esses mangás começaram a tomar outros espaços para si, adentrando a rede mundial de computadores e chegando a um público maior.

Indeed, with the advent of self-publication [dōjinshi] and Internet publishing, and the development of gay-friendly publishers such as Pot Publishing and Terra Publications, bara manga are increasingly available via other means (BAUDINETTE, 2016, p. 110).

Foi nessa onda de publicações em sites especializados que os mangás *Bara* acabaram chegando ao Brasil. Por apresentarem cenas de sexo *gay*, e essa prática ainda ser marginalizada na sociedade, esses mangás acabam não tendo a possibilidade de serem publicados em mídia impressa, assim como outros gêneros de mangá.

Ao mesmo tempo, porém, que essa marginalidade não confere um espaço de publicação em redes oficiais aos mangás *Bara* no Brasil, ela acaba por liberá-los das amarras da censura nacional, o que permite a esse material chegar aos leitores com seu conteúdo o mais explícito possível, assim como foi idealizado por seus autores.

Atualmente, são os fãs dessas obras que as compartilham nas redes, permitindo que cheguem ao máximo de público que simpatiza com o tema abordado, assim como já ocorria na virada do século.

Capítulo 10: *Bara*: o mangá sobre ursos

A estética que se apresenta nos mangás *Bara* teve seu nascimento na revista independente japonesa também denominada *Bara*, lançada no ano de 1964, que era direcionada exclusivamente ao público *gay*, mas de uma maneira bem reservada, visto que, na época, não existia abertura para esse tipo de literatura no país. Assim, devido à revista ter aberto suas portas para um gênero de mangá que aborda abertamente relações homossexuais, o gênero acabou sendo batizado com seu nome, *Bara*, que significa “Rosa”.

Esse gênero só se consolidou, porém, alguns anos mais tarde, no início da década de 1970, quando foi distribuído, nas bancas, na revista *Barazoku* (*Tribo da Rosa*) (GYABBO, 2015).

Já na década seguinte, esse gênero começou a adquirir características que acabaram se tornando marcas definidoras, passando a orientar esse estilo de mangá até a atualidade. Além disso, a partir da inserção na revista *G-*

men (figura 42), os mangás *Bara* também se apropriaram do discurso produzido por essa publicação.

Figura 42 – Revista G-men, volume 103.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/483151866251722783/>. Acesso em: 12 mar. 2021.

Os homens desenhados nas páginas da *G-men* se caracterizam por serem maduros e, em sua grande maioria, peludos. Este modelo de representação da masculinidade apresentou estreita similaridade com o arquétipo de um dos segmentos da comunidade *gay* norte-americana, identificado como os *bears* (ursos), fazendo com que o estilo de histórias publicado na *G-men* passasse a ser conhecido no ocidente como *yaoi bear* (ARANHA; PUGAS-FILHO, 2010, p. 998).

Personagens masculinos com corpos robustos, musculosos, peludos e gordos são bastante recorrentes dentro dos mangás *Bara*, que se apropriam do modelo corporal masculino da comunidade autodeclarada “urso”, além das influências que já vinham sendo recebidas da revista *G-men* em relação à virilidade e à masculinidade, elementos muito presentes na comunidade *gay* urso.

[...] the gay manga typically promotes discourses of homosexuality that draw heavily upon sado-masochism (SM) through the depiction of a certain type of physicality. He demonstrates that men are constructed as hyper-muscular, with the frames in most manga dominated by images of the torso, the buttocks or the (disproportionally large) penis (BAUDINETTE, 2016, p. 111).

Desse modo, homens robustos, gordos, musculosos e peludos são os principais modelos corporais dos personagens desse gênero de mangá, porém, não são os únicos que acabam sendo representados. Outras formas de corpo masculino também aparecem nas narrativas, como variações do físico magro, desde aqueles que apresentam uma definição muscular visível ao que não apresenta qualquer tipo de definição, apesar de terem menos espaço nas obras.

Portanto, os mangás *Bara* exploram toda a variação imagética de corpos possíveis para suas narrativas, porém, com ênfase no corpo masculino robusto, musculoso e/ou gordo, reforçando aspectos do cotidiano do mundo do trabalho e de uma masculinidade excessiva, assim, ressaltando “qualidade, estado que é do sexo masculino, que possui muito pronunciadas as qualidades viris” (BUENO, 1968, p. 2339).

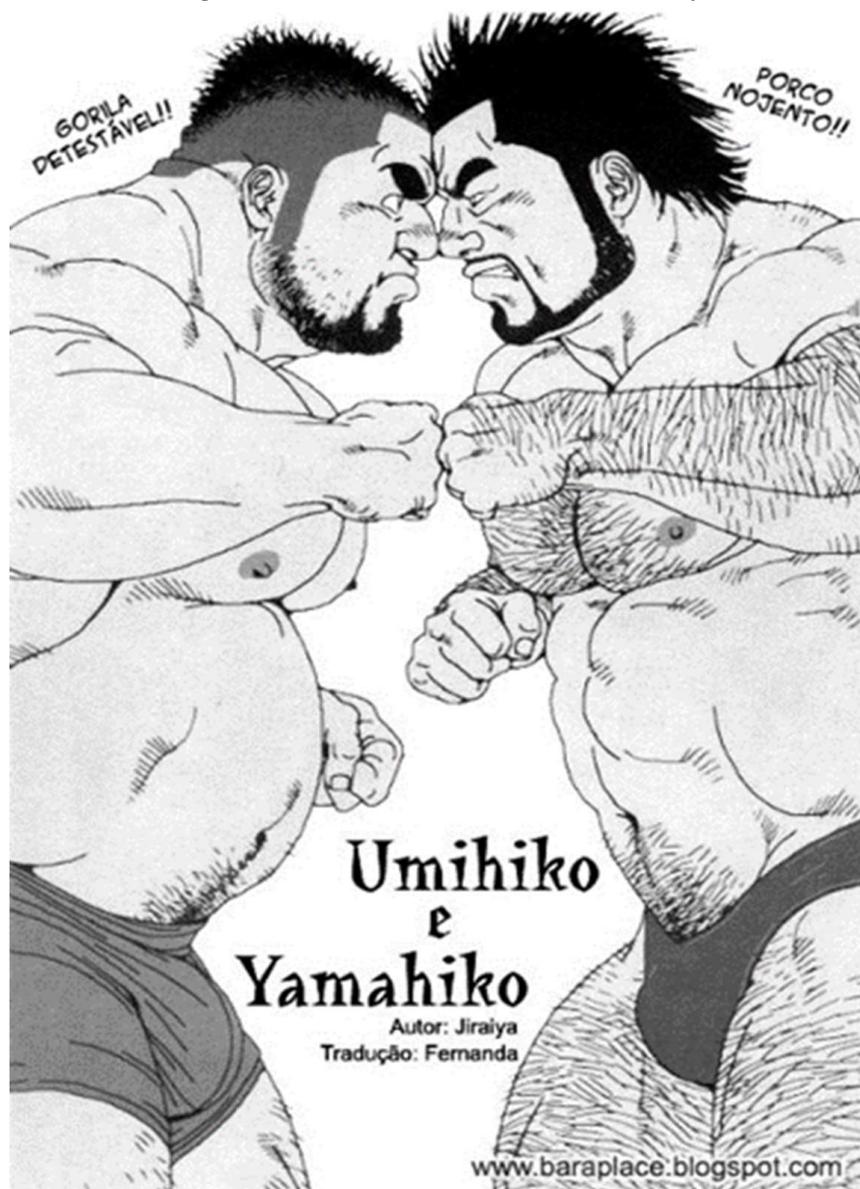
A hipermasculinidade é algo bastante presente na representação desses personagens, buscando reforçar as diversas qualidades atribuídas ao gênero masculino, dentro

de um corpo moldado para reforçar essa virilidade exacerbada.

Nesse sentido, ao olharmos para a capa do mangá *Umiriko e Yamariko* (figura 43), é possível ver a representação de dois personagens supermúsculos, apresentando uma estética corporal muito parecida à dos homens fisiculturistas. É possível perceber que eles se encontram um de frente para o outro, encarando-se com agressividade.

Sobre os corpos dos personagens, conseguimos ver uma grande quantidade de músculos ressaltados na região de seus troncos, com foco em suas cabeças, sendo possível notar que existe um maior detalhamento em relação a outras partes, havendo também elementos em suas feições que reforçam a ideia de virilidade, o que exacerba, portanto, um corpo e ações que dialogam com a ideia de hipermasculinidade.

Figura 43 – Umihiko e Yamahiko, de Jiraya.



Fonte: <https://bdebara.blogspot.com/2012/10/umihiko-e-yamahiko.html>. Acesso em: 14 dez. 2019.

Segundo Aranha e Pugas-Filho (2010), com a criação de um gênero de mangá que coloca em protagonismo corpos de homens conhecidos como ursos, gordos e/ou musculosos, teria início um processo de fetichização de homens pertencentes à classe trabalhadora braçal, camponeses e outros que têm como ferramenta de trabalho o corpo, vinculando-se ao imaginário da hipermasculinidade como marcador corporal. Isso, por sua vez, acaba por reforçar uma obsessão e objetificação desses corpos, materializando, assim, a criação de um fetiche¹¹ sexual relacionado ao corpo do homem urso.

É possível perceber que os mangás *Bara* buscam apresentar, em algumas de suas obras, a estética do corpo masculino da forma mais próxima possível ao padrão do homem urso, dentro de um contexto aplicado à comunidade *gay*, mostrando barbas, músculos acentuados e corpos com pelos, sempre tendo como foco o corpo de homens *gays* americanos e japoneses, na tentativa de legitimar as

¹¹ Compreendemos fetiche sexual como a obsessão por um determinado elemento ou por algo bem específico, como o uso de certos materiais, a obsessão por determinadas partes do corpo ou atos de voyeurismo.

subjetividades produzidas por esses corpos, como podemos ver na figura 44.

Ao olhar para a ambientação imagética do cenário, bem como os traços das figuras masculinas apresentadas nos mangás *Bara*, percebemos que o corpo ganha centralidade, tornando o cenário de fundo secundário ou quase inexistente dentro das narrativas. Essa técnica é parecida àquela usada nas *shunga*, quando se buscava centralizar a visão do leitor em determinados pontos.

Figura 44 – Dominação aquática, de Maroenc.



Fonte: <https://bdebara.blogspot.com/2021/02/dominacao-aquatica.html>. Acesso em: 13 mar. 2021.

Os mangás *Bara* tornaram-se um espaço de promoção e divulgação da fetichização de corpos masculinos por meio da produção de cenas de nudez do corpo masculino *gay* e de sexo explícito (figura 45). Dessa forma, não sendo muito diferentes de narrativas audiovisuais, tais como os famosos pornô, os *Bara* buscam reproduzir situações inusitadas e/ou cotidianas para retratar relações sexuais *gays*, abordando desejos e vontades por meio das imagens.

Vemos aqui elementos bastante interessantes, uma vez que a imagem traz consigo uma carga de significados, gerando diversas possibilidades de fetichização sexual de corpos, lugares ou situações inusitadas. Isso, por sua vez, oferece possibilidades de pensar essas imagens sob o prisma de um manual para o sexo *gay*, mesmo que elas deixem diversos elementos de fora ou quase os excluam de suas narrativas, tais como questões voltadas ao sexo seguro ou às mais diferentes doenças sexualmente transmissíveis – apresentando, em alguns momentos, justamente, práticas de sexo não seguro.

Ainda olhando para a figura 45, vemos um rompimento com a forma que o pênis do passivo é retratado nas *shunga*, em que ocorria uma redução do pênis do passivo. No *Bara*, porém, os pênis de ambos os personagens se apresentam na mesma proporção e tamanho.

Assim, pelo fato de o *onnagata* ou o andrógeno não serem personagens presentes dentro do *Bara*, o pênis do passivo também se mostra com a mesma proporção do ativo, reforçando a presença de um homem cisgênero dentro de uma relação sexual homoerótica.

Figura 45 – Jii-chan no Niku Ninjin, de Tagame.



Fonte: <https://bdebara.blogspot.com/2021/07/a-cenoura-de-carne-do-voovo-capitulo-1.html>. Acesso em: 7 dez. 2021.

Capítulo 11: Mangás *Bara*: a cultura e a estética gay urso no mangás

O *gay* masculino é compreendido como o homem que se relaciona afetiva e sexualmente com outros homens, sejam eles cis ou transgêneros. Em uma perspectiva normativa, Dawson (2015) afirma que, uma vez que o sujeito se identifica como *gay*, bi ou qualquer outra coisa relacionada, ele tem a possibilidade de conhecer e apropriar-se de elementos de um ou mais grupos de afinidade entre as dissidências de gênero e sexualidade, visto que existem diversas comunidades entre essas dissidências, havendo a possibilidade de se servir de diversos rótulos e/ou estereótipos que lhe forem atrativos.

Entre as diversas comunidades presentes nas dissidências sexuais, os mangás *Bara* são inspirados na comunidade *gay bear* (urso). Nesse sentido, a partir dos estereótipos do urso, Domingos (2016) busca conceber uma definição de quem seriam os sujeitos que integram esse grupo:

São homens corpulentos ou pesados, tradicionalmente peludos e barbudos, atraídos por outros homens. Há uma predominância de homens maduros, o que não exclui a presença de alguns mais jovens. Uma considerável parte dos ursos enfatiza em si traços físicos e comportamentais ligados ao imaginário masculino, o que deixa inconfundíveis com outras tribos gays que, comumente se avizinham mais do universo feminino (DOMINGOS, 2016, p.16).

