

Recebido em: 03/08/2023 e aprovado em: 11/11/2023

## **ENTRE BRUXAS E PRINCESAS: O GRUPO CLAMP E A SUBVERSÃO DAS PERSONAGENS FEMININAS NOS MANGÁS SEINEN (1970-2011)**

Izabela Marques de Oliveira<sup>1</sup>

**Resumo:** A presente pesquisa analisa como as demandas e as teorias dos movimentos femininos no Japão foram apropriadas pelas quadrinistas do CLAMP entre as décadas de 1970 e 1980, momento em que as organizações femininas do pós-guerra começavam a ganhar força e as mulheres entravam no mercado editorial com mais pujança do que os anos anteriores. O mangá é concebido aqui como fonte primária da investigação, que utiliza como metodologia a proposta de autores como Will Eisner, Sonia B. Luyten, Umberto Eco e Paulo Ramos, que sugerem a possibilidade de compreendê-lo como linguagem visual e escrita passível de desconstrução. Como fundamentação teórica, será utilizado o conceito de apropriação, proposto por Michel de Certeau. Como resultado, compreendemos que, apropriando-se de um repertório político e cultural específico, as artistas da CLAMP ressignificaram esses elementos nas suas obras voltadas ao público masculino, subvertendo padrões de gênero que já estavam estabelecidos nesse nicho editorial.

**Palavras-chave:** Mangá. Movimentos. Femininos. Japão.

## **BETWEEN WITCHES AND PRINCESSES: CLAMP GROUP AND THE SUBVERSION OF FEMALE CHARACTERS IN SEINEN MANGA (1970-2011)**

**ABSTRACT:** This research analyzes how CLAMP comic artists appropriated the demands and theories of women's movements in Japan between the 1970s and 1980s when post-war women's organizations began to gain strength and women entered the publishing market, stronger than in previous years. Manga is conceived here as a primary source of investigation, which uses as a methodology the proposal of authors such as Will Eisner, Sonia B. Luyten, Umberto Eco, and Paulo Ramos, who suggest the possibility of understanding it as a visual language and writing subject to deconstruction. As a theoretical foundation, the concept of appropriation, proposed by Michel de Certeau, will be used. As a result, we understand that, by appropriating a specific political and cultural repertoire, the CLAMP artists re-signify these elements for their works aimed at a male audience, subverting gender patterns already defined in this editorial niche.

**Keywords:** Manga. Women's Movements. Japan.

## Introdução

Como fonte de pesquisa, os quadrinhos japoneses não costumam ser tão populares quanto o consumo deste produto no Brasil. Enquanto os trabalhos acerca dos mangás<sup>2</sup> são esparsos, o objeto em si é bastante popular e tem se transformado com frequência no decorrer dos anos, tanto em seu país de origem como para além dele. Apesar de possuir um produto com significativo aumento de consumo e circulação nos últimos anos, a falta de mais trabalhos com fôlego acadêmico no Brasil pode estar relacionada ao estigma de que os quadrinhos são produtos infantis.

Em sua maioria, as pesquisas realizadas sobre o tema estão mais ligadas ao campo da Comunicação Social. Citando alguns exemplos, a dissertação de mestrado de Mônica Lima de Faria, defendida em 2007, sob o título “Comunicação pós-moderna nas imagens dos mangás” e os próprios trabalhos de Sônia Luyten, como “Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses” (2015) e “Cultura pop japonesa” (2005), alguns dos mais conhecidos entre o meio da Comunicação Social e possivelmente entre o meio acadêmico também. Buscando por trabalhos realizados na área da História, é notável que a produção abordando os mangás e os movimentos femininos é pouca, sendo os movimentos utilizados, muitas vezes, apenas como um ponto de partida para se fundamentar a hipótese central. Trabalhos relacionados ao grupo CLAMP<sup>3</sup> são ainda mais difíceis. Em âmbito internacional, há o recente trabalho de Kathryn Hemmann (2020), “*The female gaze in contemporary Japanese literature*”, cuja proposta é analisar justamente as relações de gênero dentro dos trabalhos do grupo. Ainda assim, conforme Eisner (1989, p. 7), os quadrinhos começaram a entrar para a “dieta literária” dos jovens de todo o mundo, encontrando assim um público amplo social e culturalmente, o que faz das HQ – e consequentemente dos mangás – uma fonte histórica potencialmente rica em possibilidades de investigação.

