



**INSTITUTO DE HUMANIDADES E LETRAS
BACHARELADO INTERDICIPINARES EM HUMANIDADES**

JOSÉ JACKSON DA SILVA FREIRE

**A ORIGEM HISTÓRICO-CULTURAL DA CRIAÇÃO DE CENAS COM APELO
SEXUAL NO MANGÁ DE DRAGON BALL**

**REDENÇÃO
2018**

JOSÉ JACKSON DA SILVA FREIRE

**A ORIGEM HISTÓRICO-CULTURAL DA CRIAÇÃO DE CENAS COM APELO
SEXUAL NO MANGÁ DE DRAGON BALL**

Trabalho de Conclusão de Curso em formato de projeto de pesquisa do Curso de Bacharelado em Humanidades da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro Brasileira, como requisito parcial à obtenção de título de Bacharel em Humanidades.

Orientador: Prof. Dr. Adolfo Júnior

**REDENÇÃO
2018**

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho primeiramente aos meus pais e em seguida a mim, meus amigos e à minha namorada Thyciane, que confiou em mim e me fez ter a perseverança de levar o projeto à frente.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a mim, pela perseverança, aos meus pais, que me entenderam em diversos momentos em que eu tive que me dedicar mais à universidade, também ao curso de Bacharelado em Humanidades da UNILAB e às pessoas com quem convivi nesses espaços ao longo desses anos. A experiência de uma produção com amigos nesses espaços foram os alicerces da minha formação acadêmica.

SUMÁRIO

RESUMO	6
1 APRESENTAÇÃO.....	7
2 JUSTIFICATIVA	11
3 OBJETIVOS.....	13
3.1 OBJETIVO GERAL.....	13
3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	13
4 PROBLEMATICA	13
5 HIPÓTESE	14
6 METODOLOGIA.....	15
7 REFERENCIAL TEÓRICO.....	16
7.1 XINTOÍSMO E A ÉTICA BUSHIDÔ COMO BASES DA CONSTRUÇÃO IDENTITÁRIA JAPONESA.....	16
7.2 A CULTURA POP JAPONESA E A REFORMULAÇÃO IDENTITÁRIA NACIONAL	17
7.3 A ESTÉTICA KAWAII NOS MANGÁS.....	19
7.4 O PERÍODO HISTÓRICO DAS PUBLICAÇÕES DO MANGÁ DE DRAGON BALL	20
7.5 CENAS DE APELO SEXUAL OU ALUSÃO AO SEXO EM DRAGON BALL	21
7.6 UMA ANÁLISE A PARTIR DA PSICOLOGIA FREUDIANA ÀS CENAS DE APELO SEXUAL	24
REFERÊNCIAS:	26
9.CRONOGRAMA	27

RESUMO

Os animês são desenhos animados em 2D produzidos no Japão, e desde seu surgimento, vem ganhando notoriedade em escala mundial. Muitos animês, por exemplo, chegaram ao Brasil, e tanto a animação em si quanto todos os produtos que advém deste, estiveram presentes na vida de muitas crianças e jovens. Desenhos como Astro Boy, Cavaleiros do Zodíaco, Yu Yu Hakusho, Dragon Ball e Naruto, influenciaram todo o meio infanto-juvenil também desde a década de 80 até os dias atuais. Toda essa informação que ganhamos a partir da disseminação dos animês e mangás¹ ao redor do mundo faz com que o Japão seja idealizado conforme sua cultura se manifesta nesses meios de comunicação. Características culturais fortes são sempre vistas nestas animações, e, ao passo em que a consumimos, estas vão nos influenciando enquanto indivíduos em formação. Dentre várias manifestações culturais presentes nas narrativas destas animações, está presente com certa frequência do culto e desejo ao corpo feminino. Considerando que o Japão é uma terra pátria e conservadora em seus costumes, que são carregados de tabus que, no âmbito das relações sociais e sexuais, por exemplo, repreende muitas vontades individuais, é de se estranhar tal manifestação tão frequente em toda sua cultura pop que exporta uma identidade nacional. O projeto analisará como a erotização do gênero feminino se enquadra numa história em quadrinhos japonesa. Para tal, utilizarei o mangá de Dragon Ball, de Akira Toriyama, que fora adaptado para animê posteriormente.

Palavras-chave: Dragon Ball, animê, mangá, influência, Brasil, cultura.

¹ Traduzido do japonês de forma literal como “Histórias em Quadrinhos”.

1 APRESENTAÇÃO

O Japão é um lugar de terra história, que fora marcada por intensas revoluções, grandes avanços no ramo da tecnologia, tragédias desumanas advindas de atentados, desastres ambientais catastróficos, misticismos e crenças – que perduram até os dias atuais – e regras de conduta com muito metodismo, patriotismo e autoritarismo. É uma terra que se constitui culturalmente de muita originalidade, uma vez que o país tem passado, ao longo dos anos, por influências advindas quase tão somente da China e Coréia, tendo seu contato com o Ocidente muito tardiamente.

É importante aqui salientar como o Japão, ao longo da construção de sua história, se faz uma terra de fortes expressões em crenças místicas, como o Xintoísmo, crença originária do Japão, na qual há um compilado de lendas e mitos que explicam a origem do mundo, da vida, e da família imperial japonesa. Esta crença, muitas vezes tida como religião – haja visto a grande quantidade de aderentes a esta, como também sendo bastante influente em toda a história do Japão – perdura até os dias atuais, por ter uma filosofia de vida que pode conversar com os mais variados contextos nos quais esta terra tem passado, também como as religiões ou crenças que foram trazidas de outras regiões da Ásia, como o budismo e o taoísmo.

Os samurais (ou *bushi*) eram nobres guerreiros da era medieval e pré-moderna do país que empregavam uma variedade de armas como arcos e flechas, lanças, mas tendo a sua principal arma e símbolo a espada. Costumavam empunhar suas espadas em batalhas que disputavam, além de fortunas e território, a honra e a glória de sua estirpe e de seus senhores. Sua aparição surge por volta do século 7 e, séculos mais tarde, tornou-se a classe militar no poder e o escalão mais alto na casta social do Período Edo (1603-1867), se tornando, dado à sua posição social de longo prazo neste período, um agente importante na construção da história e na realidade atual no país do sol nascente.

Durante boa parte do século XX, intelectuais nipônicos criaram um sistema moral baseado no *bushidô*², no qual esses indivíduos deveriam conduzir suas vidas de acordo com este código de ética.

