

ANIME: UM JEITO “FEMININO” DE VIVER

Olávia Fernandes¹
Jussara Natália Bélen²

INTRODUÇÃO

É notória como a massificação da indústria da cultura e do entretenimento, com fins capitalistas, exerce forte influência no meio juvenil na contemporaneidade. Assim, com base na linha de pensamento dos estudos de gênero e diversidade, objetivamos refletir acerca da influência da representação do feminino nos desenhos em estilo anime japonês e como essa imagem feminina é transmitida pelos animes como estratégia biopolítica de controle de corpos adolescentes em Campina Grande-PB. O público-alvo é composto por jovens de doze a vinte quatro anos, residentes na cidade de Campina Grande-PB.

Percebemos que as escolhas dos/as personagens de desenhos japonês pelos/as jovens, traduzem maneiras diferentes de subjetivação do feminino. Observa-se que toda produção cinematográfica tem um enredo e este traz um interesse político. Para tanto, faz-se necessário o levantamento de reflexões sobre os elementos da indústria do entretenimento os quais serviram como conhecimento sobre o que está sendo divulgado, até mesmo porque nada se cria tudo se copia.

METODOLOGIA (MATERIAIS E MÉTODOS)

Esta pesquisa tem o interesse de investigar uma série de questionamentos disseminados acerca do anime japonês, seus enredos diversificados e a forma com que os jovens absorvem as informações fornecidas na produção cinematográfica japonesa dos animes.

As representações culturais, exercidas pelos jovens, são percebidas através dos personagens refletidos nas redes sociais, nas tatuagens marcadoras de significados nos corpos juvenis e nas indumentárias dos animes que destacam os/as jovens consumidores/as em meio à multidão. Entre os meses de março a julho de 2018, tornamo-nos amigas virtuais de alguns/as jovens que foram sujeitos desta pesquisa. Este percurso investigativo nos possibilitou conhecer um pouco mais do modo de vida compartilhado entre eles/as. A princípio, a investigação sobre o modo de vida destes/as jovens pareceu importuno para alguns/as, mas depois, esses sujeitos se sentiram à vontade para falar da aquisição de produtos

¹ Estudante de Sociologia pela Universidade Estadual da Paraíba - UEPB (olavia.fernandes@gmail.com).

² Professora Doutora em Educação lotada no Departamento de Ciências Sociais da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB (jussarabelens@gmail.com).

do gênero, como revistas, camisetas, luvas, agasalhos, sapatos, entre outros. Também se observou outras atitudes como as transformações dos corpos, cortes de cabelo, procedimentos de escova, corpos esculpidos com práticas de esportes (correr), tatuagens com a simbologia do anime e etc. Para embasamento teórico, pautamo-nos nas reflexões de Pablo Severiano Benevides (2012) que tece discussões sobre a biopolítica; e também em Carlos Skliar (2003) que trabalha o conceito de diversidade na figura do outro inserido na educação.

ANIMES: UMA PRÁTICA EDUCATIVA

Em nossa compreensão, a pedagogia que não permite que o indivíduo apareça na sua particularidade social não deve ser promulgada. Não deve ser alimentada a ideia do certo e errado, ou de dizer o que o/a jovem deve ser. “A pedagogia do outro que deve ser anulado é aquela que diz ao outro: “está mal ser o que és. [...] Está mal ser índio, surdo, ser mulher, ser negro, menino da rua, jovem, etc.” (SKLIAR, 2003, p. 46).

Para que a diversidade seja respeitada, é necessário que os sujeitos sociais tenham liberdade de expressão, assim como a liberdade de ir e vir em ambientes públicos e privados. Esses ambientes podem ser ruas, estabelecimentos comerciais, alimentícios e de vestimentas. Assim, os/as jovens consumidores/as do anime, por suas singulares maneiras de se vestir, andar, falar, cortar os cabelos, dentre outros marcadores sociais, são muitas vezes marginalizados por outros/as sujeitos jovens e não-jovens que compartilham de traços e costumes espelhados no controle do padrão estético socialmente estabelecido como “normal”.