Não tão diferente de outras diversas comunidades, a tribo urso acaba criando, por estereotipar-se, elementos que irão definir o que pertence ao grupo e excluir aquilo que julgam não pertencente a esse universo, tornando-se um círculo extremamente restrito e, em muitos casos, não aceitando a possibilidade de membros exercerem outras performatividades além daquilo que a comunidade urso defende.

Por ser uma cultura com bastante expressividade dentro da comunidade *gay*, os ursos têm sua própria bandeira. A bandeira da comunidade *gay* urso (figura 46) segue quase o mesmo princípio estético que a da comunidade *gay*, porém, com alterações nas cores

empregadas e adição de uma grande pata de urso em sua porção superior esquerda. As cores que a compõem são castanho escuro, laranja, amarelo, *tan*, branco, cinza e preto, que buscam fazer referência às diversas peles dos ursos (animais e homens) pertencentes à comunidade.

Figura 46 – Bandeira internacional da comunidade ursina.



Fonte: https://upload.wikimedia.org/wiki-pedia/commons/-/c/2/Bear_Brotherhood_flag.svg. Acesso em: 4 jul. 2020.

A diversidade de corpos apresentados nessa comunidade irá se refletir na construção das narrativas dos mangás *Bara*. Por mais que a origem das obras seja o Japão, suas histórias, em muitos casos, se passarão em contextos multiculturais, isto é, formados em conjunto pela cultura japonesa e pela comunidade *gay* urso.

Segundo Domingos (2016, p. 25),

A comunidade de urso originou-se por homens que se sentiam fora daquele padrão, da cultura *gay* de homens que se ajustavam a uma norma corporal particular (magro, liso, malhado e jovem) e que é exaltada na publicidade e nas mídias de massas.

Nesse sentido, embora os corpos representados pela comunidade urso não sejam exaltados pela mídia, são padrões desejados por uma parcela das dissidências sexuais existentes. Assim, com a criação do grupo, explorou-se um nicho pouco destacado anteriormente, o que produziu uma gama de significados, hábitos e características que orientam a forma do *gay* urso expressar sua subjetividade.

Sanderson (2018) busca fazer uma descrição de como seria a forma que esses sujeitos extravasam suas subjetividades por meio de seus corpos e materialidades:

O Urso. Esse homem tem plena consciência da sua virilidade e se orgulha em exibir seus evidentes atributos masculinos. Seu corpo é pesado, atarracado e muito peludo. Seu rosto é largo, com uma mandíbula proeminente e olhos profundos. Ele terá problemas em ficar barbeado por muito tempo e não importa quantas vezes por dia ele se barbear, a barba curta nunca será completamente erradicada. Às vezes ele terá um bigode ou barba.

Essas características inconfundivelmente viris ficarão ainda mais pronunciadas à medida que o Urso amadurece. Ele acentua sua *persona* sexual com a vestimenta, que pode incluir couro ou jeans. Com frequência, ele abre a camisa para exibir um peito largo, coberto de pelos. Suas mãos são grandes e fortes, muitas vezes com calos de um trabalho físico. Seus movimentos são lentos e ritmados e ele se portará com autoconfiança, até mesmo com um toque de arrogância. Por isso é um homem que sabe que é homem e nunca poderia ser confundido com mais nada, mas isso não significa que ele seja incapaz de grande gentileza nos momentos íntimos. De fato, embora os Ursos muitas vezes gostem dos tipos mais pesados de excitação sexual, como S&M ou castigos corporais, muitos também são bem capazes de gentileza e podem até ser passivos em algumas ocasiões (SANDERSON, 2018, p. 34).

Quando pensamos em um “urso”, são essas as características e modos de agir que vêm à nossa mente. Por isso, todos aqueles que não se enquadravam a essa descrição, por muito tempo, não foram bem aceitos pela comunidade.

Atualmente, porém, na comunidade *gay* urso, é possível encontrar desde o corpo mais gordo até o mais magro. O corpo do homem musculoso, por exemplo, é aceitável mesmo sem pelos; em contrapartida, os corpos de homens muito gordos ou magros somente são aceitos dentro da comunidade quando apresentam uma grande quantidade de pelos.

Os físicos magros não têm tanta visibilidade quanto os gordos e peludos, e sempre que se procura uma arte ou foto do homem urso, os corpos mais recorrentes nas imagens são aqueles apresentados na figura 47, com pouca variação das características descritas por Sanderson (2018).

Os mangás *Bara* apropriam-se dessas representações corporais e as retratam em suas narrativas, conferindo a esses corpos traços japoneses. Isso permite ao

leitor que se identifique com os corpos apresentados nos mangás.

Nesse sentido, Baudinette (2016) reforça que essa estética do homem *gay* urso estadunidense foi usada a fim de legitimar a presença de corpos similares entre as dissidências sexuais japonesas, através das revistas direcionadas a esse público. Contudo, ao mesmo tempo, pode-se questionar até que ponto essa representatividade poderia compreender uma dissidência japonesa e, em que medida, esses padrões não estariam impondo uma realidade que não compreende os corpos e as subjetividades dos homens *gays* japoneses.

Figura 47 – Homens ursos.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/716353884463579797/>. Acesso em: 6 dez. 2020.

O maior destaque aos corpos de urso dentro dos mangás *Bara* foi realizado pelo *mangaká* Jiraiya, segundo Aranha e Pugas-Filho (2010), sendo ele o artista que tem maior expressão dentro do gênero, ao dar destaque à beleza desse tipo corporal, colocando-o no espaço central de suas narrativas.

Em geral, as narrativas de Jiraiya não buscam legitimar preconceitos e frustrações acerca do corpo gordo, visto que o retratam como um corpo a ser desejado e cobiçado pelos outros, por meio de marcadores que buscam reforçar o estereótipo urso.

No contexto específico dos ursos, esses ritos seriam o uso do cabelo sempre curto, quando não raspado, a manutenção dos pelos corporais, o modo autoconfiante como exibem seus corpos pesados e volumosos, o uso de tatuagem é outra prática comum aos ursos [...], o uso de barba, bigode ou cavanhaque é quase uma regra (DOMINGOS, 2016, p. 48).

Ao reproduzir esses elementos em suas imagens, Jiraiya tende a enaltecer esses corpos, buscando explorar a

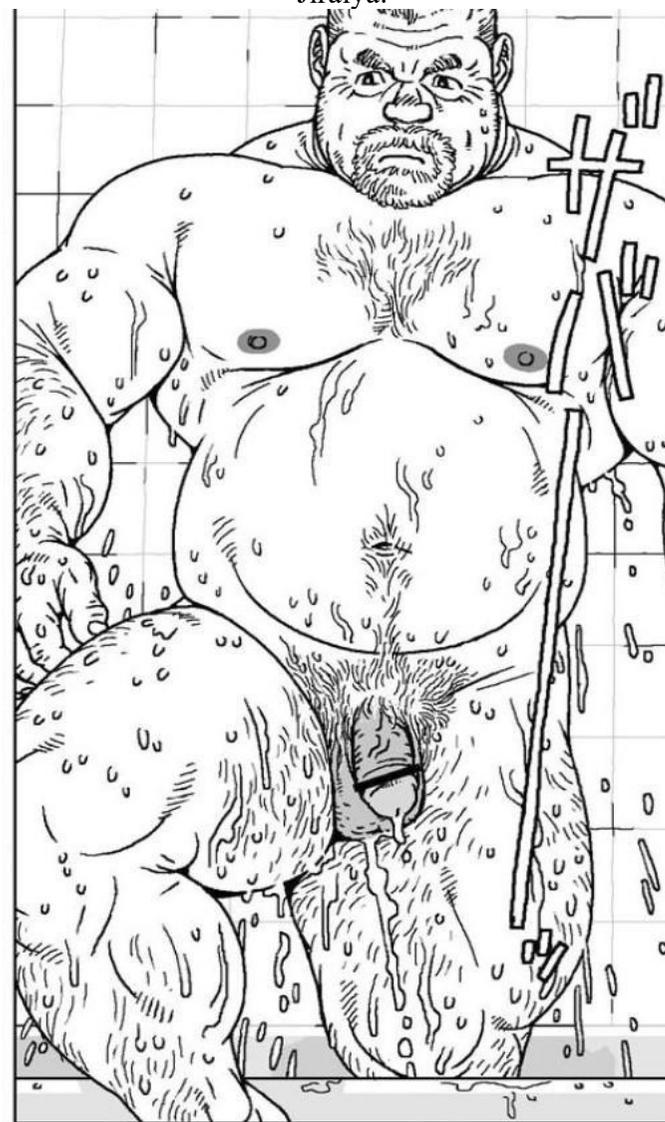
hipermasculinidade, elemento bastante presente na comunidade urso.

Porém, muito embora haja uma reprodução desses corpos para os mangás *Bara*, alguns elementos acabam não condizendo com a realidade apresentada pelos corpos japoneses, visto que a estética mais semelhante à dos homens ursos no Japão tem como principal modelo de inspiração os lutadores de sumô (BAUDINETTE, 2016)

Nos mangás de Jiraiya, é bastante recorrente a aparição de personagens totalmente nus, exibindo toda a beleza dos corpos gordos e hipermusculosos para o leitor, com o máximo de detalhes possível, aproximando-se de modelos reais.

Isso remete à ideia de estereotipar e erotizar físicos hipermusculosos, mediante a reprodução do corpo do homem *gay* estadunidense que segue o modelo urso, como podemos ver nas figuras 48, 49 e 50. Cabe ressaltar, contudo, que vemos uma mescla de traços do corpo do homem japonês com o do homem ocidental em alguns momentos.

Figura 48 – Horizonte Azul, Cumulonimbus, Chuva Torrencial, de Jiraiya.



Fonte: <https://arquivobdebara.blogspot.com/2019/02/horizonte-azul-cumulonimbus-chuva.html>. Acesso em: 4 jul. 2020.

Figura 49 – O melhor trio, de Jiraiya.



Fonte: <https://arquivobdeba-ra.blogspot.com/2012/09/o-melhor-trio.html>. Acesso em: 4 jul. 2020.

Figura 50 – Katsu!, de Jiraiya.



Fonte: <https://arquivo-bdebara.blogspot.com/2013/05/katsu.html>.

Acesso em: 4 jul. 2020.

Outro tipo de corpo também apresentado dentro dos mangás *Bara* é o dos *furries*, personagens híbridos que apresentam características animais e humanas.

O termo *furry* (que, em inglês, significa peludo), então, refere-se a seres antropomórficos – parte animais e parte humanos. Observando a figura 51, por exemplo, é possível ver um tipo de *furry* com características caníneas em formato humanoide.

O *furry* tem ganhado cada vez mais espaço dentro dos mangás, e, no *Bara*, isso não é diferente, tanto que uma das maiores comunidades de *Bara* nas redes concentra-se nos personagens *furry*.

Nesse tipo de mangá, é possível perceber algumas relações com as pinturas *e-makimono*, nas quais temos a presença de animais antropomorfizados vivenciando o cotidiano humano em diferentes épocas. Existem casos de mangás *Bara*, ainda, em que há uma mescla entre personagens *furry* e personagens humanos coabitando o mesmo ambiente e praticando atividades sexuais uns com os outros, assim como podemos ver na figura 52.

Figura 51 – Dormitório furry – capítulo #02, de Jin.



Fonte: <https://arquivobdebara.blogspot.com/2-020/06/dormitorio-furry-capitulo-02.html>. Acesso em: 4. mai. 2020.

Figura 52 – Temporada de acasalamento. ANYTHING, de Noap.



Fonte: <https://bdebara.blogspot.com/2019/10/temporada-de-acasalamento.html>. Acesso em: 15 jan. 2021.

Nos mangás *Bara*, o imaginário erótico e sexual *gay*, juntamente com a produção de imagens, permite aos *mangakás* materializarem todo tipo de contexto e cotidiano, usufruindo, assim, de diversas formas de sujeito, com ênfase no contexto cultural da população japonesa, além de se servirem de uma gama de possibilidades de fetiches sexuais que foram se constituindo na história da humanidade.

Nesse sentido, a utilização de seres mitológicos e/ou animais antropomorfizados não é algo novo ou exclusivo da cultura japonesa ou dos mangás, existindo diversas referências a esses personagens em contextos pornográficos em outras culturas, como é o caso da concepção do Minotauro, nascido pela paixão e cópula entre uma humana e um touro na Grécia Antiga.