Yamaga Soko (1622-1685) foi um filósofo e estrategista militar japonês que baseou todo o seu pensamento na corrente Sorai. Com o objetivo de possibilitar aos samurais que atingissem a condição de homem superior, acabou por ser o primeiro a ‘compilar’

² Em japonês, *bushidô* significa caminho do guerreiro.

o primeiro código de normas, ou sistema ético, para a classe dos guerreiros japoneses, que conhecemos hodierna como *bushidô*. (NUNES, 2011)

O *bushidô* enfatizava os conceitos como lealdade a seu mestre, autodisciplina, além de comportamento respeitoso e ético. Esta filosofia, segundo FULANO (), “Foi escrita em uma época na qual os guerreiros poderiam ter sumido por não serem mais necessários, visto que os conflitos haviam quase cessado completamente.” Muitos samurais também foram atraídos para os ensinamentos e práticas do Zen Budismo.

Ao olhar para a atualidade do país, vemos que a influência do Xintoísmo, o Budismo difundido pela influência chinesa, a restauração Meiji em 1867 que abriu as portas do país para a modernização e, por conseguinte, a formulação de preceitos morais do *bushidô* como meio de afirmação de identidade nacional nipônica frente ao processo de ocidentalização faz com que o país seja conservador em relação a alguns aspectos de sua cultura, ao passo em que também se mostra um lugar de grandes realizações no ramo da tecnologia, fato este que o faz ser uma terra de contrastes.

A cultura pop japonesa surge no período pós Segunda Guerra Mundial, trazendo uma mistura de elementos tradicionais da sociedade nipônica com valores consumistas e efêmeros próprios do *american way of life*. Com seus animês, músicas, seriados live action, mangás e videogames, o Japão se torna um lugar bastante conhecido por sua cultura pop, difundida ao redor do globo terrestre com a ajuda do movimento auxiliado por políticas governamentais chamado *cool japan*.

Com a difusão da cultura pop japonesa, surgem conceitos de moda altamente ligados a esta, que de um modo geral costumam ser descritos como “muito meigos/ fofos” (PEEK, 2009, p.3). Um destes conceitos é o *kawaii*, como é conhecido comumente, e está diretamente associada à imagem do feminino, representando pela fragilidade, jeito dócil/meigo, e inocência. Este ideal de feminilidade e beleza, além de toda a ideologia que este modismo carrega, choca por duas questões: a grande popularidade desta cultura advinda de um lugar marcado pelo autoritarismo tradicional, e o fato de nos remeter a uma figura infantilizada do feminino.

O termo *kawaii* moderno celebra e enaltece essa fraqueza em seu estado puro, bom e de natureza ingênua. Como tal, o termo é usado para descrever bebês e crianças, bichos de pelúcia, animais de estimação, e tudo mais que seja adorável (CÉ, 2014, p. 179).

Os mangás são obras bastante famosas no arquipélago do sol nascente, inclusive em todo o mundo. Contêm sempre uma história totalmente fictícia ou, em alguns outros casos, baseada em fatos reais, como o animê *Samurai X*, e estão sempre abordando os mais variados tipos de história, o que faz dessas HQs japonesas serem classificadas em diversos gêneros.

Logicamente, é de se esperar que estas obras retratem um pouco da cultura de seu lugar de produção, haja visto que os *mangakás* (criadores de mangás) são constituídos pela subjetividade social e cultural do Japão. Contudo, sendo um veículo potente de parte da grande difusão da cultura pop japonesa, a erotização, o que costuma sempre ser muito presente nos mangás, é algo que aparenta ser alheio a um fundamento histórico deste país; haja visto que a história nipônica se faz de valores morais regados a bastante tabu, como a própria erotização. Alguns estudiosos encaram tal expressão cultural como algo que fere as regras e tradições, e por outros, visto como fator de evolução social. Então, como explicar este fenômeno que emerge uma dissociação cultural? Este projeto de pesquisa, portanto, procura analisar como se dá o surgimento deste aspecto tão predominante nos mangás, com foco no mangá de Dragon Ball (ou Dragon Ball Clássico, comumente conhecido pelos fãs brasileiros desta maneira por se tratar do primeiro mangá da trilogia Dragon Ball, Dragon Ball Z, Dragon Ball Super).

Resolvi tratar sobre este tema por ser um consumidor de animês – que são animações em 2D feitas, em sua esmagadora maioria, com base nos mangás de autores que realizam contrato com as produtoras de animês, com a finalidade de alcançar um público ainda maior de consumidores dos contos fictícios. Por fazer parte do público consumidor, costumei sempre me deparar com a forte erotização do corpo feminino presentes nas obras em questão. E isto me fazia pensar bastante sobre a realidade do Japão, considerando que, pelo que já conhecia deste país, era estranho pensar que a grande fama da organização, inteligência e grande civilização patriota e moral que tem este país escondia um aspecto tão instintivo em seu âmago.

Não obstante, comecei a ter conhecimento de que o Japão é um dos países que mais consome conteúdos pornográficos, como também produzem, ainda que estes sejam bastante atípicos em relação aos padrões ocidentais de produção pornográfica, visto que predomina, em seus vídeos, a censura dos órgãos genitais. Tudo isso me soava muito contraditório, mas passei então a ter outra perspectiva sobre este lugar tão misterioso e instigante: comecei a acreditar que isto era uma característica forte do país, e que eu apenas não o conhecia o suficiente para perceber isto antes.

Então, me deparo mais uma vez com esta contradição, haja visto que, com o passar dos anos, passei a conhecer melhor sua cultura, e via que esta característica cultural do erotismo só existia nos meios de consumo. Me vi, portanto, instigado a procurar respostas sobre como era possível que algo que pareça tão contraditório à sua cultura seja tão exportado através de animês, mangás, videogames, e toda a sua cultura pop.

O tema da pesquisa em questão irá pairar com mais veemência nas obras do criador da psicanálise, Sigmund Freud. Em suma, tratarei de analisar como tal manifestação pode ser entendida como um sinal de expressão instintiva do ser humano bastante repreendida pela sociedade metódica e paradigmática presente neste país, onde o beijo e até mesmo um contato físico como o ato de andar de mãos dadas é bastante demonizado em público e em laços sociais que não sejam equivalentes a um namoro de longa data ou casamento.

A escolha de retratar este fato por meio da psicanálise é feita a partir do momento em que, sob minha perspectiva, o caso em questão advém, primeiramente, de uma ideia de adicionar elementos fictícios numa obra de mangá que, em nenhuma hipótese, poderia se considerar cabível à realidade, com intenção de aproveitar a fantasia de uma história fictícia para gerar satisfação do consumidor que lê estas HQs japonesas, podendo este, então, alcançar, pelo menos por meio da imaginação, certos prazeres intangíveis a ele, seja por motivos de impossibilidade natural como voar, ter olhos maiores ou adquirir poderes, como também por questões sociais, como a expressiva erotização em torno do conceito das características ideais do gênero feminino.