Na cidade de Campina-PB, há lugares e eventos que os/as jovens, consumidores/as dos/as desenhos animes, gostam de frequentar. Tais ambientes tornam-se espaços de sociabilidades construídas por grupos de jovens que destoam da norma geral.

Em Campina Grande-PB, tem crescido um número considerável de jovens que ficam atentos/as a tudo que é criado pela indústria cinematográfica japonesa. Estes/as jovens são denominados de *otaku*³. E para ser um adepto da criatividade da indústria cinematográfica japonesa, precisa agregar a si a denominação *cosplay*⁴; frequentar eventos como o *Nippon*⁵ e estabelecimento como *LudoPub*⁶.

³ É uma expressão que caracteriza as ações e a forma de falar que estão direcionadas ao modo de vida que é transmitida pela indústria cinematográfica japonesa (significa está por dentro de tudo que surge no mundo do anime).

⁴ É aquela pessoa que se veste o mais aproximado possível de seu personagem preferido.

⁵ É um evento que reúne os fãs de toda produção da indústria do entretenimento japonesa, seja ela anime, mangá ou histórias em quadrinhos.

⁶ Localizado na rua Treze de maio, Campina Grande. PB. É um ambiente voltado para bate papo, fazer lanches, competir com os amigos nos jogos que se encontram no ambiente, como: jogos de tabuleiro. Assim como tem modelos de diversos jogos disponíveis para venda.

Nesses eventos e estabelecimentos, não frequentam somente jovens, mas pessoas de todas as idades. A esfera do anime japonês movimentou a economia de Campina Grande nos setores de compra e venda no mercado logístico. Para as vestimentas, são usados os mais variados tipos de tecido e cores, como também adereços para complementar a/o personagem com o qual cada jovem tem afinidade.

Os animes são uma forma didática de mostrar como a diversidade pode compartilhar o mesmo espaço geográfico. O desenho de anime não apresenta dissensão do lugar social do homem e da mulher. Ambos se divertem com as mesmas brincadeiras, utilizam-se das mesmas roupas de combate e, aparentemente, interagem com o mesmo grau de aprendizado do meio em que vivem.

Os desenhos de anime demonstram que homens e mulheres podem ter o mesmo poder aquisitivo, não havendo disparidade econômica entre eles/as. Como estratégias pedagógicas escolares, os desenhos de anime podem ser utilizados em sala de aula tanto em forma de histórias em quadrinhos quanto por meio de filmes, séries e documentários. Esses artefatos tanto podem ser usados como documento de pesquisa para educadores/as como também podem ser trabalhados, através deles/as, a área sentimental, a área competitiva, com abordagens de temas como o *bullying*, a xenofobia, a alteridade e a prática da diversidade. Para isto acontecer, é preciso desnaturalizar o anime escolhido. Vejamos a maneira como o conceito de feminilidade no anime Elizabeth é demarcador da biopolítica⁷ de um saber de gênero.

ANIME: O EU FEMININO CULTURAL

O nome de uma das personagens feminina é Elizabeth. Ela faz parte da série *Nanatsu No Taizai* que em português significa: “Os sete pecados capitais”. O nome da série nos traz à memória a questão da disciplina de se resguardar de sete pecados. Como a série não retrata a cultura judaica, o personagem é uma representação feminina japonesa, reproduzindo conceitos da cultura oriental. Para diferenciarmos a etnia, atentamos para a anatomia genética, como: cabelo, face, tórax, quadril, indumentária e tonalidade de pele.

O cabelo da Elizabeth é representado por fibra lisa com a tonalidade dos fios loiros. A face tem olhos arredondados e grandes de cores variadas. O tórax do anime tem busto volumoso, arredondado e firme. Apresenta quadril: largo, bumbum empinado e coxas com uma musculatura exercitada. As indumentárias são desenhadas por microssaia e blusas coladas. Vale destacar ainda que a tonalidade de pele na cor branca de Elizabeth alimenta um

⁷ Biopolítica permite associar fatos sociais que estão relacionados com a vida. Mecanismos que exercem um poder de controle sobre corpos através da ciência, indústria e a tecnologia.

padrão de beleza feminina, materializada, que traz ao presente a ideia de supremacia da etnia branca que a antropologia evolucionista difundiu no princípio de sua ciência.