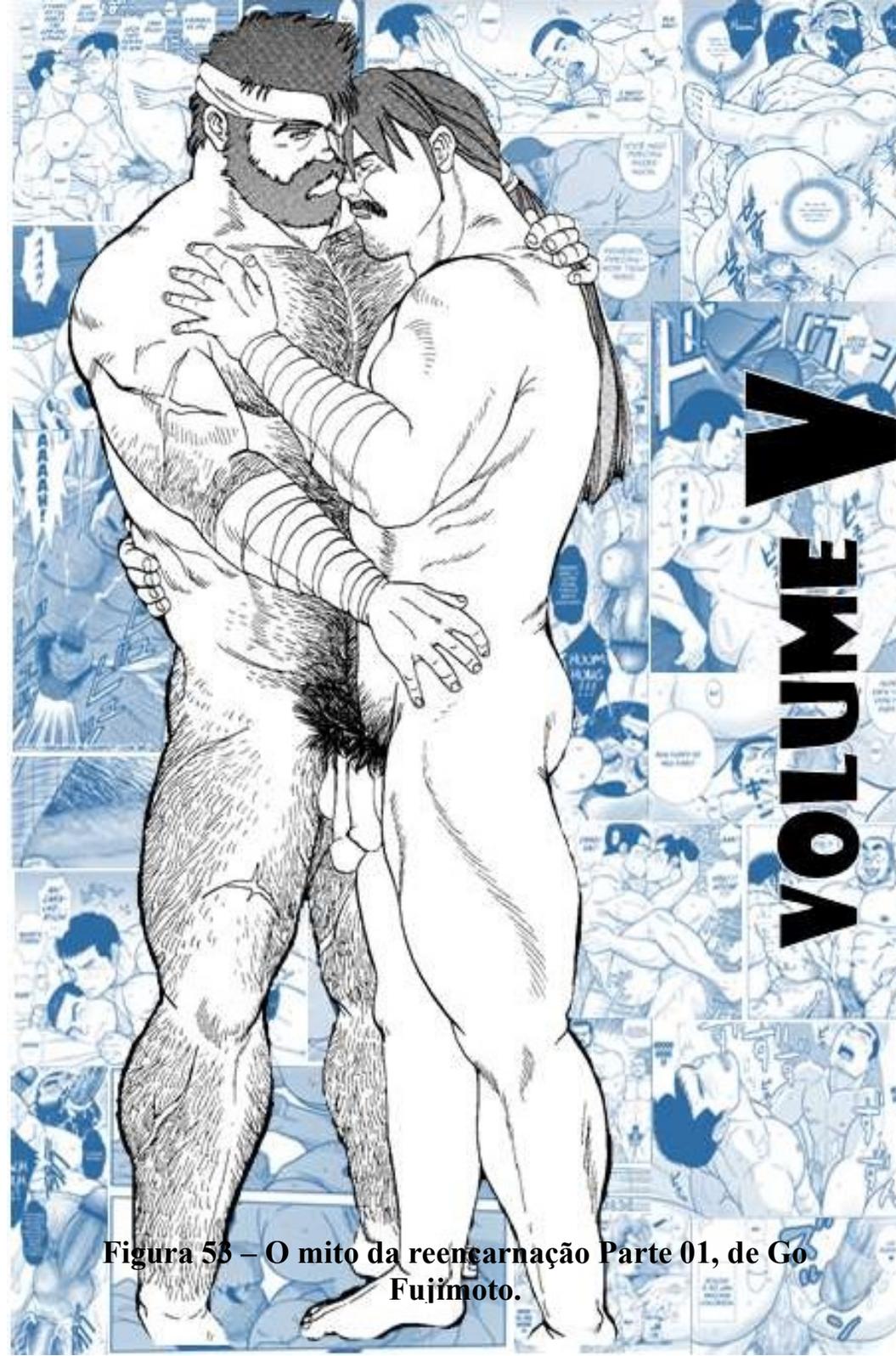


Figura 53 – O mito da reencarnação Parte 01, de Go Fujimoto.



Figura 54 – O mito da reencarnação Parte 01, de Go Fujimoto.

Capítulo 12: Um manual para o gay otaku

O ser humano tem a capacidade de aprender por diferentes vias, entre elas, a imagem se apresenta como uma das mais relevantes no processo de ensino e aprendizagem dos sujeitos, sendo a teoria educacional de Vygotsky um exemplo disso.

Em séculos anteriores, as imagens foram a principal forma de comunicação linguística por meio da qual os governos transmitiam mensagens para a população, em virtude de grande parte dela não ser letrada (CAGNIN, 1975). Isso mostra a eficácia que as imagens têm para dialogar com a população, não exigindo um conhecimento mínimo sobre a gramática de uma determinada língua.

Os primeiros registros de imagens de sexo explícito na história da arte remetem aos desenhos rupestres. Nesse sentido, Justamand *et al.* (2019) relatam a presença, em grande quantidade, de arte rupestre voltada à representação de pessoas do mesmo gênero em processo de

intercurso sexual no Parque Nacional Serra da Capivara – Piauí, Brasil.

Além disso, há diversos outros registros de cenas de sexo explícito ao longo da história humana, como no Papiro de Turim, no Egito Antigo; nas urnas, gravuras e esculturas produzidas na Grécia e em Roma; e nas *shunga* japonesas do período *Edo*, entre outros casos nos mais diferentes grupos sociais, havendo diversos exemplos de representação de várias formas de relações sexuais, inclusive entre pessoas de mesmo gênero.

Todas essas imagens em seu tempo e contexto devem ter exercido um papel de transmissão de conhecimento, porém, somente com o advento do *Kama Sutra*, de Vatsyayana, que esse conhecimento foi sistematizado.

Muito embora o *Kama Sutra* busque desvendar as virtudes dos prazeres do corpo e da sexualidade, faz por meio de mantras, ou seja, de forma totalmente escrita, sem apresentar qualquer tipo de imagem. Com o tempo, porém, a obra passou por diferentes releituras que acrescentaram imagens ao texto escrito, tornando-se um livro

mundialmente conhecido por apresentar as mais diferentes posições sexuais.

Tendo o *Kama Sutra* como base, diferentes meios de comunicação criam um universo de narrativas baseadas nas posições sexuais que a obra aborda, e é nesse cenário que surgem os diferentes manuais voltados para uma aprendizagem sexual da população. Bastante difundidos no mundo todo, eles têm como referência livrinhos de bolso e revistas de pornografia.

Muitas dessas publicações buscam mostrar para seus leitores, por meio de imagens e histórias sequenciais, como atuam ambos os gêneros no momento do sexo, sendo também mostradas algumas formas de executar certas posições sexuais, assim como o que fazer para tornar os momentos íntimos mais “apimentados”, além de jogos de sedução, entre outras ações que buscam gerar prazer pessoal.

Como sabemos, os mangás *Bara* nasceram dentro de uma revista voltada ao público *gay* japonês, com ênfase em conteúdos e cenas de nudez, sexo explícito *gay* e

utilização de outros meios para a produção do prazer de homens *gays*.

Não se afastando das diretrizes da revista que os abraçou, então, esses mangás acabaram buscando apresentar uma narrativa centralizada no cotidiano sexual de homens *gays*, tendo como influência, para isso, a filosofia *ukiyo*, isto é, o que já havia sido desenvolvido nas xilogravuras e pinturas *ukiyo-e*. Dessa forma, os mangás *Bara* procuraram retratar diversos elementos que cercam a dissidência sexual relacionada à comunidade *gay* urso e às suas mais diversas peculiaridades.

Nesses mangás, é possível encontrar diversas histórias que irão retratar diferentes contextos e cotidianos que não destoam muito do que ocorre no dia a dia de um homem *gay* com uma vida sexualmente ativa.

Retornando ao *Kama Sutra*, Vatsyayana descreveu, em cada um de seus versos, elementos voltados aos modelos que compõem as diferentes formas de construir relações afetivas e sexuais, demarcando também os mais diversos fetiches que podem aparecer dentro das

relações ou intercursos sexuais, entre outras questões que dizem respeito à produção do prazer.

Assim como Vatsyayana fez no *Kama Sutra*, buscaremos aqui sistematizar uma ideia de como os mangás *Bara* constroem uma abordagem quase etnográfica dos procedimentos realizados no momento do sexo *gay*, bem como estabelecem certos parâmetros para relações sexuais.

Entendendo os mangás *Bara* como um manual do sexo *gay otaku*, portanto, classifiquei seis elementos que, além de aparecerem nessas obras, julguei importantes num manual que busca orientar relações sexuais: “o corpo”, “a estimulação pelo toque”; “o sexo oral”, “o sexo anal”, “as posições para o sexo *gay*” e “brinquedos e fetiches sexuais”. Procuraremos, assim, compreender como o mangá *Bara* pode servir como um manual para o sexo *gay otaku*.

Capítulo 13: Mangás Bara: o manual do sexo gay otaku

O corpo

Quando alguém procura os mangás *Bara*, seu primeiro objetivo não é encontrar uma história cativante sobre aventura, romance ou quem sabe um drama. Muito embora esses mangás ofereçam todas essas possibilidades de leitura, as cenas de nudez e sexo explícito de homens *gays* são o principal motivo que leva às pessoas a lerem esse estilo de mangá.

Ao procurar um mangá *Bara*, a pessoa quer ver histórias que apresentem nudez e sexo explícito dos mais diferentes tipos ou modos, mostrando cenas que, além de estimularem sexualmente seus desejos, mostrem formas e modos de materializar essas vontades sexuais, se possível, com corpos que lhe são atrativos, sexos em posições inusitadas e diferentes contextos.

Com isso, o mínimo que um mangá *Bara* irá apresentar é um personagem nu em uma situação que

permita admirar as nuances de seu corpo, como forma de saciar o desejo de quem lê, o que não deixa de ser um fetiche sexual, porém, iremos adentrar nesse tema posteriormente.

Desse modo, cenas de nudez são o mais básico que essa literatura irá apresentar. Um exemplo disso é a obra *O marido do meu irmão - “Otōto no Otto”* (2015), de Gengoroh Tagame, que não mostra cenas de sexo *gay*, mas nudez explícita dos personagens.

Olhando para o personagem da figura 55, temos a representação de um mesmo corpo em dois ângulos diferentes. No primeiro quadrado, esse corpo é apresentado em um ângulo posterior, dando maior foco à região dos glúteos e à musculatura das costas; já no segundo, vemos esse mesmo corpo por um ângulo lateral, dando foco à região da barriga, aos músculos dos braços e a todo o aparato que compõe o peitoral.

Ao ver um corpo masculino, podemos elencar diferentes marcadores que chamam uma maior atenção do observador. Alguns vão buscar perceber o volume do pênis do sujeito; outros vão querer olhar o tamanho da bunda; e o peitoral é outro elemento bastante marcante. Já pensando

nas relações sexuais *gay*, outros itens chamam bastante a atenção, como os bicos dos mamilos, a barba e os pelos no corpo do sujeito. Cabe ressaltar aqui que isso se aplica com maior ênfase aos membros da comunidade urso *gay*, visto que outros sujeitos não gostam de barba e de corpos peludos.

Ainda que a figura 55 tenha sido retirada de uma narrativa que não mostra sexo explícito, ajuda a corroborar um desejo corporal, apresentando elementos que podem estimular os desejos sexuais do observador/leitor.

Figura 55 – O marido do meu irmão (Otōto no Otto), de Tagame.



Fonte: <https://myreadingmang-a.info/tagame-gengorou-otouto-no-otto-polish/>. Acesso em: 4 jul. 2020.

Olhando para a figura 56, denominada *Tokyo Gachimuchi Sisters* (2014), de Satoru Sugajima, temos a apresentação de um outro corpo musculoso, com foco na região dianteira, ressaltando, assim, toda a sua musculatura e apresentando pouca quantidade de pelos pelo corpo.

Nesta figura, vemos um item que não foi apresentado na imagem anterior, mas que considero um dos elementos que chama a atenção no corpo masculino: o volume do pênis na cueca do sujeito. Além disso, efeitos cinéticos criam a ilusão de um corpo reluzente.

Observando os balões de diálogo apresentados na figura, vemos o próprio personagem reforçando a beleza de seu corpo.

Se compararmos as duas imagens, conseguimos ver uma certa similaridade na definição dos corpos apresentados, em relação ao volume de massa corporal.

Nesse sentido, dentro dos mangás *Bara*, os leitores são apresentados a outros tipos de corpos, porém, na maioria das vezes, segue-se um mesmo padrão corporal com algumas leves variações.

Figura 56 – Tokyo Gachimuchi Sisters, de Satoru Sugajima.



Fonte: <https://bdebara.blogspot.com/2015/12/tokyo-gachimuchi-sisters.html>. Acesso em: 10 dez. 2021.

Isso nos leva ao primeiro quesito do nosso manual, a definição do corpo ideal, que é compreendido dentro da lógica dessa narrativa. Muito embora existam diferentes tipos e padrões de corpos, para os mangás *Bara*, o corpo do homem urso é o perfeito, aquele que deve ser alcançado e desejado pelos seus mais diversos fãs.

Pensando na comunidade *gay* urso estadunidense, ainda, o corpo do homem urso torna-se mais que um desejo a ser alcançado, mas um que deve ser possuído, endeusado com todos os seus arranjos corporais (pelos, músculos e volumes).

Sobre a estimulação pelo toque

A estimulação sexual pelo toque corporal tem muito a dizer sobre nossos corpos e sobre nós mesmos. Quando nos masturbamos, é algo extremamente bom e, às vezes, muito necessário, pois é por meio desse ato que iremos conhecer nossos corpos, nossas zonas erógenas e também nossos próprios desejos. É nesse jogo que iremos saber do que gostamos, qual parte de nossos corpos nos

estimula mais, quais não estimulam, o que nos proporciona uma maior atração sexual, além do próprio afloramento de nossas curiosidades em relação ao sexo e ao desejo pelo corpo do outro.

Pensando nessa lógica, a obra *O mais quente dos meus verões* (2019), de Tama, apresenta uma narrativa voltada à descoberta da própria sexualidade, em que temos um adolescente do colegial conhecendo mais sobre os tipos de corpos que mais lhe atraem, o que acaba o estimulando sexualmente.

Olhando para a figura 57, temos a representação de um jovem capturado em um ângulo lateral de seu corpo deitado no chão, vestindo algumas peças de roupas, porém, com o pênis para fora da cueca em uma ereção, em meio a um processo de masturbação. Vemos também que ele está folheando uma revista pornográfica e, em seu rosto, percebemos um semblante de espanto, graças a uma linha em sua bochecha, o que também poderia representar um sentimento de vergonha.

A descoberta do próprio desejo sexual pode ocorrer quando estamos sozinhos, no momento em que

sentimos atração pelo corpo de uma determinada pessoa mais do que pelo de outra, assim como também podem existir corpos que não geram nenhuma atração. Mas essas não são as únicas formas de descobrir a própria sexualidade. O toque totalmente consensual do outro, em determinadas situações, também pode gerar a descoberta de seus próprios desejos.