[...] uma das características mais importantes do *kawaii* é a sua dissociação com o folclore japonês, sendo associado com estrangeirismos. Essa dissociação com o Japão tradicional dos samurais e gueixas torna o *kawaii* um conceito apolitizado e não elitista, o que se comporta como um catalisador para seu apelo popular (CÉ, 2014, p. 180).

Tal ideia, antes de tudo, passa pelo pressuposto de que o autor do mangá considere interessante a apresentação de tais características na narrativa de sua ficção, para que possa trazer interesse de seus leitores e, assim, encare como uma boa estratégia aplica-las na história. Eis, então, o X da questão, pois, além disto interessar tanto ao público japonês consumidor, o ponto-chave na abordagem deste projeto de pesquisa é que, para que o *mangaká* considere que estes aspectos sejam interessantes de serem inseridos na história, ele será o primeiro a quem o mesmo pode consultar sobre o que pode instigar seus leitores, e assim ele acaba sendo um

produtor de suas próprias vontades. Desta forma, podemos levar em conta que o mesmo tenha interesse no que põe em sua obra.

Para descobrir, portanto, como se dá este fato que aparenta ser contingente à sua cultura, é cabível à explicação desta questão e à descoberta desta questão o uso da psicanálise, uma vez que podemos nos aproximar do que, a um nível psicossocial, pode se extrair do processo histórico e de formação de identidade dos japoneses para que tenhamos alguma elucidação sobre as manifestações deste fenômeno. Para isto, utilizarei de algumas obras de Freud, como “Totem e Tabu” e “O Mal-estar na Civilização”.

2 JUSTIFICATIVA

Quando me veio a ideia de fazer algo relacionado a Dragon Ball, pensei em tratar sobre assuntos que podem revelar um aspecto cultural japonês pouco conhecido, também como tratar sobre algo que nos chama para uma vertente moral onde paira a polêmica entre os consumidores de animês, pais, internet e TV: o apelo sexual em mangás voltados ao público infanto-juvenil. Sendo eu um consumidor de animês e fã de Dragon Ball, um animê do público concentrado numa faixa etária entre cerca de 6 a 17, me caiu como uma luva tratar da polêmica que paira sobre animês deste tipo, tratar da erotização do corpo feminino, reforçar conceitos de alteridade em escala nacional utilizando o exemplo do Japão, e embasar-me em autores que poderiam me jogar para dentro de uma possível explicação sobre este fenômeno. Este tema, então, seria um assunto que me instigaria e, conseqüentemente, me traria o vigor de pesquisar.

Costumei sempre me deparar com o apelo sexual do corpo feminino nos animês que eram transmitidos durante minha época de infância. Sem escrúpulos e sem senso de atratividade sexual como toda criança, eu encarava como algo normal, e estava mais afim de ver se Goku e os *guerreiros Z*³ iriam mais uma vez conseguir vencer o inimigo. Poucos anos passados e, já entendendo melhor sobre o que acontecia nas cenas que assistia, comecei a tentar assimilar ao meu contexto social, onde encontrava um abismo, que foi diminuindo ao passo em que eu era bombardeado de informações a respeito das construções de identidades de gênero, bem como na alteridade nacional, e com isso fui naturalizando estes fenômenos.

Foi então que, já mais atualmente, percebia o quão inapropriado aparentava ser a inserção de cenas de cunho erógeno em animês voltados ao público infantil e jovem. Comecei

³ *Guerreiros Z* são guerreiros que compõem um pequeno grupo localizado na Terra do universo de Dragon Ball. Seus deveres são vinculados ao conceito de herói. Goku é o líder do grupo devido ao seu incrível sucesso contra vilões em Dragon Ball.

também a pensar bastante sobre a realidade do Japão, considerando que, pelo que já conhecia sobre o arquipélago nipônico, me parecia de bastante estranheza que, de um lugar cuja a fama é em relação ao sucesso de sua organização, inteligência e grande civilização patriota e regras morais e éticas, este país adotava em suas HQs fatores tão liberais frente ao metodismo do modo de agir em sua sociedade.

Deixando interesses individuais de lado, posso também afirmar que uma pesquisa com este propósito tem também um viés social de bastante pertinência, uma vez que saber sobre a realidade e história do mundo e conhecer-se a si mesmo, ter consciência sobre a complexa ligação entre nós como indivíduos e o curso da história mundial, são coisas que nos levam para além das órbitas privadas de informações que vivemos enquanto indivíduos comuns a alienados frente à realidade. Em outras palavras, este tema de pesquisa se volta para a importância da imaginação sociológica, neologismo este no qual Mills vem a falar.

A imaginação sociológica capacita seu possuidor a compreender o cenário histórico mais amplo, em termos de seu significado para a vida íntima e para a carreira exterior de numerosos indivíduos. Permite-lhe levar em conta como os indivíduos, na agitação de sua experiência diária, adquirem frequentemente uma consciência falta se suas posições sociais. Dentro desta agitação, busca-se a estrutura da sociedade moderna, e dentro dessa estrutura são formuladas as psicologias de diferentes homens e mulheres. Através disso, a ansiedade pessoal dos indivíduos é focalizada sobre fatos explícitos e a indiferença do público se transforma em participação nas questões públicas (MILLS, 1972, p. 11-12).

Por isso a importância de se utilizar da imaginação sociológica; para tirarmo-nos do campo da alienação histórico-social, nos permitindo agir como seres políticos, entendendo, a partir da história do mundo e dos mais variados contextos sociais, que somos todos seres históricos, e que podemos entender como nos inserimos dentro de toda a história. E, ainda que não queiramos ser indivíduos políticos, não podemos escapar desta realidade, uma vez que, até mesmo pelo voto, por exemplo, exercemos uma grande força de influência sobre o estado das coisas. Portanto, a imaginação sociológica não é só importante, mas crucial para que possamos construir, na medida do possível, um percurso histórico que pode levar todas as pessoas do mundo a viverem num lugar melhor.

3 OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GERAL

- Analisar o mangá de Dragon Ball e compreender como se dá a introdução de cenas eróticas presentes em meios de comunicação da cultura pop japonesa.