Existem públicos variados para os quais os mangás são especificamente direcionados, como, por exemplo, o *Shounen Manga*, voltado ao público masculino adolescente com publicações de grande sucesso, como as famosas revistas *ShōnenJump* e *Shounen Magazine*. Os mangás *Shōnen* têm como característica comum a jornada do herói, normalmente apresentando um protagonista masculino e um grupo de amigos que o acompanham em sua jornada (LUYTEN, 2012). Além do *Shōnen*, o *Shōjo Manga* também é muito difundido no Japão e representa uma fatia considerável da indústria de quadrinhos. Feito para meninas entre 12 e 17 anos, o *Shōjo Manga* circula em, aproximadamente, 45 revistas no Japão, entre elas *Ribbon*, *Bessatsu Maagareto* e *Nakayoshi*. O *Shōjo* manga, diferente do *Shōnen*, procura espelhar os desejos das meninas mais novas, sendo chamado por Toku (2007) como “espelho dos sonhos femininos”. Enquanto os garotos consomem quadrinhos em que os protagonistas salvavam mulheres, famílias e terra dos inimigos, o *Shōjo* trabalha o triunfo do amor sobre os piores obstáculos. Até certo ponto, essas generalizações ainda são recorrentes, embora a produção dos mangás femininos venha sendo modificada através dos anos (TOKU, 2007). Além desses, outros dois subgêneros com grande saída são o *Josei Manga* e o *Seinen Manga*, direcionado para mulheres adultas e homens adultos, respectivamente (BRYCE; DAVIS, 2010).

Para além disso, os assuntos são variados e os mangás encontram uma amplitude temática considerável, privilegiando questões como religião, folclore, sobrenatural, movimentos sociais e políticos. Dentro dessas temáticas, é comum encontrar histórias que recriam e adaptam lendas e fontes mitológicas antigas, como é o caso da conhecida *The Adventures of the Monkey God*, cujo enredo inspirou a famosa série *Dragon Ball*, de Akira Toriyama. Não muito longe disso, os quadrinhos com temática sobrenatural são, provavelmente, o gênero do pós-guerra que mais evidencia traços intertextuais de elementos de diferentes formas de narrativa japonesa, incluindo fontes folclóricas e literárias, tradições religiosas, lendas urbanas e

mitos paranormais, além de mídias visuais, como revistas e filmes (BRYCE; DAVIS, 2010).

Um dos grupos de destaque na produção de mangás que enveredam por esses assuntos é a CLAMP, constituído por quatro *mangakas* mulheres e considerado um grande fenômeno na indústria dos mangás. Atualmente, o grupo é composto pelas quatro membros originais, que seguem lançando desde a década de 1990 inúmeros títulos no mercado japonês (TOKU, 2007), muitos deles traduzidos para múltiplas línguas, principalmente inglês e português. Títulos como *Card Captor Sakura*, *Magic Knight Rayearth* e *xxxHolic* tornaram-se grandes sucessos do grupo e o último título é justamente a fonte desta pesquisa. *xxxHolic* privilegia um conjunto rico de representações culturais japonesas que percorrem, dentre outras, as temáticas citadas. Nosso objetivo principal está centrado em analisar como as quadrinistas da CLAMP se apropriam de alguns elementos culturais aos quais elas têm acesso, principalmente elementos relacionados às questões femininas no Japão.

O objetivo do presente trabalho é analisar como as *mangakas* do grupo CLAMP se apropriaram das demandas feministas difundidas no Japão a partir dos anos 1970 e auxiliaram na difusão desses ideais para o público de fora das academias. A investigação foi pautada a hipótese que sugere a apropriação desses ideais pelas artistas mulheres, para que fossem ressignificados e difundidos através de suas obras direcionadas ao público masculinos, entre os gêneros *Seinen* e *Shōnen*.

A partir disso, como referencial teórico principal sugerimos que, através do conceito de apropriação, proposto por Michel de Certeau (2014), as autoras do CLAMP se apropriaram de ideias que remetem ao cenário dos movimentos femininos, articulando imagem e escrita, e representam esses fenômenos no mangá. Para Certeau (2014), o conceito de apropriação diz respeito à maneira como os leitores se apropriam de suas leituras. O autor entende que o lugar do leitor

não é aqui ou lá, um ou outro, mas nem um nem outro, simultaneamente dentro e fora perdendo tanto um como o outro misturando-os, associando textos adormecidos, mas que ele desperta e habita, não sendo nunca o seu proprietário (CERTEAU, 2014, p. 270).