Assim, o anime Elizabeth alimenta um padrão estético do feminino, moldado pela narrativa eurocêntrica que influencia até nossos dias um homogêneo de corpo e de estética feminina subjetivado por muito sujeitos consumidores/as dessa arte. Ao mesmo tempo em que esse anime difunde uma ideia centrada de feminino, evidencia uma narrativa sexista que equipara a mulher ao homem em relação à força física, denotada nos duelos descritos nos animes sejam masculinos ou femininos.

Muitas mulheres de classe média, por meio do movimento feminista eclodido no Brasil, a partir dos anos de 1960, reivindicaram a emancipação profissional e educacional, buscando a liberdade de expressão, sobretudo de seu corpo, de sua vida. E fora desses movimentos, há mulheres que vivem historicamente outras singulares realidades, sonhos e possibilidades de liberdades. Algumas reproduzem ideias sexistas de serem objetos sexuais, outras se desviam desse padrão. Assim, podemos dizer que há diversas mulheres que conflitam com o modelo estético de feminilidade, materializado pelos animes japoneses, visto que no século XXI, no Brasil, as mulheres possuem a liberdade de expressão corporal. Diferente de muitas mulheres dos anos 1960, no Brasil, período histórico das primeiras manifestações do feminismo como movimento de libertação.

Observa-se, atualmente, que há diversos perfis de mulheres, umas possuem sobrepeso, outras se vestem com roupas com cortes de costura masculinas; há mulheres que têm massa muscular, como as fisiculturistas, e esses são alguns exemplos da diversidade que foge do padrão estético divulgado pelos animes. Diante disso, cada uma deve ser compreendida em suas singulares maneiras de feminilidade (PEDRO, 2011, p. 271).

Embora os cartunistas tenham um bom desempenho em desenhar a sensualidade das mulheres na série *Nanatsu no Taizai*, existem meninas que não querem ser comparadas a essa feminilidade que as mulheres do anime japonês possuem. No grupo *Akatsuki*, todos vestem uma túnica padronizada com cortes de costura japonesa. Esse é um grupo formado por personagens do gênero masculino, contendo somente uma representante do gênero feminino.

Essa personagem feminina se chama *Konan*, tem cabelo roxo e possui o domínio de folhas cortantes. Embora *Konan* seja do gênero feminino, seu nome traz a lembrança do filme “Conan: O Bárbaro”, interpretado por Arnold Schwarzenegger, de produção cinematográfica ocidental norte-americana. Essa assimilação com o filme de Conan retrata um bárbaro que

tem habilidades com a espada. Desse modo, os dois personagens, de origens cinematográficas diferentes, têm em comum o nome, o desejo de vingança e a habilidade com a lâmina.

Na ousadia de fazer parte de um grupo masculino do anime, Konam faz com que algumas meninas impulsionem coragem de ascender socialmente. Como um exemplo disso, temos uma jovem estudante de 14 anos, de iniciais N.E.F.N, residente na cidade de Campina Grande-PB, que veste uma réplica dessa túnica por cima do fardamento de sua escola no dia a dia. E isso é curioso porque, ao invés dela se equiparar à sensualidade insinuada pelas mulheres dos anime, a jovem se sente representada pela virilidade tipicamente do homem, e não pela sensualidade relacionada socialmente ao feminino.