3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Conhecer o contexto histórico-cultural do Japão.
- Conhecer a formação de identidade cultural japonesa.
- Relacionar mangá e cultura pop japonesa.
- Analisar a partir de que estado sociocultural e histórico se baseia as alusões ao sexo no mangá de Dragon Ball.
- Compreender a formação de uma vertente cultural japonesa que faz surgir a criação de cenas de alusão ao sexo nos mangás.

4 PROBLEMATICA

O tema da pesquisa em questão irá ser composto a partir de uma perspectiva psicanalítica, com fundamentos teóricos inclinados às obras do criador da psicanálise, Sigmund Freud. Começarei tratando sobre o processo de construção identitária japonês, para elucidar certas questões a respeito da cultura japonesa, a fim de, adiante, trazer ligações entre a identidade japonesa contemporânea e a reiteração de um machismo em volta do corpo feminino, com ênfase nos corpos infantis/infantilizados, para então tratar de analisar a construção de uma libertinagem fictícia tão corriqueira, e como tal manifestação pode ser entendida como um sinal de expressão instintiva de um povo cujo seu contexto social é construído por um processo de repreensão libidinoso em prol do Estado japonês, onde se foi aplicado, desde a era Meiji de sua história, preceitos baseados na imagem do Samurai, tendo-o como símbolo de honestidade, lealdade ao país, honra e outros fundamentos morais.

A escolha de retratar este fato por meio da psicanálise é feita a partir do momento em que, sob minha perspectiva, o caso em questão advém, primeiramente, de uma ideia de adicionar elementos fictícios numa obra de mangá que, em nenhuma hipótese, poderia se considerar cabível à realidade, com intenção de aproveitar a fantasia de uma história fictícia para gerar satisfação do consumidor que lê estas HQs japonesas, podendo este, então, alcançar, pelo menos por meio da imaginação, certos prazeres intangíveis a ele, seja por motivos de impossibilidade natural como voar, ter olhos maiores ou adquirir poderes, como também por

questões sociais, como a expressiva erotização em torno do conceito das características ideais do gênero feminino, como vem a fazer a ideologia *kawaii*.

[...] uma das características mais importantes do *kawaii* é a sua dissociação com o folclore japonês, sendo associado com estrangeirismos. Essa dissociação com o Japão tradicional dos samurais e gueixas torna o *kawaii* um conceito apolitizado e não elitista, o que se comporta como um catalisador para seu apelo popular (CÉ, 2014, p. 180).

Tal ideia, antes de tudo, passa pelo pressuposto de que o autor do mangá considere interessante a apresentação de tais características na narrativa de sua ficção, para que possa trazer interesse de seus leitores e, assim, encare como uma boa estratégia aplica-las na história. Eis, então, o X da questão, pois, além disto interessar tanto ao público japonês consumidor, o ponto-chave na abordagem deste projeto de pesquisa é que, para que o *mangaká* considere que estas questões sejam realmente interessantes de serem inseridas na história, ele será o primeiro a quem o mesmo pode consultar sobre o que pode instigar seus leitores, e assim ele acaba sendo, até certo ponto, um produtor de suas próprias vontades. Desta forma, podemos levar em conta que o mesmo tenha interesse no que põe em sua obra.

Para descobrir, portanto, como se dá este fato tão contingente à subjetividade da consciência que é produzida pelo seu país, é bastante cabível à explicação desta questão o uso da psicanálise, uma vez que podemos nos aproximar do que se passa na psique dos *mangakás* para que manifestem este fenômeno. Para isto, utilizarei de algumas obras de Freud, como “Totem e Tabu” e “O Mal-estar na Civilização”.

5 HIPÓTESE

A cultura japonesa é composta por um metodismo, patriotismo, conservadorismo. Nas relações conjugais, se mantém muitos tabus, como o beijo em público. Falar sobre sexo é um tabu no Japão entre alguns, exatamente pela timidez ou por ser um assunto bastante pessoal. Entretanto, nos mangás se vê frequentemente a presença de cenas que fazem referência ao sexo, seja de forma verbal ou visual, esbanjando curvas e roupas provocantes nas personagens femininas. Isto pode se dar pelo fato do Japão não ter uma cultura cristã, junto com o machismo presente neste país. Pode também estar relacionado a um certo alívio psicológico que pode ser conseguido através de um meio que dá mais liberdade para criar uma representação de suas vontades sem a restrição da cultura autoritária nipônica.

6 METODOLOGIA

Com o intuito de analisar a temática abordada e cumprir com suas metas estabelecidas, a pesquisa contará com conteúdo bibliográfico e documentais de autores que tratam sobre a cultura japonesa e os mangás, delimitando-se aos assuntos que se referem à presença do apelo sexual nos mesmos, nos tabus referente ao sexo no Japão, e sobre como as vontades instintivas podem se revelar por meio das HQs japonesas, uma vez que não podem se apresentar com mais liberdade nas esferas do mundo real. Também se optou o uso da psicanálise freudiana para explicar como o erotismo é expressado nas revistas criadas em um lugar que se mostra repressor das vontades individuais.

Ademais, a pesquisa realizará uma busca, por meio das redes sociais, de perfis pessoas de indivíduos japoneses; estes, portanto, teriam, a critério de seleção, que se enquadrar numa faixa de 18 a 28 anos, serem consumidores de mangás, e terem lido ou assistido à obra de Dragon Ball. A pesquisa será realizada por meio de trocas de mensagens via web, caracterizando uma entrevista semiestruturada de caráter qualitativo. Com a escolha de 5 japoneses para a realização das entrevistas, trataremos de fazê-los as seguintes perguntas:

- 1 – Com quantos anos você teve contato com os mangás ou com o animê de Dragon Ball?
- 2 – Você lembra sobre como reagiu às primeiras cenas de Bulma, Goku e Mestre Kame no enredo? Se sim, conte sobre como costuma lembrar destas cenas.
- 3 – Como você encara as cenas em que a então adolescente Bulma se encontra expondo a sexualidade de seu corpo?
- 4 – O que acha sobre a primeira vestimenta de Chi Chi no mangá?
- 5 – O que as personagens femininas mais têm em comum na estória?
- 6 – Por quais circunstâncias você acredita que o autor tenha inserido cenas com conotação sexual no mangá?
- 7 – Como você relaciona tais cenas à realidade de seu país?
- 8 – Como você relaciona tais cenas do animê ao mercado audiovisual internacional?
- 9 – Que propósito estas cenas têm para o sucesso do mangá em escala nacional e internacional?