Além disso, Certeau (2014) também aponta que o estudo das representações e do comportamento do consumidor diante delas deve ser acompanhado do da análise daquilo que o consumidor fabrica com esse repertório. Deve-se levar em conta, portanto, que o grupo CLAMP não atua apenas como produtor do conteúdo, mas antes disso, como consumidoras e que o leitor vai receber um grande repertório cultural que já terá sido apropriado e ressignificado pelas quadrinistas.

Sobre a metodologia específica para análise dos quadrinhos, utilizaremos autores que propõem a fonte como objeto passível de desconstrução, como Will Eisner, que indica a leitura dos quadrinhos a partir de duas ferramentas importantes da comunicação: as palavras e as imagens. Em relação às imagens, Eisner (1989, p. 13-14) aponta que a compreensão da imagem vem de uma experiência. Nesse sentido, é importante que o artista, neste caso, as *mangakas* da CLAMP, tenham uma compreensão da experiência de vida do leitor, articulando assim uma interação, uma vez que o artista invocaria imagens armazenadas tanto na mente dele mesmo como do leitor. Já em relação às palavras, Eisner argumenta que o potencial expressivo do artista está ligado à caligrafia e ao desenvolvimento das letras.

Serão utilizados, ainda, os trabalhos de Sônia Luyten. Sua pesquisa, "Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses" (LUYTEN, 2012), contribui de forma importante para os estudos sobre o mangá no Brasil. A autora apresenta o quadrinho japonês enquanto um objeto significativo de comunicação a partir do século XX. Um dos pontos a se considerar retratados pela autora é a representação dos heróis e heroínas nos mangás, bem como a entrada das mulheres nesse mercado. De acordo com Luyten, quem produz quadrinhos femininos no Japão, hoje, são as mulheres em sua maioria. Para a autora, "isso

poderia ser um passo, uma condição especial para que a mulher construísse sua imagem e até fosse um agente modificador” (LUYTEN, 2012, p. 68). Levando em consideração a afirmação, é válido esclarecer que há muitas mulheres que também escrevem mangás para outras demografias, lançando títulos para o público masculino jovem e adulto e fazendo um grande sucesso entre eles, como é o caso da CLAMP.

No tocante à fonte, *xxxHolic* foi publicado originalmente no Japão, entre julho de 2003 e fevereiro de 2011, pela editora Kodansha, em 19 volumes, e desenvolvido pelo grupo CLAMP, conhecido por seus traços ricos em detalhes, cenários complexos e enredos cativantes. O grupo consolidou-se com uma grande base de fãs por todo o mundo e consegue, facilmente, transitar entre os gêneros de mangás. Inicialmente, com títulos como *RG Veda* (1989) e *Guerreiras Mágicas de Rayearth* (1994), seu público-alvo era o feminino. Entretanto, com o decorrer do tempo, estabeleceram-se também entre os gêneros masculinos, alcançando grande sucesso. Iniciando na *Young Magazine* (2003-2010) e finalizando na *Bessatsu Shōnen Magazine* (2010-2011), o título é voltado para o gênero *Seinen*, as séries de mangá feitas para o público masculino adulto. Recebido com sucesso no Japão, *xxxHolic* deu origem a um filme, lançado em 2005, e a uma animação seriada, lançada a partir de 2006. Já no Brasil, seu lançamento se iniciou em 2006 e foi finalizado em 2011 pela JBC mangás, em 38 volumes traduzidos por Luiz Octavio Kobayashi (JBC, 2018). No caso desta pesquisa, utilizaremos a publicação brasileira, pela JBC, para análise.

Nosso recorte temporal compreende o período a partir da década de 1970, quando os movimentos femininos passaram a ganhar força no Japão, e se estende até 2011, momento em que *xxxHolic* foi finalizado, no Japão e no Brasil. Dada a quantidade considerável de volumes, selecionamos apenas os volumes 1, 2 e 4 para análise. No entanto, é importante destacar que *xxxHolic* não se constitui de uma história totalmente cronológica. Há menções a

personagens anteriores ou posteriores à história atual em vários momentos e isso se dá pela peculiar rede que a CLAMP traçou entre suas histórias.<sup>4</sup>

Para investigar esse processo de apropriação dos elementos e ideais dos movimentos femininos, optamos por percorrer alguns caminhos importantes do histórico dos quadrinhos japoneses, discutindo seu desenvolvimento sobretudo no pós-guerra, momento em que nossa análise se concentra e em que os mangás emergem à imagem no formato que conhecemos hoje. Observamos também o histórico das movimentações femininas no Japão entre os anos 1970 e 1980, momento em que as *mangakas* passaram a tomar mais força no mercado editorial. A partir disso, analisamos o desenvolvimento desse novo grupo de artistas que emergiu no início dos anos 1980 e a formação do grupo CLAMP, bem como as relações entre essas mudanças sociais propostas e os padrões de gênero desconstruídos ao longo da narrativa do mangá *xxxHolic*.