Assim, é dessa forma que indústria cultural pode surtir o efeito da biopolítica, uma vez que demonstra articulações de poder que interferem na esfera coletiva, objetivando comando de práticas de ideias que colocam a mulher em segundo plano. Porquanto, a biopolítica obedece aos mecanismos de controle sobre a população em relação à sexualidade, “taxas de natalidade, mortalidade, idade média de casamentos, número de divórcios, quantidade de abortos por faixa etária, nível socioeconômico e etc.” (SEVERIANO, 2012, p. 895).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este trabalho foi iniciado durante o componente curricular “Gênero, Educação e Memória”, ministrado pela professora Jussara Natália Bérens, no Curso de Sociologia da Universidade Estadual da Paraíba, no ano 2018. O objetivo deste trabalho residiu em refletir acerca da influência da representação do feminino nos desenhos em estilo anime japonês, entre jovens na faixa etária de doze a vinte quatro anos, residentes na cidade de Campina Grande-PB. É um levantamento de cunho bibliográfico e de pesquisa de campo que, por meio da observação direta realizada com alguns/as jovens, percebeu-se como a feminilidade é difundida por alguns animes japoneses. A discussão com Skliar (2003) e Severiano (2012) possibilitou-nos reflexões sobre a alteridade, pensando no outro de forma analítica, relacionando essas reflexões com a indústria cultural para desnaturalizar ideias sexistas que se reinventam nas estratégias biopolíticas do capitalismo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista as lutas das mulheres e a criação de diversas políticas públicas para controlar os corpos de mulheres, difundindo modelos únicos sobre o feminino, podemos perceber que algumas mulheres ainda se encontram reproduzindo os modelos femininos

hegemônicos. Há controles que vão além da conduta moral e financeira. São controles que só podem ser identificados por elas mesmas.

Isto porque as lutas vivenciadas pelas mulheres não são somente quebra de tabus. Essa luta se torna constante porque ocorre na relação com a construção cultural e histórica sobre o feminino, ditada desde os primórdios. Uma construção de uma narrativa sobre o feminino de ordem sexista que muitas das vezes não é percebida, nem mesmo pelas próprias mulheres no seu contexto social.

Por isso, destaca-se a importância dos estudos de gênero entre jovens, principalmente tomando a indústria cultural como uma forte ferramenta da biopolítica, desvelando teias tecidas nas produções da indústria cultural. Assim, problematizamos a influência da cultura dos animes na produção de um modelo feminino difuso entre os/as jovens consumidores/as dessa cultura de massa (GUADALINI; TOMIZAWA, 2013, p. 24).

REFERÊNCIAS

BENEVIDES, Pablo Severiano. De onde falamos nós? Uma análise da produção da diferença a ser incluída. Porto Alegre, 2012. **Educ. Real**, v 37 n. 3, p. 890-896.

GUANDALINI, Bruno; TOMIZAWA, Guilherme. O Mecanismo disciplinar de Foucault e o panóptico de Bentham na era da informação. Curitiba. PR, 2013. **Revista eletrônica do curso de direito das faculdades OPET**, Ano IV, nº 9, p. 24.

MACHADO, Igor José de Renó. A indústria cultural. Sociologia hoje: Ensino médio. A indústria cultural. In: AMORIM, Henrique; BARROS, Celso Rocha de. **Sociologia hoje**. 2 ed. – São Paulo: Ática, 2016, p. 207-208.

PAIS, José Machado. A contribuição sociológica da juventude-Alguns contributos. **Análise Social**, vol. XXV (105-106), (1. º, 2. º), p. 139- 165, 1990. Disponível em: <http://analisesocial.ics.ul.pt/documentos/1223033657F3sBS8rp1Yj72MI3.pd>. Acesso em: 01 ago. 2019.

PEDRO, Joana Maria. Relações de gênero como categoria transversal na historiografia contemporânea. **Revista Topoi**, v. 12, n. 22, jan.-jun. 2011, p. 270-283. Disponível em: http://www.revistatopoi.org/numeros_anteriores/topoi22/topoi%2022%20-%20artigo%2015.pdf. Acesso em 01 ago. 2019.

SKLIAR, Carlos. A educação e a pergunta pelos outros: diferença, alteridade, diversidade e os outros “outros”. **Ponto de Vista**, Florianópolis, n. 05, p. 40-46, 2003.