Muitas vezes, a descoberta da sexualidade ocorre em momentos inusitados, mediante o desejo pelo toque de outros sujeitos, quando sentimos um misto de espanto, medo e outras sensações, embora, ao mesmo tempo, seja tão prazeroso que nos entregamos totalmente ao momento, deixando aquela conexão agir a ponto de querer viver apenas aqueles instantes, como se o universo se reduzisse apenas aos sujeitos que deles fazem parte.

Figura 57 – O mais quente dos meus verões, de Tama.



Fonte: <https://bdebara.blogspot.com/2020/03/o-mais-quente-dos-meus-veroes.html?zx=87bf2d203cee8237>. Acesso em: 10. dez. 2021.

Desse modo, a obra *Querido Professor “Aogeba Tootoshi”* (2015), de Jiraiya, traz a representação de um outro momento de descoberta de novos desejos sexuais, em que um ex-aluno acaba conseguindo realizar suas vontades de ficar, finalmente, com um ex-professor, por quem mais sentia atração sexual e afetiva em sua vida. Já o ex-professor, por sua vez, acaba experienciando outra forma de exercer sua sexualidade, descobrindo um pouco mais sobre si e seus desejos.

Olhando para a figura 58, temos a representação de dois homens, e um abraça o outro por trás¹², estando ambos nus. O que está por trás se encontra estimulando sexualmente o que está na frente, por meio do toque em um de seus mamilos e em seu pênis, realizando o ato de masturbação.

No rosto do sujeito na frente, percebemos uma expressão de gozo – olhos fechados, boca entreaberta –, que

¹² O abraço por trás é aquele abraço em que um dos sujeitos fica de costas para o outro, enquanto este encaixa seus braços por baixo dos braços do parceiro, juntando suas mãos no peito do indivíduo que está sendo abraçado.

representa um estado de êxtase, e se observamos os balões de diálogo, também é possível perceber que ele se encontra quase no ápice de seu orgasmo, perto da liberação de seu gozo.

Dentro dessa imagem, vemos duas regiões corporais sendo estimuladas, o que é mostrado com bastante recorrência no *Bara*. Assim, volta-se à estimulação sexual por meio do toque: pênis, seja por meio de masturbação ou massagem da glândula (cabeça do pênis) com o dedo; e mamilos, por meio de um sexo oral na região ou por estimulação com as mãos, como é o caso da imagem.

O toque com o dedo e com a língua são bastante comuns nas narrativas, visto que são duas partes do corpo que apresentam uma sensibilidade muito grande no que diz respeito a sentir as nuances do corpo do outro.

Figura 58 – Querido Professor “Aogeba Totoshi”, de Jiraiya.



Fonte: <https://bdebara.blogspot.com/2013/05/querido-professor.html>.

Acesso em: 10 dez. 2021.

Em uma releitura do *Kama Sutra* voltada a homens gays, Sanderson (2018) faz algumas considerações a respeito do uso dos cinco sentidos do corpo, com ênfase no tato, como uma forma de estimulação sexual entre os sujeitos:

A esfregação é também muito valorizada como prelúdio de uma união sexual mais íntima. Em alguns casos pode ser uma prática de sexo seguro, usada como uma alternativa à penetração completa. As mãos são um instrumento maravilhosamente hábil e os dedos são o centro de nosso sentido do tato. O grande número de nervos nas pontas dos nossos dedos nos permite sentir o formato, a textura, a temperatura e até a umidade em grande detalhe. Podemos esfregar muitas partes do corpo com nossos dedos e mãos. Na sua forma mais organizada isso é chamado massagem (SANDERSON, 2018, p. 75).

Com isso, chegamos ao segundo ponto de nosso manual, a estimulação do corpo por meio do tato. Dentro dos mangás *Bara*, esse é um elemento essencial, seja para a descoberta de seu próprio corpo ou do outro.

No sexo, a estimulação pelo toque também é um elemento muito importante, visto que muitos irão se servir dessa tática como estímulo no momento do sexo, tanto do próprio corpo como do parceiro, nas mais variadas formas – com ou sem penetração anal –, sendo denominada *gouinage*.

Nos mangás *Bara*, ambas as formas de fazer sexo são apresentadas, muito embora as com penetração anal sejam mais abordadas do que aquelas sem penetração anal.

Ainda que a estimulação pelo toque seja vista como uma forma de conhecer seu corpo e seus desejos, o *Bara* constrói, por meio das imagens, uma barreira ao instituir em quais partes do corpo é possível sentir prazer. Ou seja, ao apresentar os mamilos, o pênis e o ânus como possíveis espaços de estimulação, o mangá *Bara* acaba domesticando o prazer, quase afirmando que essas são as únicas partes que podem gerar gozo.

Por explorar determinadas regiões do corpo preestabelecidas e ignorar outras, identificamos uma certa resistência ao sexo *gouinage* dentro das narrativas, isso

porque essas práticas se valem da estimulação corporal como um todo, e não apenas de regiões específicas.

Sexo oral

O sexo oral é um elemento muito importante dentro do ato sexual. Muito embora diferentes partes do corpo sejam produtoras de grande sensibilidade e gerem prazer, no sexo *gay*, o “culto é direcionado ao *lingam*” (SANDERSON, 2018, p 48).

O pênis tem um lugar de privilégio na centralidade das práticas sexuais, e, quando transportamos isso para o sexo *gay*, percebemos quase um endeusamento desse órgão, de maneira que, independentemente se o sexo for com ou sem penetração, seu uso acaba sendo requisitado na prática, seja pela estimulação por meio do tato, assim como foi mencionado anteriormente, ou por meio do sexo oral e da penetração.

A região da glândula tem sensibilidade aos mais diferentes tipos de toque, nesse sentido

O prazer que o sexo oral proporciona é indubitavelmente um dos maiores que se podem

sentir e oferecer. O contato da boca e da língua quente e úmida aumenta a excitação do que está sendo lambido, beijado e chupado [...] (GALLOTTI, 2005, p. 90).

Desse modo, o sexo oral acaba se tornando algo extremamente importante dentro de uma relação sexual na produção do prazer, sendo indispensável dentro do sexo apresentado nos mangás *Bara*.

No mangá *Bara*, então, é quase impossível conceber uma relação sexual sem a existência de sexo oral, isto é, compreendendo o sexo oral como o ato de chupar o pênis do parceiro, visto que existem outras formas desse tipo de sexo, como o chamado beijo grego (chupar e lamber o ânus).

O ato de chupar o pênis do parceiro dentro da relação sexual, portanto, é algo extremamente importante. É por meio desse ato que iremos deixar nossos parceiros mais relaxados, também servindo para a condução das próximas ações na relação sexual, que pode, por exemplo, tornar-se um sexo com ou sem penetração anal.

Através da obra *Horizonte Azul, Cumulonimbus, Chuva Torrencial – Parte 2* (2019), de Jiraiya, podemos ver a forma como o sexo oral é desenvolvido nos mangás *Bara*. Olhando para a figura 59, seguindo a cronologia dos acontecimentos na obra, vemos a representação do corpo de um homem robusto e percebemos que seu pênis está em um estado de ereção. Já passando para o terceiro quadrinho, vemos a representação de um outro homem analisando o pênis do sujeito que se encontra à sua frente, e, logo em seguida, ele aproxima sua boca do pênis de seu parceiro, começando o sexo oral.

Figura 59 – Horizonte Azul, Cumulonimbus, Chuva Torrencial - Parte 02, de Jiraiya.



Fonte: <https://bdebara.blogspot.com/2019/03/horizonte-azul-cumulonimbus-chuva.html>. Acesso em: 10 dez. 2021.

Ao olharmos para a imagem novamente, percebemos uma coisa bastante interessante sobre o processo de iniciar o sexo oral no pênis, quase como uma demonstração pedagógica da forma que se deve fazer o sexo oral, visto que o personagem abraça o pênis com uma de suas mãos e, logo em seguida, quando está para iniciar a introdução do pênis em sua boca, coloca primeiro a língua na glândula, para que assim insira a cabeça do pênis inteira dentro de sua boca.

Ainda na mesma obra, a figura 60 apresenta o sexo oral como prelúdio para o início do sexo anal. Novamente, seguindo a cronologia da narrativa, temos dois personagens e percebemos que um deles se encontra deitado, olhando para o homem à sua frente e apresentando uma ereção em seu pênis. O rapaz por cima está prestes a iniciar um processo de chupar seu parceiro, repetindo quase que o mesmo processo analisado anteriormente, porém, dessa vez, não vemos a presença das mãos do personagem, apenas a língua.

Pulando para o próximo quadrinho, vemos que o personagem se encontra com o pênis inteiro dentro de sua

boca, enquanto seu parceiro está em um estado de êxtase devido ao ato. No quadrinho seguinte, ainda, vemos o personagem tirando o pênis do parceiro de sua boca, ao mesmo tempo que deixa uma quantidade considerável de saliva no membro.

Finalmente, observando o último quadrinho, vemos o personagem iniciando o que parece ser sexo anal, visto que o pênis de seu parceiro está a poucos milímetros da entrada de seu ânus.

Em muitos intercursos sexuais, o sexo oral acaba sendo o prelúdio para o sexo anal, por permitir um relaxamento do corpo do parceiro, além de liberar sensações extasiantes. Porém, essa imagem mostrou outro elemento bastante interessante, que é o processo de lubrificação do pênis por meio da saliva antes de iniciar o sexo anal.

Figura 60 – Horizonte Azul, Cumulonimbus, Chuva Torrencial - Parte 02, de Jiraiya.



Fonte: <https://bdebara.blogspot.com/2019/03/horizonte-azul-cumulonimbus-chuva.html>. Acesso em: 10 dez. 2021.

No sexo anal, a lubrificação é algo extremamente importante para que não ocorra qualquer tipo de fratura no momento da penetração. Para isso, além de diferentes tipos de produtos que irão auxiliar nesse processo, existem outras táticas, por exemplo, o uso dos fluidos corporais, nesse caso, a saliva. Vemos aqui, novamente, um passo a passo pedagógico de como realizar o processo de lubrificação do pênis por meio da saliva antes de iniciar o sexo anal.

O beijo grego é outra forma de conceber o sexo oral, mas, embora seja uma prática bastante difundida no intercuro sexual *gay*, acaba sendo apresentada timidamente dentro dos mangás *Bara*.

O beijo grego é o ato de utilizar a língua para estimular sexualmente a região do ânus, ao mesmo tempo, buscando relaxá-la para ações seguintes e realizando uma lubrificação da área por meio da saliva. Um exemplo disso é a obra *Flower* (2017), de Banjyaku, em que temos uma cena de beijo grego.

Olhando para a figura 61, seguindo a cronologia da obra, temos dois homens nus abraçados e se beijando. Já no próximo quadrinho, um dos homens fica na posição

comumente denominada no Brasil como “frango assado”, enquanto o outro realiza o que parece ser um beijo grego. Na cena a seguir, vemos o pênis de um dos personagens sendo estimulado sexualmente pelo toque, para que, assim, tenha início o sexo anal.

Diferente do ato de chupar o pênis, o beijo grego não tem muita visibilidade, e quase não é mostrada uma forma de o realizar, exceto pela demonstração de algumas posições sexuais que permitem sua melhor execução, como a “frango assado”, de quatro e de bruços.

Figura 61 – Flower, de Banjyaku.



Fonte: <https://bdebara.blogspot.com/2015/07/flower.html>. Acesso em: 10 dez. 2021.

A utilização da língua nos mamilos também pode ser considerada uma forma de sexo oral, visto que, por ser uma região bastante sensível, pode gerar bastante prazer. Desse modo, essa prática também é frequentemente explorada dentro dos mangás *Bara*.

Existem também outras formas de conceber o sexo oral dentro da relação sexual, porém, iremos elencar algumas mais adiante, quando discutirmos sobre os fetiches sexuais abordados nas narrativas.

Com isso, entramos no terceiro ponto de nosso manual, o sexo oral e as formas de reproduzir essa prática dentro das relações sexuais. Nos mangás *Bara*, o sexo é uma sucessão de eventos que irão ajudar a que o próximo passo ocorra, nesse sentido, o sexo oral é fundamental para que os sujeitos estejam relaxados, permitindo uma melhor penetração e auxiliando nos processos de lubrificação.

O sexo gouinage, porém, ainda é muito tímido nos mangás *Bara*, visto que, nas obras, essa prática está ligada ao sexo oral, cujo foco especificamente recai sobre o ato de chupar o parceiro. Consequentemente, isso limita essa prática somente ao pênis nesses mangás, excluindo outras

possibilidades atreladas a fetiches sexuais, tais como a estimulação sexual por meio da orelha, pés, entre outros.

Outro elemento que se mostra bastante preocupante é o total apagamento das medidas de proteção contra as doenças sexualmente transmissíveis por meio de vias orais. As doenças sexualmente transmissíveis podem ser passadas pela penetração, mas também podem acontecer casos de transmissão por meio do sexo oral.

Nesse aspecto, o *Bara* acaba não exercendo um papel socioeducativo, ficando bastante demarcado que, em raros casos, a camisinha aparece nas histórias, e apenas no momento da penetração, não quando se inicia o sexo oral.

Sexo anal

O sexo anal, dentro dos mangás *Bara*, recebe uma maior centralidade nas narrativas do que outras práticas debatidas até aqui, embora não apareça em uma pequena parcela das obras produzidas.

Por exemplo, existem mangás em que a nudez é bastante marcada, como é o caso das obras dos *mangakás*

Jiraiya, Mateiko e Go Fujimoto, que irão valorizar a apresentação dos corpos, apesar de o sexo anal também ser um elemento valorizado. Já no trabalho de Banjyaku e Genhoroh Tagame, o corpo não é tão destacado, focando-se assim no sexo e suas diferentes performances.