## **1. Contextualizando o mangá na sociedade japonesa**

Há uma tendência em buscar a origem do mangá na cultura tradicional japonesa, enfatizando a admiração pelo que é antigo e clássico, um gesto que busca conceder grandeza ao objeto e validar sua importância como parte integrante dessa tradição. Sharon Kinsella (2000) sugere que, devido à oposição à indústria dos mangás e animês por parte de elementos conservadores da sociedade japonesa do pós-guerra, seus apoiadores buscaram nas artes antigas suas origens, dessa forma, provando que o mangá faria parte do Japão tradicional, e que, portanto, não seria possível assim reprimi-lo. No entanto, como a própria autora pontua, esses argumentos tiram a atenção do fato de que o mangá, tal como conhecemos hoje, é um fenômeno cultural contemporâneo. Para além disso, também o coloca em um local de disputas políticas e ideológicas.

De acordo com Bouissou (2010), o debate sobre as origens do mangá para o historiador é inconsistente e desinteressante, pois não seria nosso papel



buscar o nascimento do objeto e sim, analisar suas transformações ao longo do tempo. Além disso, a discussão vai muito além do nosso objetivo com este artigo. No lugar de se usarem ferramentas conceituais sofisticadas para se provar ou negar que o mangá descende de uma ou outra forma de arte específica do Japão antigo, basta compreender e indicar que podemos encontrar vários indícios que relacionam o mangá contemporâneo com uma longa tradição de narração gráfica na cultura japonesa, em suas mais diversas camadas e para além dos *emakimono*, os desenhos que eram pintados sobre rolos de pergaminho e que contavam histórias conforme eram desenrolados. Nesse sentido, nossa proposta é pensar o mangá como um produto independente, com identidade própria e que vem se desenvolvendo ao longo dos anos, a partir de influências não apenas japonesas, mas levando em conta diversas particularidades externas, e que, agregando essas características diversas, tenha sido igualmente fruto do desenho político do século XX, transformando-se concomitantemente à população japonesa do período.

## **1.2. Entre os escombros da guerra, o surgimento do mangá moderno**

Em 26 de julho de 1945 foi emitida a Declaração de Potsdam, um documento que intimava os japoneses a se renderem ou sofreriam retaliações com destruição total. Pouco tempo depois, então, nos dias 6 e 9 de agosto de 1945, os Estados Unidos lançaram as bombas atômicas sobre Hiroshima e Nagasaki, respectivamente, e em 14 de agosto, o governo imperial comunicou a decisão de se render. No dia seguinte, o imperador Hirohito discursou, pela primeira vez, para a nação japonesa, declarando o fim do conflito (MAYO, 2006).

O período logo após as explosões atômicas foi marcado por incertezas e pela constatação de que o país estava em ruínas. No mês seguinte ao lançamento das bombas de Hiroshima e Nagasaki, a SCAP (*Supreme Commander for the Allied Powers*), sob ordens do general norte-americano



Douglas MacArthur, se estabelece no Japão e inicia o período de Ocupação, que durou até 1952, um período com transformações tão intensas que Peter Frost o coloca junto da Reforma Taika em 645, e da Restauração Meiji, em 1868, com um dos três períodos em que os japoneses aceitaram reformas institucionais vindas de fora conscientemente (FROST, 1983 apud RICHIE, 1997). No mês seguinte ao início da Ocupação, em outubro, MacArthur emitiu a Diretiva de Liberdades Cívicas, anulando leis que restringissem liberdades políticas, cívicas e religiosas, sob orientação política vinda de Washington. A única variação de sua declaração para a original foi a ênfase dada pelo general à emancipação das mulheres japonesas, que estava no topo de suas chamadas Cinco Grandes Reformas. MacArthur não tinha interesse nos direitos femininos, embora a mídia americana tenha construído sua imagem como o principal realizador da concessão de direitos às japonesas (MAYO, 2006; YONEYAMA, 2005). Como aponta Sakurai (2018, p. 198), os americanos "preconizavam a liberdade de expressão e de religião como instrumentos para implantar a democracia e extinguir o militarismo", e essa liberdade de expressão encontrava um interessante público entre as mulheres. Yoneyama (2005, p. 887) chama a atenção para o fato de que as transformações que o Japão sofreu politicamente e que o levaram de um país belicoso para uma nação desmilitarizada no fim do conflito, foram processos permeados por questões de gênero. As forças de Ocupação acreditavam que conceder o direito ao voto para as mulheres funcionaria como um barômetro para estimar a melhoria da vida entre os japoneses durante o período.