Concluído as pesquisas, compilarei todas as entrevistas em um tópico sobre a perspectiva japonesa das cenas com alusão ao sexo na obra de Dragon Ball. No tópico será relacionado questões teóricas já apresentadas neste projeto com as entrevistas realizadas, para que se consiga concluir sobre a relação entre a cultura ética japonesa e a cultura da erotização do sujeito feminino nos mangás.

7 REFERENCIAL TEÓRICO

O Japão tem uma das mais longas histórias entre os países de todo o globo terrestre, que vão desde a era paleolítica, mas que preferencialmente é contada desde somente o início da era Jomon (8.000 A.C.). Por onde perpassam esses períodos e eras deste país, muito misticismo, regras e tabus foram criados. Hoje em dia, o Japão também é conhecido como um lugar com poucos recursos naturais, mas grandes avanços no ramo da tecnologia. Além disto, também é considerada como tendo uma cultura onde reina o conservadorismo e o autoritarismo. Contudo, este também se destaca no mundo moderno, não somente pela alta tecnologia que se desenvolve por lá, mas pela forte cultura pop que é disseminada nos quatro cantos do mundo.

7.1 XINTOÍSMO E A ÉTICA BUSHIDÔ COMO BASES DA CONSTRUÇÃO IDENTITÁRIA JAPONESA

O Xintoísmo (traduzido como “caminho dos deuses”) tem grande influência sobre a cultura deste país. Esta religião tem a característica de se adaptar e se complementar em novas situações de sociedade, com novas religiões ou quaisquer outros novos aspectos culturais. Isso se dá pelo fato do Xintoísmo ser melhor visto como uma crença filosófica, pois não há a existência de um Messias, de um livro de normas ou regras de conduta, ou algo que o caracterize melhor como religião ou seita. Portanto, tal crença vem sendo arrastada desde sua antiga origem até os dias atuais no novo modelo de Japão, mesmo após intensas mudanças históricas e a inserções de outras crenças ou religiões neste país.

O estudo do Xintoísmo é vital para o entendimento da cultura japonesa, sua visão de mundo determina boa parte do comportamento nipônico, como sua capacidade de adaptação e absorção de novas idéias ao mesmo tempo que preserva as antigas, sua boa recepção a novas culturas e idéias, seu comportamento que valoriza a higiene e a saúde e seu sentimento de nacionalismo. (VALERIO, 1999)

Há uma ideologia japonesa que se baseia na ética *Bushidô*, um antigo código de conduta dos samurais que serviu de base para a criação de uma utopia de nacionalista nipônica decorrente da construção de uma identidade nacional durante o período Meiji.

O *bushidô* foi um termo cunhado para representar a ética dos samurais japoneses e podemos assumi-la como releitura de termos como *shidô* e *kakun* com a finalidade de auxiliar na criação de uma identidade nacional para a unificação de todos os povos do arquipélago nipônico. O processo de unificação nacionalista do Japão partia de uma imagem idealizada de herói, encontrada no samurai, a qual fornecia uma releitura confucionista dos códigos de condutas desses guerreiros como base da ética seguida pelas pessoas. (NUNES, 2011, p. 62-63)

Inazo Nitobe (1862-1933) esteve entre os intelectuais mais ativos durante sua época, e se destacou por apresentar ao ocidente os valores japoneses com o objetivo de trazer relações comerciais e culturais entre o Japão e o mundo ocidental. Ele foi o responsável a fazer a releitura do código de ética *Bushidô* e levou este código de conduta mundo afora, mesclando um pouco de cristianismo, xintoísmo a filosofia Zen Budismo. A ideologia era um resgate ao historicismo conservador que entrou em desuso com o fim da era Xogunato.

A versão do *bushidô* de Nitobe se fez um sucesso no ocidente principalmente pela presença da imagem do samurai, servindo de modelo a uma identidade artificial voltada à unificação de todos os povos do arquipélago nipônico, diferente do que se vê no ocidente, pois este têm seu modelo de ética e construção de identidade baseada no cristianismo. Com isto, o Japão conseguiu se livrar da possibilidade de ser visto pelo ocidente como um país suscetível à exploração e colonização. Esta ideologia, então, foi adotada no Japão desde então, e permanece até os dias atuais.

As interpolações cristãs e referências ocidentais facilitaram o processo de divulgação dos valores japoneses, favorecendo indiretamente o estabelecimento do contato entre Japão e os países ocidentais que culminariam com acordos econômicos e políticos. Também foi responsável pela construção idealizada do samurai e do cidadão japonês, a qual ainda tem influência na versão hodierna do indivíduo japonês. (NUNES, 2011, p. 225)

7.2 A CULTURA POP JAPONESA E A REFORMULAÇÃO IDENTITÁRIA NACIONAL

A cultura pop japonesa dissemina, com seus vários recursos de propagação, características chamativas e exacerbadas em cores, design, moda, estética e costumes. Bem dissociativo do verdadeiro aspecto do país nipônico. O movimento *Cool Japan* procura exportar esta identidade nacional do país para o mundo com a ajuda do governo, artistas, empresas, universidades, programas de TV, etc. O propósito é o de conseguir uma cultura para o desenvolvimento ao comércio. Uma cultura que é vendida a fins de desenvolvimento, se

preocupa não só com a identidade nacional, mas com uma boa receptividade de quem a consome, fazendo com que aspectos tangentes à própria identidade nacional sejam inseridos nestes meios de produção de cultura pop japonesa. Tal característica nada mais é do que comum frente ao estado atual do mundo globalizado, e é tido como uma “cultura da massa”, como constata Gilles Lipovetski (2010). Pilar Rodrigues (2014, p. 53) expõe que “Promover a cultura e a diversidade vai além da preservação da história, do incentivo a novas expressões culturais e do apoio para o fortalecimento das existentes. Significa, sobretudo, crescer e gerar novas ideias e valores”.

A formação dos aspectos culturais que são perpassados pela cultura pop para o mundo bebem do chamado *softpower*, um instrumento de influência nacional, que se contrapõe ao *hardpower* que, de acordo com Nye, os Estados Unidos faz uso, uma vez que suas conquistas utilizam da força e de poder aquisitivo para dominação. Segundo Nye:

O *softpower* de um país reside, sobretudo, em três recursos: sua cultura (em lugares onde é atraente para outros), seus valores políticos (quando o país demonstra fidelidade a eles em casa e no exterior) e suas políticas externas (quando são enxergadas como legítimas e como detentoras de autoridade moral) (NYE, 2008, p. 97, tradução nossa).