Para esses *mangakás*, então, o sexo recebe uma centralidade muito grande, seja num romance homoafetivo, que é o caso de Go Fujimoto e Banjyaku, ou em outras formas mais selvagens de sexo, abraçando-se, assim, a ideia de Bandagens, Dominação, Sadismo e Masoquismo – BDSM, que é o caso de Genhoroh Tagame.

Sabemos que o toque com os dedos no ânus é uma das técnicas para relaxamento e estimulação da região, a fim de possibilitar que o indivíduo fique mais confortável no momento durante a introdução do pênis no ânus (SANDERSON, 2018). É possível ver um exemplo disso na obra *Only 15 cm* (2014), de Banjyaku.

Nesse sentido, na figura 62, seguindo a cronologia da narrativa no mangá, temos a presença de dois homens nus. O que está por baixo apresenta uma ereção peniana, enquanto aquele por cima está com o dedo inserido dentro

do ânus de seu parceiro, realizando um processo de estimulação sexual por meio de massagem e relaxando a região, ao mesmo tempo que ambos se beijam.

Logo em seguida, vemos uma cena focada na bunda do personagem deitado, e o pênis do que está por cima inicia, ao que parece, o processo de penetração anal. Seguindo para a próxima cena, já é possível ver o intercursos sexual por meio da penetração anal.

Novamente, vemos pedagogicamente nos quadrinhos uma forma de realizar sexo anal, bem como alguns dos preparativos necessários para que isso ocorra. Nesse aspecto, dentro dos mangás *Bara*, a estimulação pelo toque e o sexo oral acabam sendo um prelúdio para o sexo anal, findando esse processo no momento de liberação do gozo por ambos os parceiros.

Se continuarmos a cronologia da narrativa apresentada na figura 62 e observarmos o próximo quadrinho, na figura 63, veríamos uma cena que apresenta ambos os personagens liberando o gozo, ao mesmo tempo que a imagem apresenta como plano de fundo em destaque

os pênis dos personagens, mostrando, assim, o líquido do gozo sendo liberado por ambos.

Uma característica central dentro dos mangás *Bara* é a demarcação do final do intercuro sexual. O sexo finda no momento em que ambos os personagens gozam. Na maioria das obras, logo, ambos os personagens gozam ao mesmo tempo, criando a ideia de que o sexo e todas as relações sexuais têm seu ápice na liberação do gozo.

É possível ver em algumas obras a continuação do ato sexual após esse momento, porém, mesmo assim, ele é demarcado como um processo cíclico, ou seja, após os personagens gozarem, o sexo termina, e qualquer outro momento seguinte é um novo intercuro sexual.

Figura 62 – Only 15 cm, de Banjyaku.



Fonte: <https://arquivobdebara.blogspot.com/2015/09/apenas-15cm.html>. Acesso em: 4 jul. 2020.

Figura 63 – Only 15 cm, de Banjyaku.



Fonte: <https://arquivobdebara.blogspot.com/2015/09/apenas-15cm.html>. Acesso em: 4 jul. 2020.

Dentro dos mangás *Bara*, a troca de papéis sexuais é bastante comum. Isso acaba corroborando a versatilidade que existe dentro do sexo *gay*, mostrando que, ao mesmo tempo que os personagens podem ter papéis fixos dentro das relações, também pode haver fluidez, executando-se as mais diversas possibilidades na hora do sexo anal.

Aqui, temos a demarcação do terceiro ponto de nosso manual. O sexo anal dentro dos mangás *Bara* apresenta-se com um maior protagonismo se comparado a outras práticas sexuais presentes nas narrativas. Pensando na mensagem que essa centralidade transmite, temos uma questão problemática, visto que, no *Bara*, o sexo só é compreendido como tal a partir do momento em que ocorrer a penetração anal.

Nessa lógica, práticas como o sexo *gouinage* não são reconhecidas como uma forma de sexo, mas sim como uma preliminar que antecederá o sexo propriamente dito.

Posições para o sexo anal

A posição em que irá ocorrer o sexo anal é algo bastante importante, tanto no que diz respeito às limitações dos corpos como também ao próprio relaxamento de ambos os sujeitos no momento do sexo. Existem diferentes formas e posições para realizar esse tipo de sexo, e, normalmente, os sujeitos preferem uma em detrimento da outra, seja por um encaixe melhor ou por se sentirem mais relaxados.

Quando pensamos em manual de posições sexuais, o primeiro que vem à cabeça é o *Kama Sutra*, mas não aquele produzido por Vatsyayana, e sim as releituras que foram feitas a partir de seus escritos. Porém, essas versões abordam apenas relações sexuais em relacionamentos heterossexuais (sexo vaginal). Desse modo, algumas das posições descritas apresentam limitações para o sexo que se vale da penetração anal.

Ou seja: pela penetração ocorrer na região do ânus e não da vagina, o mecanismo para que essa prática ocorra acaba sendo um pouco diferente, requerendo algumas adaptações a determinadas posições.

Sanderson (2018) afirma que existem basicamente quatro tipos de posições para as relações sexuais *gay*, sendo: de pé, ajoelhado, sentado e deitado. Todas as outras posições irão representar variações dessas, dependendo de diferentes fatores apresentados pelos sujeitos, como altura, massa corporal, volume dos órgãos genitais, entre outros.

Nesse sentido, os mangás *Bara* exploram um pouco desse universo de posições sexuais, com foco, especificamente, no sexo anal. Veremos diferentes tipos de posições sexuais, algumas relativamente fáceis de serem executadas, e outras, nem tanto.

No ato sexual, existem aquelas posições bem comuns, por serem fáceis e práticas para todos. Nesse sentido, por serem bastante comuns, são corriqueiramente utilizadas nos mangás *Bara*, tais como as posições comumente chamadas de “ficar de quatro”, “cavalgada”, “frango assado” e “caranguejo” (penetração lateral).

A posição de quatro é uma das que mais aparece nos mangás *Bara*, por ser prática de se realizar e proporcionar uma fácil penetração no parceiro, além de

apresentar um ângulo de fácil visualização, perfeito para uma imagem.

Olhando para a obra *Segredo*, de Banjyaku, na figura 63, temos uma representação da posição “ficar de quatro”. Assim, no primeiro quadrinho, vemos dois personagens, um que se encontra na posição de quatro, e o outro na sua retaguarda, com apenas os joelhos sobre o chão, iniciando a penetração.

Ao ler o *Bara*, em alguns momentos, parece que o prazer e a dor são separados por uma linha tênue, tanto nas relações sexuais que não envolvem dor como nos BDSMs. Dessa maneira, se olharmos para a figura 64 e repararmos nas feições do personagem, ficamos com uma sensação de dúvida em alguns momentos.

Se observarmos o primeiro quadrinho, parece que ele está sentindo dor, porém, no segundo, parece que está sentindo prazer em cada estocada, considerando as marquinhas cinéticas sob seus olhos e a forma como tenta abafar seus gemidos no último quadrinho.

Figura 64 – Segredo, de Banjyaku.



Fonte: <https://bdebara.blogspot.com/2021/12/segredo.html?zx=692f3c2c2cd94c6f>. Acesso em: 21 dez. 2021.

Essa posição acaba gerando mais facilidade, visto que o ânus do passivo fica exposto à visualização, ao mesmo tempo que o ativo tem maior liberdade para controlar os movimentos, a profundidade de inserção do pênis no ânus do parceiro e, por fim, a própria velocidade da penetração anal.

A posição “cavalgada” é outra também muito representada nos mangás *Bara*, visto que, além de ser fácil de realizar, nela, o passivo tem a possibilidade de controlar o andamento da movimentação no ato sexual.

Para Sanderson (2018), a cavalgada é a posição em que o ativo deita de barriga para cima, enquanto o passivo senta sobre seu pênis ereto. Nessa posição, o passivo pode estar de frente ou de costas, permitindo que os sujeitos olhem para o rosto do outro, além de se abraçarem e beijarem.

Olhando para a figura 65, da obra *Ichigo e Ichie*, de Takaku Nozomu, temos a representação da cavalgada. No primeiro quadrinho, vemos um personagem agachado sobre um pênis, em uma penetração anal, ao mesmo tempo que mantém uma ereção. Além disso, o balão de diálogo

reforça a ação que está sendo executada, ao afirmar “que é a primeira vez que tem um tão grande dentro dele”.

Partindo para o segundo quadrinho, vemos esse personagem ajustando o pênis para um encaixe melhor em seu ânus, e, nos três quadrinhos finais, a partir dos desenhos cinéticos, percebemos que está ocorrendo uma movimentação de sobe e desce, bem como os balões de diálogo reforçam a ação sexual nessa posição.

Um elemento bastante interessante presente na imagem é a autonomia que o passivo tem sobre a penetração anal que ocorre nele, visto que o personagem realiza um ajuste no encaixe do pênis de seu parceiro, a fim de tornar a penetração mais confortável, além de poder ditar a velocidade do pênis dentro de seu ânus.

Figura 65 – Ichigo e Ichie, de Takaku Nozomu.



Fonte: <https://bdebara.blogspot.com/2018/10/ichigo-e-ichie.html>.
Acesso em: 21 dez. 2021.

“Frango assado” é uma posição muito difundida nas relações sexuais, sendo representada em diferentes gravuras, inclusive, diversas *shunga*, tanto as que representam relações heterossexuais, como é o caso da obra *Negai no Itoguchi (O despertar dos desejos)*, de Kitagawa Utamaro, ou as nas relações sexuais homoafetivas, como podemos ver na obra “*A rare and important nanshoku (male-male)*” de Miyagawa Choshun (1683-1753).

No “frango assado”, o passivo fica por baixo com as pernas para cima, deixando a região de seu ânus totalmente exposta, enquanto o ativo irá ficar por cima, encaixando seu pênis no ânus do passivo ao mesmo tempo que coloca as pernas do passivo sobre seus peitos. Nessa posição, a perna do passivo pode ficar sobre as pernas do ativo, com os pés no peito dele, e assim por diante.

Nos mangás *Bara*, a posição “frango assado” pode aparecer de diferentes modos, com alguns arranjos que são de fácil realização, assim como foi descrito acima, também podendo existir variações de execução um pouco mais complexas.

Na figura 66, da obra *Paradoxo de músculos*, de SUV, temos a representação da forma mais comum de realizar essa posição. Nesse sentido, no terceiro quadrinho, vemos o passivo deitado com as pernas para cima, enquanto o ativo se encontra quase deitado sobre o passivo, com as pernas de seu parceiro abaixo de seus braços.

Um ponto bastante interessante dessa posição é que ela apresenta uma maior facilidade para trocar carícias, bem como observar o rosto de seu parceiro no momento do intercursos sexual, como podemos ver nos dois primeiros quadrinhos da figura 66, em que temos a representação de um beijo, ao mesmo tempo que os personagens fazem sexo.

Se olharmos para o terceiro quadrinho, então, vemos que ambos os personagens se encontram observando um ao outro, ao mesmo tempo que estão em um intercursos sexual na posição “frango assado”. Já se olharmos para o último quadrinho, vemos uma coisa não muito comum nos mangás *Bara*: o uso de camisinha, presente na figura 66, que não é uma prática estimulada por esse tipo de mangá, apresentando-se timidamente nas narrativas, e, quando isso acontece, muitas vezes, ocorre um apagamento desse

objeto, fazendo com que o leitor não o perceba na cena, sendo raros os casos como o da figura 65.

Um dos elementos que pode levar ao não uso da camisinha nos *Bara* são práticas sexuais denominadas *bareback*¹³. Assim, por mais que o incentivo ao uso da camisinha e outros métodos para se proteger de doenças sexualmente transmissíveis esteja bastante presente na figura 66, têm sido realizadas muitas práticas sexuais sem uso de preservativo, por se acreditar que esse dispositivo tira toda a sensibilidade do pênis. Nesse sentido, vemos aqui, no *Bara*, uma apropriação desse discurso através das imagens.

¹³ O termo *bareback* refere-se às práticas sexuais sem o uso de camisinha, em que o gozo deve ocorrer dentro da região penetrada, no caso, a vagina ou o ânus.

Figura 66 – Paradoxo de músculos, de SUV.



Fonte: <https://bdebara.blogspot.com/2018/11/paradoxo-de-musculos.html>. Acesso em: 21 dez. 2021.

É raro que se mantenha todo o intercuro sexual em uma única posição. Por isso, é comum, em uma única obra, aparecer mais de uma posição, indicando a possibilidade de executar diferentes posições durante o sexo, seja para achar a que tem um melhor encaixe com o parceiro ou aquela que dará mais prazer, entre outras opções. Muitas vezes, uma posição pode ser melhor com um parceiro, mas, com outro, pode não ser tão interessante assim, visto que existem corpos diferentes (GALLOTTI, 2005).

Ainda dentro da obra *Paradoxo de músculos* (2019), de SUV, temos a representação de uma outra posição sexual, que é a penetração lateral. Ao olharmos para a figura 67, vemos, então, que o passivo se encontra diante do parceiro, com uma das pernas para cima, ao mesmo tempo que vemos o ativo segurando a perna do outro e realizando a penetração anal.

Passando para os próximos quadrinhos, vemos, por meio da arte cinética, que o ativo se mantém durante um tempo num movimento de vai e vem, até que resolvem alterar a posição para a que vimos anteriormente, a “frango

assado”. Além disso, se voltarmos mais ainda, os personagens realizavam a posição “de quatro”.

A partir disso, vemos quase pedagogicamente a indicação de tentar várias posições sexuais com seu parceiro, seja para uma variação no momento do sexo ou para encontrar uma posição ótima para ambos.