O *softpower* não só utiliza a cultura do país, como também recupera a tradicionalidade cultural e a intensifica. De acordo com Pilar Rodrigues:

Com o auge da globalização e o risco da homogeneização cultural, o *softpower* é utilizado por atores internacionais como forma de direcionar esforços para a promoção e a criação de novas manifestações culturais, e também como apoio a expressões já marcadas na história do país. A não utilização desse recurso, ou até mesmo a não valorização da cultura, em tanto seu sentido físico como intangível, colocaria em risco a competitividade e o poder do país, mas resultaria principalmente em uma perda ou enfraquecimento da identidade nacional (RODRIGUES, p. 57).

Hoje fazendo parte da cultura popular japonesa que se comercializa mundo afora, o mangá também dissemina a cultura de seu país de acordo com a técnica *softpower*, onde podemos ver nas narrativas a presença de samurais, sushi, práticas religiosas, as flores de cerejeira Sakura encantando com sua beleza em cenas de romance, costumes locais, etc. Não obstante em carregar fortes traços, valores e signos nipônicos, a trajetória mercadológica do mangá no plano global se constitui em processos de hibridações com estéticas de outras regiões e localidades do mundo. O embaixador do Japão no Brasil entre 2006 e 2010, Ken Shimanouchi

(2009), reforça o potencial do mangá, inserido na cultura pop japonesa, como produto para exportação:

O segundo destaque é a chamada “soft power”, isto é, a força da cultura pop, como animê, mangá, ou moda japonesa. Essa cultura pop, onde o animê e o mangá fazem grande sucesso, ainda tem grande potencial para ser mais explorado e difundido. [...] Existe um rico mercado de consumo de animê, mangá e cosplay¹. (SHIMANOUCI, Ken. A crise econômica mundial e a relação bilateral Brasil-Japão. Disponível em: <http://pt.camaradojapao.org.br/camara-em-acao/opiniaao/?materia=7251>. Acesso em 27 abr. 11)

7.3 A ESTÉTICA KAWAII NOS MANGÁS

Contudo, nota-se também a participação da estética *kawaii* nos mangás atuais. Este modismo, que também faz parte da cultura pop japonesa, de acordo com Otávia Cé (2018), é uma das principais ideologias exportadas pelo Japão. Abordando conceitos descritos como “muito meigos/ fofos” (PEEK, 2009, p.3, tradução nossa), esta ideologia sobre o feminino faz dos mangás o seu maior triunfo.

Com o objetivo de fazer vender uma boa imagem do Japão, conseqüentemente se tornando influência e ganhando espaço no mercado internacional, o movimento *cool japan* desvincula da realidade histórico-cultural do país com a forte presença da estética *kawaii* e o erotismo construído em torno desta, o que contrapõe também com o modelo de influência e domínio do softpower. Entretanto, a ideologia *kawaii* se mostra um sucesso de escala internacional, e o apelo sexual já faz parte dos mangás e em outras ferramentas de disseminação, influência e domínio cultural japonesas, que se popularizou e se naturalizou. No Japão em si, a estética da meiga/fofinha está bastante presente, como alega Cé:

A sociedade japonesa reconhece a abundância desses elementos fofinhos/meigos ao seu redor. Consciente ou inconscientemente, muito acabam expostos inúmeras vezes por dia a essa tendência por meio de programas de televisão, revistas e todo o tipo e atividade cotidiana (Cé, 2018, p. 177).

Tendo conhecimento de que o erotismo tão presente nos mangás é um recurso tangente ao método softpower, o que o movimento *cool japan* criou na cultura pop japonesa é uma característica da qual não se sabe da influência de sua origem. Quando nos deparamos com isto, uma das explicações que são melhores cabíveis ao assunto é a retratada por Peek, quando o mesmo relata que tal tendência funciona como um “lubrificante social” (2009, p.3). O surgimento deste fundamento parte das limitações de formas socialmente aceitáveis de auto

expressão e identidade, ao conservadorismo e autoritarismo impostos pela sociedade nipônica, uma vez que desta lhe são cobradas condutas baseadas na ética *Bushidô*. Como forma de diminuir a rigidez que é dada aos japoneses por meio desta filosofia de vida, muitos fazem uso dessa estética fofinha como forma de escapismo e complacência psicológica.

Tendo conhecimento de uma sociedade que carrega muitos tabus como o Japão, enquanto a alusão ao sexo se mostra tão presente nos mangás e animês, também como o erotismo e pornografia se escancaram em alguns animês japoneses, além do exacerbado consumo de materiais pornográficos, chega-se a indagar sobre este último traço cultural relatado se desassociar culturalmente de todo o contexto histórico do país. Entretanto, tal aspecto só revela uma face contingente à narrativa histórico-cultural que conhecemos. Como Walter Benjamin defende, a verdade se manifesta no momento em que não houve por cima desta um senso de premeditação. A teoria filosófica de Walter Benjamin (1928, p. 28) sobre este pensamento é vista no seguinte trecho: “A verdade [...] não aparece no desvelo, mas sim em um processo que poderíamos designar analogicamente como o incêndio do véu [...], um incêndio da obra, onde a forma alcança seu grau maior de luz.⁴ (eine Verbrennung des Werkes, in welcher seine Form zum Höhepunkt ihrer Leuchtkraft kommt)”.

Portanto, procuraremos analisar a relação que o machismo tem frente aos acontecimentos das histórias fictícias das HQs de Dragon Ball. Para isto, voltaremos à década de 80, época em que o mangá de Dragon Ball teve sua primeira publicação na revista Weekly Shonen Jump, uma revista semanal de mangás publicada pela editora Shueisha⁵.

7.4 O PERÍODO HISTÓRICO DAS PUBLICAÇÕES DO MANGÁ DE DRAGON BALL

Dragon Ball é uma série de mangá japonesa da categoria shonen⁶ escrito e também ilustrado por Akira Toriyama. Como dito anteriormente, ele foi originalmente serializada na revista Weekly Shonen Jump de 1984. A partir disto, podemos falar um pouco sobre o contexto histórico da década de 1980 no que tange aos assuntos relacionados ao tema desta pesquisa.

A década de 1980 foi um período em que se havia maior liberdade de censura no

⁴ BENJAMIN W. Origine du drame barroque allemand (1928), trad. S.Muler e A. Hirt, Paris: Flammarion, 1985, p.28.

⁵ Shueisha (集英社, Shūeisha) é a maior editora do Japão, com sede em Tokyo. A companhia foi fundada em 1925 como divisão de publicações ligadas ao entretenimento da editora japonesa Shogakukan. No ano seguinte a Shueisha se separou se tornando uma companhia independente.

⁶ Shonen é um mangá direcionado para o público jovem masculino. A categoria apela para uma grande faixa etária, embora seu público primário esteja na faixa de idade de 12 a 18 anos.

âmbito dos meios de comunicação em massa, como a TV. A hipersexualização de crianças era algo vertiginoso e bizarro. Ao trabalhar com o conceito de imagem como meio de propagação erógena veiculada pelas mídias, trago um exemplo do que pode se considerar como característico disto. A seguir, temos a imagem de uma capa de CD de 1988:

Figura 1 - capa do álbum "carnaval dos baixinhos", de Xuxa



Fonte: Discogs⁷

O mangá de Dragon ball, por ter sido criado nesta época, sofreu influência da cultura deste contexto histórico, como também do contexto social japonês, que se diferencia bastante do contexto ocidental por não ser baseado em preceitos cristãos, que nos leva ao fato de não existir o conceito de pecado envolvendo sexo na religião japonesa. A afirmação sobre o cristianismo não ter gerado muita influência sobre as terra japonesas se encontra neste trecho abaixo, retirado do site da Embaixada do Japão no Brasil:

A história da religião no Japão é marcada por um longo processo de influências e de tradições religiosas. Em contraste com a Europa, onde o Cristianismo suplantou as tradições pagãs locais, a religião local Xintoísmo continuou como parte da vida das pessoas desde os tempos mais antigos até a organização do Estado nos tempos modernos. (Embaixada do Japão no Brasil, disponível em: < <https://www.br.emb-japan.go.jp/cultura/religiao.html>>, acesso em: 12 Fev. 19)

7.5 CENAS DE APELO SEXUAL OU ALUSÃO AO SEXO EM DRAGON BALL

Abaixo, uma página do mangá de Dragon Ball no qual Chi Chi (esquerda), ainda criança, faz uso trajes sugestivos, enquanto Goku (direita) coloca seu pé na região da genitália

⁷ Disponível em: <<https://www.discogs.com/Variou-Carnaval-Dos-Baixinhos/release/6628865>>

da mesma para saber seu sexo. Em Chi Chi podemos perceber a presença da estética *kawaii*.
Segue:

Ilustração 1 - recorte do mangá "Dragon Ball" na versão Tankobon



Fonte: Abril Jovem (1997)

As cenas também englobam personagens adolescentes, como no caso de Bulma, que, diante tantos exemplos a serem citados, podemos considerar a primeira cena em que a mesma aparece sexualizada, onde ela ergue seu vestido e dá permissão para que Goku possa tocá-la em troca da esfera do dragão de 4 estrelas:

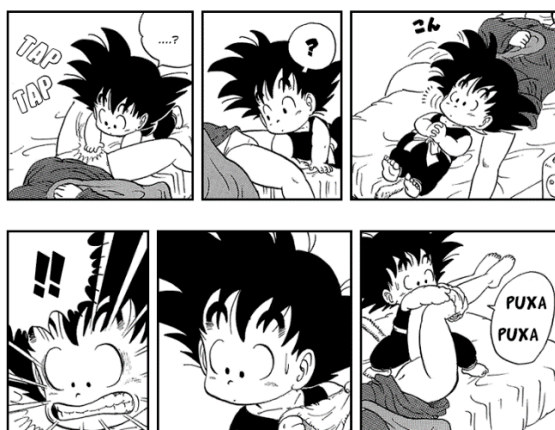
Ilustração 2 - recorte do mangá "Dragon Ball" na versão Kanzenban



Fonte: Panini (2019)

Em poucas páginas adiante, vemos novamente que o autor utiliza da liberdade da criação fictícia para criar mais cenas com Bulma protagonizando momentos que mais parecem atender uma demanda fetichista. Na cena abaixo, Goku dá um tapa na região pélvica de Bulma e tira a calcinha da mesma para ver se ela tinha testículos como seu avô, pois, ao pôr sua cabeça entre as pernas dela pra dormir, como era de praxe com seu falecido avô, ele não tinha sentido nenhum volume.

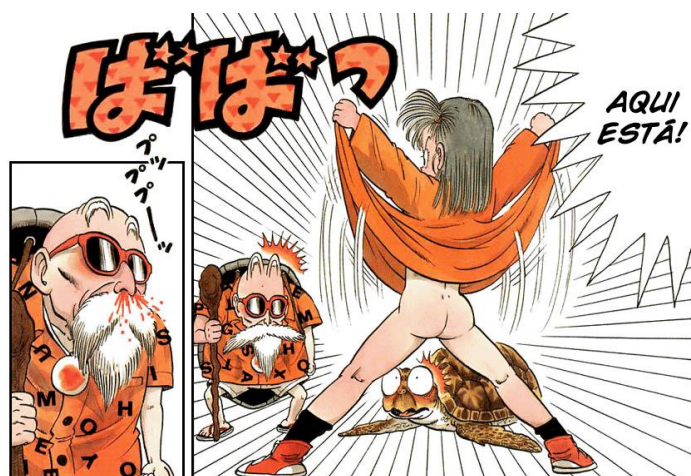
Ilustração 3 - Recorte do mangá "Dragon Ball" na versão Tankobon



Fonte: Abril Jovem (1997)

Finalizando as primeiras cenas relacionadas a uma certa conotação sexual de Bulma na trama, ao seguir da história, Bulma, ainda sem a roupa íntima que Goku havia lhe tirado, pede para *Mestre Kame* uma nuvem voadora, presente este que o velho tinha acabado de dar a Goku por ter resgatado sua amiga *Tortuga*, uma tartaruga marinha gigante e falante. Entretanto, em troca, Kame queria que a menina jovem mostrasse-lhe a sua calcinha. O resultado é esta cena a seguir:

Figura ilustração 4 - Recorte do mangá "Dragon Ball" na versão Kanzenban



Fonte: Panini (2019)

7.6 UMA ANÁLISE A PARTIR DA PSICOLOGIA FREUDIANA ÀS CENAS DE APELO SEXUAL

A exemplo de obras de muitos filósofos contrualistas que teorizaram sobre o estado de natureza humana e seu processo de civilização, temos a noção de que o homem deixa de se entregar às suas vontades como indivíduo para conviver em sociedade, numa espécie de “contrato social”⁸. Freud é um dos autores que nos ajuda a ter uma análise sobre este fenômeno numa perspectiva mais introspectiva e individual. O mesmo utiliza da psicanálise para explicar que o homem têm seus instintos ligados ao sexo, e que, para viver em sociedade, temo-nos que abdicar de muitas vontades instintivas para que a convivência em sociedade faça-se possível.