Mostramos, até aqui, as quatro posições mais básicas para a realização do sexo anal. De acordo com Sanderson (2018), são a partir delas que vão surgir variações, sejam elas de pé ou com os sujeitos sentados ou deitados.

Isso será definido pelos participantes do ato sexual, além da utilização de recursos como cama, cadeira, sofá, mesa, entre outros que se possa imaginar, assim como de brinquedos sexuais e da manifestação dos mais variados tipos de fetiches sexuais existentes

Figura 67 – Paradoxo de músculos, de SUV.



Fonte: <https://bdebara.blogspot.com/2018/11/paradoxo-de-musculos.html>. Acesso em: 21 dez. 2021.

Aqui, enfim, temos a demarcação de mais outro ponto de nosso manual de sexo *gay Bara*: as posições sexuais dentro das mais diversas formas de relação sexual, nesse caso, com foco na penetração anal.

Brinquedos e fetiches sexuais

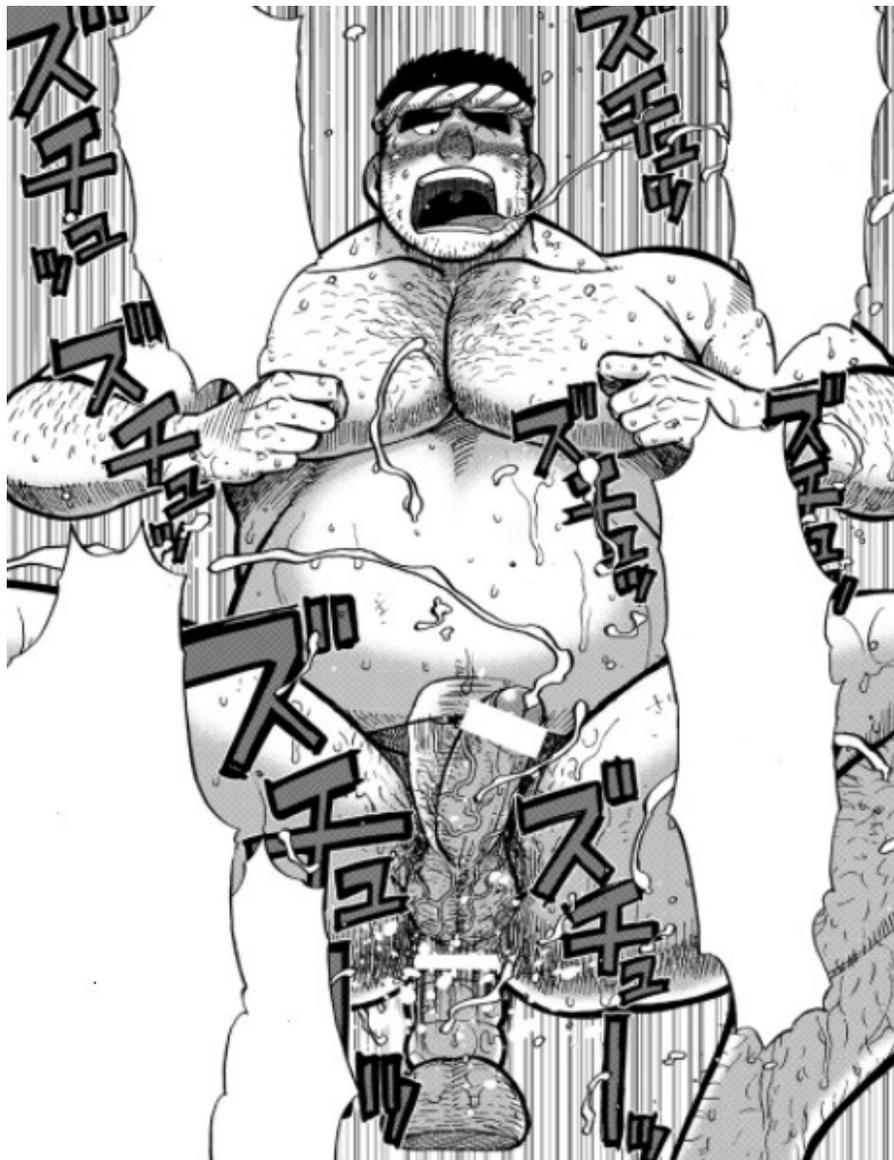
O uso de brinquedos sexuais não é uma exclusividade atual. Em diferentes épocas, aparecem registro da utilização desses artefatos, até mesmo em algumas *shungas* voltadas ao sexo lésbico, que contam com a presença de dildos no momento da relação sexual.

Um das características principais da comunidade *gay* estadunidense é o uso de materiais que auxiliam nas práticas BDSM durante o sexo, como as cuecas *jockstraps* (que deixam a região da bunda exposta, tampando só a área do pênis), roupas de couro, dildos e as mais diferentes bandagens, que propiciam o estabelecimento de dominação e submissão no sexo, tais como: chicotes, algemas, vendas de olho, cordas, entre outras.

Grande parte da prática sexual com brinquedos está ligada diretamente às formas de expressar desejos e vontades no momento do sexo, seja com foco nas relações de dor e tortura (sadismo e masoquismo) ou nas relações de poder (dominação).

Contudo, há exceções no uso de dildos, por ser um dos objetos de estimulação sexual que não exige a presença de um parceiro, assim, podendo não estar vinculado a uma prática BDSM. Podemos ver esse fenômeno na obra *Brincadeira secreta* (2017), de Migiri (figura 68), em que temos a representação de um personagem, totalmente nu, autoestimulando os mamilos e, ao mesmo tempo que penetra seu ânus com um dildo, apresentando uma feição que se assemelha à de dor.

Figura 68 – Brincadeira secreta, de Migiri.



Fonte: <https://arquivobdebara.blogspot.com/2017/11/brincadeira-secreta.html>. Acesso em: 21 jan. 2021.

A utilização de brinquedos sexuais nos mangás *Bara*, porém, com exceção dos dildos, não é muito comum, havendo poucos mangakás que buscam explorar esse universo. Um dos poucos autores que aborda a utilização de diferentes brinquedos sexuais é Gengoroh Tagame, que, por destacar os BDSM em suas obras, acaba enfatizando elementos inerentes a essas práticas sexuais.

Um exemplo disso é a obra *My best friend 's dad made me a bitch* (2019), de Gengoroh Tagame, em que é possível ver uma exploração de brinquedos sexuais para a estimulação do prazer.

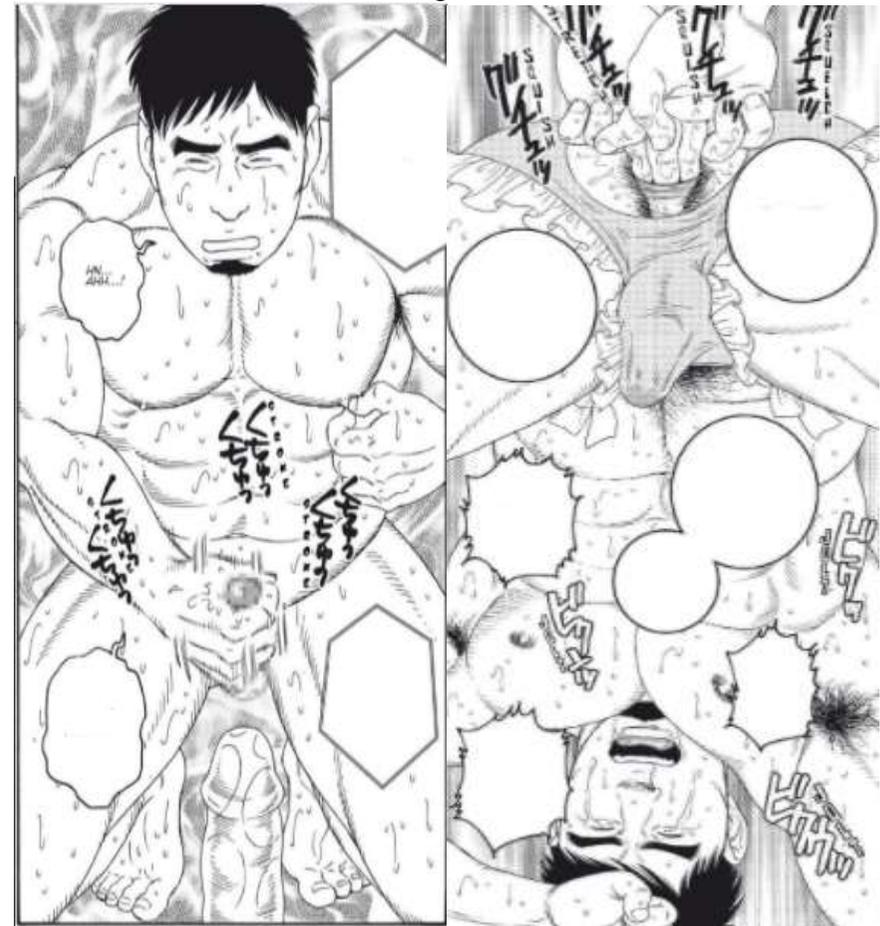
Na Figura 69, então, temos um personagem em dois momentos, utilizando diferentes materiais no momento de sua estimulação sexual. À esquerda, ele está de joelhos, masturbando-se, ao mesmo tempo que busca se estimular por meio de seus mamilos, sendo possível ver um dildo diante dele; à direita, vemos esse personagem em outra posição, de cabeça para baixo, enquanto uma segunda pessoa penetra seu ânus com os dedos. Ainda nessa última imagem, é possível perceber o uso de algo que parece ser

uma *jockstraps*, porém, modelada na forma de uma calcinha.

Muito embora o personagem não esteja utilizando o dildo na imagem, é possível ver, por meio da arte cinética, que existe um sinal de umidade no brinquedo sexual, o que pode reforçar o fato de ter sido usado ou o preparo do personagem para sua utilização.

Em muitas práticas que envolvem dominação, o sujeito exercendo o papel de submisso vivencia situações que reforçam um grau de inferioridade em relação ao indivíduo que o está dominando. Essa dominação está ligada a questões de classe social, gênero e relações de poder.

Figura 69 – My best friend's dad made me a bitch, Cap. 03 e 04, de Tagame.



Fonte: <https://myreadingmanga.info/tagame-gengoroh-my-best-friends-dad-made-me-a-bitch-esp/>. Acesso em: 4 jul. 2020.

Desse modo, é comum aparecerem situações como: faxineiro *versus* patrão, funcionário *versus* chefe, entre outras, tendo os brinquedos sexuais um papel muito importante na realização dos mais diversos fetiches sexuais.

Nos mangás *Bara*, o uso de brinquedos sexuais, bem como de outros elementos na prática sexual das narrativas, na maioria das vezes, está atrelado a algum tipo de fetiche sexual. Segundo Shakti (2008), compreende-se como fetiche ou fetichismo o ato de

idolatrar alguma parte do corpo ou objeto, inanimado ou não, que representa simbolicamente o ser desejado ou amado, ou um ato compulsivo envolvendo a exploração corporal (SHAKTI, 2008, p. 33).

Desse modo, o desejo por um corpo específico, a utilização de um brinquedo ou uma relação sexual em um cenário muito particular contam como fetiche sexual.

Por se servirem de muitos elementos da cultura cunhada pela comunidade urso *gay* estadunidense, os BDSM's acabam fazendo parte das narrativas apresentadas

nos mangás *Bara*. O BDSM pode ser compreendido como o “conjunto de comportamentos e necessidades sexuais entre parceiros adultos, comumente denominado de ‘sadomasoquismo’ ou ‘SM’” (SHAKTI, 2008, p. 20).

É possível ver um exemplo disso na obra *The CEO's toy* (2011), de Jiraiya (figura 70), em que temos um personagem totalmente nu, em posição agachada, apresentando uma ereção peniana, enquanto três outros personagens, que aparentam ser executivos, estão ao seu redor.

Percebemos que esse personagem tem em seu pescoço uma gravata e algo que parece ser o crachá de uma empresa, e, ainda sobre a gravata, vemos que ela está sendo segurada por um dos executivos. Temos aqui, então, uma cena de sadomasoquismo sendo representada na imagem.

No *Bara*, as práticas de sadismo, dominação e masoquismo podem ser realizadas voluntariamente, ou seja, todos os sujeitos estão cientes do que acontecerá na relação e se submetem de livre e espontânea vontade, assim como também podem existir aquelas não voluntárias por parte de todos os participantes.

Figura 70 – The CEO's toy, de Jiraiya.



Fonte: <https://bdebara.blogspot.com/2017/07/o-brinquedo-dos-ceo.html>. Acesso em: 4 jul 2020.

Um outro exemplo de sadomasoquismo está na figura 71, presente na obra *A maldição do sexo: Khoz – o escravo amaldiçoado*, de Gengoroh Tagame, em que vemos um personagem totalmente nu e amarrado por diversas correntes. Além disso, ele está sendo puxado por outro sujeito, que, por sua vez, encontra-se vestido de acordo com a época retratada.

Se observarmos o cenário de fundo, notamos que há uma multidão olhando para o personagem nu. Porém, ao lermos os elementos escritos que aparecem na narrativa, percebemos que o personagem está confortável com toda a situação, visto que afirma querer ser “um puto escravo”.

Além das práticas voluntárias, também existirão aqueles momentos em que o sexo BDSM não será consensual para um dos personagens, porém, essa questão não será muito aprofundada aqui, mencionando-se apenas o fato que tais práticas ainda existem nessas narrativas.

Figura 71 – A maldição do sexo: Khoz – o escravo amaldiçoado, de Gengoroh Tagame.