Há, é verdade, outro caminho, e melhor: o de tornar-se membro da comunidade humana e, com o auxílio de uma técnica orientada pela ciência, passar para o ataque à natureza e sujeitá-la à vontade humana. Trabalha-se então com todos para o bem de todos. (FREUD, 1930)

Sabemos que o Japão é um lugar bastante repressor em detrimento das constantes reiterações de costumes para afirmação de uma identidade nacional forte, dada pela aplicação da ética dos samurais reformulada com vertentes religiosas por Nitobe, conforme vimos acima. Com isto, os japoneses se reprimem em relação a vários âmbitos sociais e individuais, dando pouca liberdade à sua libido, que é desviada para outros meios de se conseguir um prazer

⁸ “‘Encontrar uma forma de associação que defenda e proteja de toda a força comum a pessoa e os bens de cada associado, e pela qual, cada um, unindo-se a todos, não obedeça portanto senão a si mesmo, e permaneça tão livre como anteriormente’. Tal é o problema fundamental cuja solução é dada pelo contrato social.” (ROUSSEAU, 1762, p. 24)

libidinoso.

Já que o homem não dispõe de quantidades ilimitadas de energia psíquica, tem de realizar suas tarefas efetuando uma distribuição conveniente de sua libido. Aquilo que emprega para finalidades culturais, em grande parte o extrai das mulheres e da vida sexual. (FREUD, 1930)

Em Totem e Tabu (1913-1914), Freud reforça a mesma teoria, uma vez que, segundo ele, “Mesmo a mais implacável repressão tem de deixar lugar para impulsos substitutos deformados e para as reações que deles resultem”. A exemplo do Japão, o mesmo relata sobre as formas de domínio e, portanto, repressão nas terras nipônicas, onde os governantes em seu ofício teriam que servir de modelo de indivíduo que se aproxima das leis soberanas nas quais, segundo Freud, teriam sido criadas a partir da ideia que, em uma época distante, existiu um líder entre as comunidades que conduzia sua vida e suas relações sociais ao seu modo, e que, postumamente, dada a admiração e temor que os outros membros da comunidade tinham em relação a este, serviu de modelo para as condutas sociais dos homens da comunidade.

Frazer (1911b, 17-25) atribuía a essas circunstâncias o fato de, no curso da história, ter acabado por surgir uma divisão da realeza sacerdotal original num poder espiritual e num poder temporal. Oprimidos pelo peso de seu ofício sagrado, os reis tornaram-se incapazes de exercer o domínio nos assuntos concretos e estes foram deixados nas mãos de pessoas inferiores mas práticas, que estavam prontas a renunciar às honras da realeza. Estas, então, tornaram-se os governantes temporais, enquanto que a supremacia espiritual, despida de qualquer significação prática, era deixada aos antigos reis tabus. É do conhecimento geral até onde esta hipótese encontra confirmação na história do antigo Japão. (FREUD, 1913-1914)

Tais afirmações levam a concluir que o mangá, como sendo um objeto resultante de um processo histórico e cultural japonês, incluído como sendo um dos meios de dissipação da libido que se desvia das suas primordiais vontades instintivas e chega às páginas de HQ de Dragon Ball, onde um japonês, que tem seus instintos reprimidos pelo estilo de sociedade nipônica composta por um autoritarismo e conservadorismo, pode realizar cenas compostas por exageros em curvas femininas, sensualidade e alusão ao sexo, atingindo assim, de forma indireta, um certo prazer psicológico dado à liberdade de criação que se tinha na década de 80.

A teoria acima é descrita também por Peek, onde afirma que o uso mais superficial do conceito de *kawaii* – que pode ser visto em aplicação nas personagens de Dragon Ball como Chi Chi e Bulma –, não atua somente como uma ferramenta para apoiar e incentivar o

consumismo, mas também, a partir de uma perspectiva mais crítica, tal tendência funciona como, segundo ele, um “lubrificante social” (2009, p.3), que nos remete a um alívio psicológico causado pelo “despimento”, mesmo que parcial, das morais japonesas.

REFERÊNCIAS:

週刊少年ジャンプ 1984/12/03 表示号数51. Disponível em <<https://mediaarts-db.bunka.go.jp/mg/magazines/322516>>, acesso em: 15 de Fevereiro de 2019

MILLS, C. W. **A imaginação sociológica**. Rio de Janeiro: Zahar, 1972.

CÉ, Otávia Alves. **O corpo feminino segundo a estética kawaii: adentrando o universo das lolitas, das maids e das kegradols**. Paralelo 31, [S. l.], 3 dez. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/paralelo/article/view/10214/6744>. Acesso em: 20 dez. 2018.

RODRIGUES, Pilar Luz. O Caso do Cool Japan: A Construção de uma Política Cultural para a Promoção de Identidade Nacional, **Revista ODC**, Brasil, 2014.

NUNES, Gabriel Pinto. **A Ética Samurai e a construção de uma Nação: a apresentação da Ética Oriental Moderna na obra de Inazo Nitobe**. Brasil, 2011.

NUNES, Gabriel Pinto. A Ética Samurai no Japão Meiji. **Revista Gama On - Revista Eletrônica de Ética e Filosofia**, Brasil, 2011.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. **Do Contrato Social**. [S. l.]: Ridendo Castigat Mores, 2002. eBooksBrasil.com.

FREUD, Sigmund. **O Futuro de uma Ilusão, o Mal-Estar na Civilização e outros trabalhos (1927-1931)**. Brasil: Imago, 2006.

FREUD, Sigmund. **Totem e Tabu e outros trabalhos (1913-1914)**. Brasil: Imago, 2006.

XR, Marcus Valério. **Xintoísmo: A Religião Japonesa**. Brasil: Universidade de Brasília, 1999.

PEEK, Cameron Morril. **Kawaii aesthetics: the role of cuteness in Japanese society**. 124 f. Tese (Doutorado em Antropologia) – East Asian Studies, Arizona University, Tucson. 2009.

9.CRONOGRAMA

MES/ETAPAS	Março/ 2018	Abril/ 2018	Maior/ 2018	Dezembro/ 2018	Janeiro	Fevereiro	Março
Escolha do tema	X						
Levantamento bibliográfico		X	X				
Elaboração do anteprojeto						X	
Pesquisa teórica				X	X	X	
Pesquisa empírica		X					
Análise dos dados						X	X
Organização do roteiro/partes					X		X
Redação do trabalho				X			
Revisão e redação final							X
Entrega do projeto							X
Defesa do Projeto							X