Fonte: <https://bdebara.blogspot.com/2020/02/a-maldicao-do-sexo-khoz-o-escravo.html>. Acesso em: 4 jul. 2020.

A questão da violência, muito divulgada pela obra de Gengoroh Tagame, abre espaço para outras manifestações da hipermasculinidade que marcam a homossexualidade do homem japonês. São frequentes as representações de relações de poder, com a erotização da hierarquia social, muito presente na cultura japonesa (ARANHA; PUGAS-FILHO, 2010, p. 1003).

As obras de Gengoroh Tagame costumam trabalhar essas duas questões destacadas por Aranha e Pugas-Filho (2010), mostrando desde a realização de um desejo sexual até formas mais cruéis de exercer a sexualidade, isto é, o lado obscuro das práticas BDSM, quando não são consensuais, quase mostrando pedagogicamente o que isso pode causar nos sujeitos.

Existem vários fetiches sexuais conhecidos no mundo, e muitos são compartilhados por uma parcela significativa da sociedade, ao passo que outros são abominados por grande parte da população. Os fetiches apresentados nos mangás *Bara*, em sua maioria, são aqueles praticados pela comunidade *gay* urso norte-americana,

porém, há uma pequena parcela voltada aos fetiches com *furries*, que não têm origem nessa comunidade.

Nos *Bara*, o sexo *furry* tem se tornado comum, embora não disponha do mesmo grau de liberdade no convívio social. Nesse sentido, é mostrado como uma realidade fantasiosa, visto que, na realidade, não existem animais humanoides, apenas a possibilidade de utilização de fantasias durante o sexo, tais como de cachorro, leão, gato e assim vai.

Um exemplo disso aparece na segunda temporada da série *Sex education*, da Netflix, em que houve uma menção à prática por duas personagens lésbicas, bastante ligada à cultura do *kawaii*, também de origem japonesa.

Dessa forma, vemos um constante diálogo entre os fetiches da comunidade urso *gay* estadunidense e a cultura *kawaii* do Japão com seus personagens antropomorfizados, criando-se, logo, características únicas para os fetiches sexuais vinculados à cultura *otaku*.

Assim, temos a demarcação do último elemento de nosso manual, que é a presença dos mais diferentes fetiches

sexuais nos mangás, bem como a aparição de um elemento que reforça questões culturais e próprias do leitor/*otaku*.

Capítulo 14: Um manual gay otaku.

Ao ler um mangá *Bara*, pode ser impensável concebê-lo como um manual para o sexo *gay*, visto que a função social de um manual é ensinar aquilo que ele se propõe. Os mangás *Bara* não foram feitos para ensinar seus leitores a realizarem um passo a passo do sexo *gay*, mas são uma forma de literatura que busca contar narrativas envolvendo cenas de nudez e sexo explícito *gay*, possibilitando um momento de despudor e liberação de libidos sexuais ao leitor.

Entretanto, embora não tenha sido o objetivo central dessa arte sequencial, vejo nela a possibilidade de ser olhada como um manual, pois as imagens também proporcionam aprendizagem.

É o caso, por exemplo, das *shungas*, que podem ter exercido a função de manual para aprender sobre sexo (HAYAKAWA, 2008), e, mais atualmente, dos vídeos de pornografia disponibilizados em diversos sites

especializados, que também acabam se tornando um espaço de aprendizagem sobre sexo.

Por mais que determinadas coisas não tenham sido criadas para certos usos, podem exercer uma função social de aprendizagem, seja de uma forma positiva, mostrando a melhor maneira de executar tal coisa, ou de forma negativa, mostrando a pior forma de executar tal coisa.

Muito embora os mangás *Bara* não tenham sido criados para essas possibilidades pedagógicas sobre sexo *gay*, vemos, nessas obras, um artefato de aprendizagem desse modo de exercer a sexualidade, mostrando desde possibilidades de executar essa prática, a composição de atos, até a demarcação do momento em que ela termina.

Assim, embora possa ocorrer uma aprendizagem positiva, no *Bara*, também vemos a possibilidade de uma aprendizagem negativa, em que o sexo é domesticado para se expressar de uma forma determinada e há um descaso com questões voltadas à saúde sexual e ao uso dos mais diferentes métodos de proteção contra doenças, como é o caso da pouca aparição da camisinha no ato sexual.

A partir da visão dos mangás *Bara* como um manual para o sexo *gay otaku*, vemos, aqui, a demarcação de determinados elementos no momento do sexo. Assim como no *Kama Sutra*, de Vatsyayana, portanto, em que são definidos os tipos de corpos ideais para uma relação sexual perfeita, vemos, no *Bara*, a instituição de um corpo julgado ideal, transportado da filosofia da comunidade *gay* urso norte-americana. Além da instituição desse corpo, o *Bara* busca realizar certas demarcações de como ocorre a descoberta da sexualidade do sujeito e de que forma esse sexo deve ser realizado.

Nesta pesquisa, recorri a diferentes mangakás para realizar a idealização desse manual sugerido, mas se usasse apenas um autor, seria possível ver uma demarcação clara de como ele idealiza os atos que compõem o sexo, quase mostrando pedagogicamente em suas obras uma forma ideal – para ele – de realizar o intercuro sexual.

No *Bara*, vemos também a demarcação de fetiches sexuais, sejam aqueles mais comuns à comunidade *gay* ou aqueles que envolvem práticas como BDSM.

Outro elemento que fica evidente dentro desses mangás é o surgimento de um fetiche *otaku*, considerando a presença de personagens *furries* dentro das narrativas.

Nesse sentido, na comunidade *otaku*, há dois movimentos que têm se tornado cada vez mais expressivos. E, muito embora esses movimentos pareçam distintos, ambos vêm de uma mesma ramificação.

O primeiro deles é a cultura *kawaii*, que surge com o nascimento da personagem Hello Kitty (representação de uma gata antropomorfizada), e o segundo é o movimento *furry*, que também tem como característica a antropomorfização de animais vivendo em sociedade.

Ainda que o primeiro se apoie na compreensão de “uma possibilidade de amor” e tenha com base os conceitos de fofura, beleza e graciosidade, ainda compartilha bastante características com o movimento *furry*, que também acaba idealizando seus personagens na lógica da fofura, beleza e graciosidade, através da representação de seres antropomorfizados.

Ao pensar nesses seres vivendo em sociedade, então, justifica-se a idealização desses sujeitos em

diferentes situações do cotidiano, e isso os acaba levando para dentro dos mangás *Bara*, criando-se um nicho voltado à fetichização de seres antropomorfizados ou, ainda, um fetiche que podemos considerar genuinamente *otaku*.

Muito embora pareça um pouco estranho se fantasiar de animal para saciar um desejo sexual, é bastante comum a associação de fetiches com determinadas fantasias, como é o caso do policial, bombeiro e mecânico, dependendo da criatividade dos sujeitos.

Por fim, os mangás *Bara* apresentam várias formas de conceber as relações sexuais, e, ao realizarem isso, vemos nessa arte sequencial um campo de aprendizagem sobre como fazer tal coisa e exercer tal fetiche, oferecendo novas possibilidades de conceber relações sexuais.

Não sabemos dizer se isso vai chegar ou não ao leitor/observador da forma que compreendo aqui, mas, mesmo assim, vejo esses mangás como um possível manual para a realização do sexo *gay otaku*.



Figura 72 – Paradoxo de músculos, de SUV.

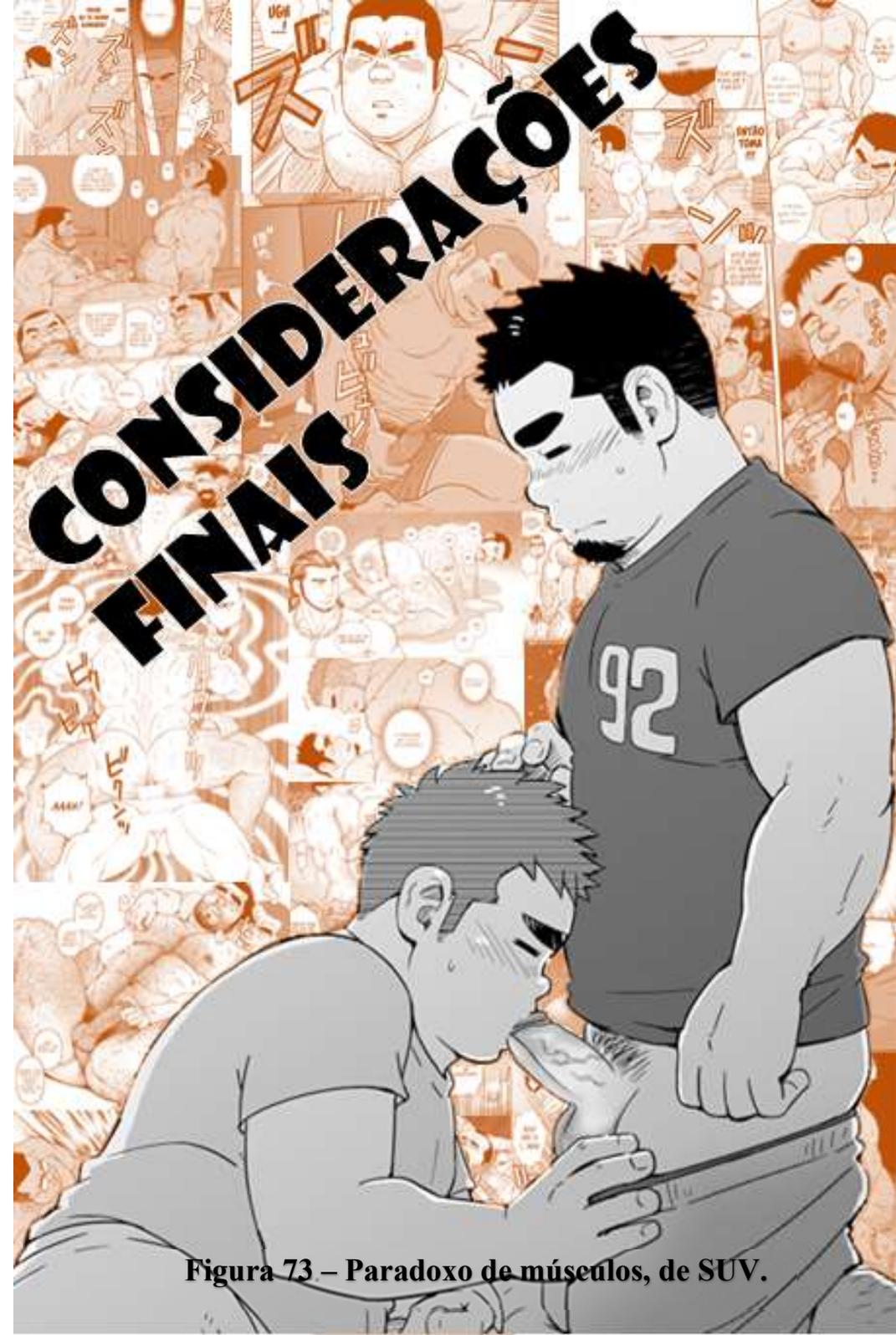


Figura 73 – Paradoxo de músculos, de SUV.

Capítulo 15: Isto é apenas o começo...

Comecei esta pesquisa com o intuito de discutir os corpos e as mais diversas formas de relacionamento desenvolvidas dentro da arte sequencial japonesa, que conhecemos como mangá. No fim, porém, acabei caminhando por outras trilhas, que me levaram à construção dessa colcha de retalhos que apresento.

Neste percurso, tive muitas dificuldades, seja por questões externas, seja por conflitos internos, entre os mais variados tipos de sentimentos. Confesso que nenhum trabalho da minha vida, até este momento, me fez sentir esse turbilhão de emoções.

No início, o elemento que mais me deu trabalho para delinear esta pesquisa foi a falta de literatura sobre os mangás *Bara*. Assim, por mais que isso indique a existência de muitas coisas a serem pesquisadas sobre um determinado tema, também se apresenta como um terreno inóspito para pisar, visto que você não tem ajuda de outras leituras de

apoio para escolher o melhor caminho a ser cruzado, no que diz respeito a tentar entender uma singularidade.

Mesmo reconhecendo esse problema, porém, eu segui com este estudo, tentando buscar mecanismos que ajudassem a compreender as características desses mangás, tanto por meio de literaturas que se assemelham ao tema, como as diferentes versões do Kama Sutra, como por imagens que apontassem possíveis influências das obras que escolhi pesquisar, tais como as *e-makimonos*, as *ukiyo-e* e *shungas*.

Sempre ouvi falar que a qualificação de uma pesquisa é o momento em que o pesquisador e a banca irão apresentar alguns pontos para melhoria da pesquisa. Para mim, esse foi um momento bastante importante, visto que, ao mesmo tempo que recebi ajuda sobre como poderia pensar meu objeto de pesquisa, saí dela com mais dúvidas do que tinha antes. Isso, porém, não foi algo negativo, pelo contrário, me incentivou a pensar em outras possibilidades de interpretação das imagens no contexto em que são apresentadas.

Nesta pesquisa, busquei pensar os mangás *Bara* como um manual do sexo gay otaku, mas essa ideia só surgiu após a qualificação, visto que, antes, a forma que eu os analisava ainda não era interessante para compreender suas singularidades, bem como não revelava um problema ou objetivo claro que eu queria abordar com este estudo.

Após refletir bastante, então, comecei a ver as possíveis ligações com o que o Kama Sutra se propunha a fazer, bem como também as obras me lembravam bastante os livrinhos de bolso com pornografia, muito publicados no final do século passado, sendo possível, ainda hoje, encontrar alguns exemplares em sebos, distribuidoras de revistas, entre outros locais especializados.

Desenvolver esta pesquisa me ensinou muita coisa, mais do que conseguiria descrever aqui com palavras. Sinto que as amarras do tabu que tinha em relação a me expressar em público sobre sexo e, mais ainda, a respeito de minha sexualidade e a sexo *gay* foram arrancadas, dando uma segurança tão reconfortante que sinto uma certa leveza ao dialogar sobre o assunto, além de me sentir totalmente

seguro em comentar sobre questões sobre as quais, antes, tinha certos pudores de falar.

No processo de escolha dos objetos de pesquisa, acabei deixando de lado um gênero de mangá (*Boys Love*), porém, durante meu processo de escrita sobre as *shunga*, surgiram algumas questões que me fizeram ver que esta pesquisa foi apenas o começo, visto que, neste trabalho, acabei trazendo somente minhas percepções sobre os mangás *Bara* como possibilidade de idealizar um manual sobre o sexo *gay otaku*.

Finalizo este processo aqui, sabendo que ainda existem muitas coisas para avançar. Muitas lacunas foram deixadas abertas, principalmente, aquelas relacionadas às técnicas e influências das *shungas*, ainda bastante presentes no gênero *Yaoi*.

Embora tenha falado sobre cenas de nudez e sexo explícito nesta pesquisa, percebo limitações, por não ter apresentado o tipo de pornografia que se difunde através dos mangás, visto que apresento somente alguns indicativos dela, não me aprofundando na questão.

Por fim, assim como falei anteriormente, esta pesquisa é apenas o começo, pois não tenho pretensão de parar por aqui. Assim, finalizo esta escrita com mais questionamentos do que quando comecei a desenvolvê-la, questionamentos esses que buscarei responder nos meus próximos estudos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARANHA, Gláucio. Vozes abafadas: o mangá yaoi como mediação do discurso feminino. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 19, p. 240-251, jul. 2010.

ARANHA, Gláucio; PUGAS-FILHO, José Maria. Do Bishônen aos Bears: diálogos de estética e recepção nos mangás. *In*: COSTA, Horácio. **Retratos do Brasil homossexual**: fronteiras, subjetividades e desejos. São Paulo: Edusp, 2010.

BAUDINETTE, Thomas. An evaluation of physicality in the bara manga of bádi magazine. *In*: BULLARD, Nick. **Mangá vision**: cultural and communicative perspectives. Clayton: Monash University Publishing, 2016.

BERNDT, Jaqueline. **Pictures that come to life**: the Hokusai mangá. 2017. Disponível em: <https://www.jberndt.net/wp-content/uploads/2020/05/2017_JB.Hokusai-Manga.cat_-NSW_.pdf> Acesso em: 1º jan. 2022.

BRAGA, Amaro Xavier. Representações sociais do erotismo nipônico: dominação, consumo e influências na produção de BD's. *In*: CONGRESSO PORTUGUÊS DE SOCIOLOGIA, 7., Porto. **Anais...** Porto: Universidade do Porto, 2012. p. 1-18.

BRANDON James R. Reflections on the Onnagata. **Asian Theatre Journal**, Honolulu, v. 29, n. 1, p. 122-125, 2012. Disponível em: <<https://muse.jhu.edu/article/480601>> Acesso em: 1º jan. 2022.

BRAVO, Sebastián Daniel Ojeda. Kukai y la tradición del nanshoku en el budismo Shingon. Breve ensayo sobre la influencia del nanshoku en la cultura del mundo flotante. **Horizontes Históricos**, Aguascalientes, n. 13, p. 63-76, 2016.

BUENO, F. S. **Grande dicionário etimológico**: prosódico da língua portuguesa. São Paulo: Saraiva, 1968.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CARDOSO, José Arlei; DOMINGOS, Ana Cláudia Munari. Webcomic e hiperleitura. **Revista esfera**, São Cristóvão, n. 5, 2016. Disponível em: <https://www.researchga-te.net/profile/Ana-Claudia-Domingos/publication/3-17350644_Webcomic_e_hiperleitura/links/5cae2bc6a6fdc1d498bdd90/Webcomic-e-hiperleitura.pdf>. Acesso em: 1º jan. 2021.

CHAPMAN, Catherine. [+18] Un recorrido artístico por el erotismo japonés de 1700. 2016. Disponível em: <<https://www.vice.com/es/article/vvpzq8/18-un-recorrido-artistico-por-el-erotismo-japones-de-1700>>. Acesso em: 1º jan. 2021.

COLLING, Leandro. **Que os outros sejam o normal**: tensões entre movimento LGBT e ativismo queer. Salvador: Edufba, 2015.

CORDARO, Madalena Natsuko Hashimoto. As estampas xilográficas Shunga: metonímias do corpo erótico. **Estudos Japoneses**, São Paulo, n. 28, p. 63-73, 2003. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/ej/article/view/14-2914/137783>>. Acesso em: 4 nov. 2020.

CORDARO, Madalena Natsuko Hashimoto. Uma educação nada sentimental: a preparação de garotos wakashu. **Estudos Japoneses**, São Paulo, n. 31, p. 125-143, 2011. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/ej/article/view-w/143086/137898>>. Acesso em: 1º jan. 2022.

CÉ, Otavia Alves. Seme ou Uke? Uma análise sobre o yaoi, os quadrinhos homossexuais japoneses. In: FAZENDO GÊNERO DIÁSPORAS, DIVERSIDADES, DESLOCAMENTOS, 9., 2010, Florianópolis. **Anais...** Florianópolis: UFSC, 2010. p. 1-8.

DAWSON, James. **Este livro é gay**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2015.

DOMINGOS, J. J. **O discurso dos ursos**: outros modos de ser da homoafetividade. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2016.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FLÔRES, Onici. **A leitura da charge**. Canoas: Editora Ulbra, 2002.

GALLOTTI, Alicia. **Kama Sutra gay**: para desfrutar o máximo da sexualidade. 5. ed. São Paulo: Editora Planeta, 2005.

GREINER, Christine. **Leituras do corpo no Japão e suas diásporas cognitivas**. 2015. Tese (Livre-docência em Comunicação) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

GUIMARÃES, Edgard. Linguagem e metalinguagem na história em quadrinhos. *In*: INTERCOM – SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA COMUNICAÇÃO, 25., 2002, Salvador. **Anais...** Salvador: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2002.

GYABBO. **Bara**: pegada forte!. 2015. Disponível em: <<https://www.genkidama.com.br/gyabbo/2015/07/02/bara-manga/>>. Acesso em: 18 set. 2020.

HAYAKAWA, Monta. Usos e costumes sexuais e a cultura do sexo do período Edo nas pinturas eróticas Ukiyo-e. **Estudos Japoneses**, São Paulo, n. 28, p. 231-249, 2008. Disponível em:

<<http://www.periodicos.usp.br/ej/issue/view/10441/1246>>
. Acesso em: 25 set. 2020.

HIRATA, Tatiane. **Mangá**: do Japão ao mundo pela prática midiática do *scanlation*. 2012. Dissertação (Mestrado em Estudos de Cultura Contemporânea) – Instituto de Linguagens, Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá.

JUSTAMAND, Michel *et al.* Representações de relações sociais e sexuais entre pessoas do mesmo sexo nas cenas rupestres do Parque Nacional Serra da Capivara-Piauí. **Revista Nordestina de História do Brasil**, Cachoeira, v. 1, p. 92-105, 2019.

KAWANAMI, Silvia. **Como a homossexualidade é vista no Japão?**. 2015. Disponível em: <<https://www.japaoemfoco.com/como-e-visto-a-homossexualidade-no-japao/>>. Acesso em: 1º jan. 2022.

KREMES, Karen Keslen. **Cultura geek e tecnologia**: reflexões sobre os híbridos de videogame e cinema interativo. 2018. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, Paraná.

LAGOA, Beatriz Rocha. Visão sobre o mundo flutuante Ukiyo-e. **Artefactum**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 1, p. 1-15, 2018. Disponível em: <<http://artefactum.rafrom.com.br/index.php/artefactum/article/view/1652>>. Acesso em: 30 out. 2020.

LEITÃO, Renata Garcia de Carvalho. **O “som” do silêncio:** tradições/adaptações de onomatopeias e mimesis japonesas nos mangás traduzidos para a língua portuguesa. 2012. Dissertação (Mestrado em Língua, Literatura e Cultura Japonesa) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo.

MUSEU DE ARTE LEOPOLDO GOTUZZO. **Coleção – UKIYO-E:** Gravura Japonesa na Coleção L. C. Vinholes, Universidade Federal de Pelotas: Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo. 2019. Disponível em: <<https://wp.ufpel.edu.br/malg/ukiyo-e-gravura-japonesa-na-colecao-l-c-vinholes/>>. Acesso em: 25 mar. 2021.

McCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos.** São Paulo: Makron Books, 2006.

MEDEIROS, Afonso. **Ukiyoe:** crônica visual ou a modernidade do prosaico. 2001. Tese (Doutorado em Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

MEDEIROS, José Afonso Souza. O Ukiyo-e como crônica visual ou a modernidade do prosaico. **Estudos Japoneses**, São Paulo, n. 22, p. 19-38, 2002. Disponível em: <<https://doi.org/10.11606/issn.2447-7125.v0i22p19-38>>. Acesso em: 4 nov. 2020.

MEDEIROS, José Afonso Souza. Erotismo & pornografia na arte: uma história mal contada?. **Cartema**, Recife, v. 5, n. 5, p. 27-49, 2016. Disponível em:

<<https://periodicos.ufpe.br/revistas/CARTEMA/article/view/234382/27541>>. Acesso em: 4 nov. 2020.

MEDEIROS, José Afonso Souza. A modernidade compulsiva do ukiyo através do ukiyo-e. *In:* ENCONTRO NACIONAL DE ESTUDOS DA IMAGEM E V ENCONTRO INTERNACIONAL DE ESTUDOS DA IMAGEM, 8., 2021, Londrina. **Anais...** Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2021.

MENDES, Maria Isabel Brandão de Souza; NÓBREGA, Terezinha Petrucia da. Cultura de movimento: reflexões a partir da relação entre corpo, natureza e cultura. **Pensar a Prática**, Natal, v. 2, p. 1-10, 2009.

MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos mangás.** 2. ed. São Paulo: JBC, 2006.

OI, Sheila Kiemi. **Shôjo mangá:** de Gengi Monogarati a Miou Takaya. 2009. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Instituto de Artes de São Paulo, Universidade Estadual Paulista, São Paulo. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/86946>>. Acesso em: 19 dez. 2019.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as HQs em sala de aula.** São Paulo: Editora Contexto, 2014.

RIVERA, Samantha Gaytan. **Ukiyo-e y superflat:** influencia estética y permanencia en el tiempo. 2016. Tesis

de Maestría (Maestría en Estética y Arte) – Facultad de Filosofía y Letras, Benemérita Universidad Autónoma De Puebla, México.

RODRÍGUEZ, Amaury A. García. O desejo e a representação nas gravuras eróticas japonesas Shunga. **Estudos Japoneses**, São Paulo, n. 28, 2008. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/235-665134_O_desejo_e_a_representacao_nas_gravuras_eroticas_japonesas_Shunga>. Acesso em: 4 nov. 2020.

SÁ, Joane Leôncio de. **O romance gráfico autoral brasileiro: entre os rótulos e a legitimação**. 2017. Tese (Doutorado em Letras) – Centro de Arte e Comunicação, Universidade de Federal de Pernambuco, Recife.

SANDERSON, Terry. **O Kama Sutra para homens gays**. São Paulo: Madras, 2018.

SANTACRUZ, Kevin. **Love Between Men Throughout Japanese Society: Pre-Modern and Contemporary Japanese Societal Concepts of Male Sexuality**. 2012. Senior Thesis (Major in International Studies) – Trinity College, Hartford. Disponível em: <<https://digitalrepository.trincoll.ed-u/theses/190/>>. Acesso em: 1º jan. 2022.

SHAKTI, Agni. **Dicionário de fetiches e BDSM**. São Paulo: Ação e Ideias, 2008.

SILVA, Jeniffer Aparecida Pereira da Silva; VIEIRA, Mauricéia Silva de Paula. Tiras cômicas e charges: potencialidades para promover o Letramento multimodal. **Revista prática da linguagem**, Juiz de Fora, v. 8, n. 2, 2018.

SILVA, Carlos Eduardo Ferreira da. **Formação do leitor na perspectiva do Letramento Crítico: o potencial das tiras cômicas como estímulo à emancipação em sala de aula**. 2018. Dissertação (Mestrado em Linguagens e Letramentos) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, São Gonçalo, Rio de Janeiro.

SUZUKI, Teiite. **Origem e desenvolvimento da xilogravura Ukiyo-e**. 1987. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/ej/article/download/142817/137741>>. Acesso em: 30 out. 2020.

VATSYAYANA. **Kama Sutra de Vatsyayana**. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2018.

WALDMAN, Johnny. **Shunga: Japanese erotic art from the 1600s – 1800s**. 2015. Disponível em: <<https://www.spoontamago.com/2015/09/21/shunga-japanese-erotic-art-from-the-1600s-1800s/>>. Acesso em: 28 jan. 2021.

ZANONI, Antonio Augusto. O mangá como arte, história e narrativa: relações entre o “eu” e o “outro”. **Revista Angelus Novus**, São Paulo, n. 16, p. 97-114, 2020.

Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/ran/article/view/166469/168214>>. Acesso em: 13 mar. 2021.

MANGAS BARA: As imagens de sexo explícito *gay* na arte sequencial nipônica

MARCOSA. C. ALVARENGA



ARTES VISUAIS
MESTRADO
CENTRO DE ARTES | UFPEL



+18