Em âmbito social, porém, a situação era diferente. Quando a guerra findou, em agosto de 1945, as pessoas que moravam nas ruínas que Tóquio havia se tornado estavam exaustas e passando fome. O foco dos japoneses era na reconstrução de suas vidas e não havia dinheiro para se investir em formas de distração, como os quadrinhos. Dessa forma, levando em conta a necessidade de se criar produções baratas que pudessem ser alugadas e consumidas pelos mais diversos leitores, o mangá de aluguel (*rental manga*)

começa a se estabelecer como um meio de entretenimento durante os anos imediatos ao fim da guerra. Nos anos 1950, as cidades japonesas começaram a inflar, sobretudo por jovens trabalhadores, oriundos de áreas rurais e com baixos salários. O *rental manga* era um dos poucos entretenimentos passíveis de serem introduzidos no orçamento dessas pessoas. Os artistas que produziam essas histórias eram, em geral, amadores e adolescentes, que aos poucos passaram a criar um grupo mais politizado e realista (KINSELLA, 2000; JBC, 2018).

As grandes editoras japonesas também começaram a investir em revistas de mangá mais baratas no período, buscando captar a essência do *rental manga* e alguns de seus artistas para a nova indústria dos quadrinhos, causando grandes transformações no mundo editorial japonês. Já em meados dos anos 1960 e na década de 1970, os temas dos mangás convergiram para a esquerda, sendo utilizados em revistas como a *Garo* para introduzir a perspectiva marxista aos leitores. Mas a mudança não ocorreu apenas no meio alternativo, mesmo as grandes editoras incentivaram seus artistas a produzirem histórias com temas políticos e sociais em seus mangás (KINSELLA, 2000).

Entre os anos de 1967 e 1968, um grande crescimento nas revistas de mangá foi direcionado aos homens adultos. Rapazes que cresceram lendo mangás estavam se tornando adultos e buscavam por histórias mais próximas de sua realidade. O próprio Osamu Tezuka, cuja obra foi pensada para crianças no início da carreira, passou a tomar os caminhos do mangá adulto, produzindo alguns títulos para o *Seinen Manga*, com temáticas mais sombrias (DANNER; MAZUR, 2014). Na mesma época, as revistas de *Shōjo Manga* também se tornaram mais prolíficas e chegaram com inúmeros suplementos, como adesivos, papéis de carta e canetas coloridas (ITO, 2015). No entanto, o *Shōjo*, apesar de direcionado para meninas, era feito por homens, em sua maioria. De acordo com Luyten (2012), a entrada das mulheres no mercado da produção de mangás aconteceu após a guerra, inspirada pelo

reconhecimento da história *Sazae-san*, de Machiko Hasegawa, que começou a ser publicada em 1946. Captando um senso de humor único e sendo uma história feita de uma mulher para outras mulheres, *Sazae-san* se estabeleceu como uma das histórias mais populares após a guerra para o público feminino, mostrando seu próprio ideal de reconstrução do Japão (LUYTEN, 2012).

Apesar disso, o mangá é considerado por alguns como a base do *Shōjo Manga* é *Ribbon no Kishi* (A Princesa e o Cavaleiro), de Tezuka. Para Power (2009), não é possível discutir o *Shōjo Manga* ou até mesmo a cultura *Shōjo* sem falar de A Princesa e o Cavaleiro. No entanto, de acordo com Yukari (2012), o trabalho a apresentar as primeiras características do *Shōjo* foi *Arashi o Koete* (Além da Tempestade), de Makoto Takahashi. A autora argumenta que o artista foi quem trouxe o visual conhecido das revistas femininas, como os grandes olhos estrelados e o vestuário apurado.

Takahashi e Tezuka não foram os únicos homens a produzir o *Shōjo Manga*, mas, provavelmente, foram os que melhor dialogaram com o público feminino. Entre os anos 1950 e o início dos anos 1970, o número de mulheres na produção dos mangás aumentou e os homens passaram a dar espaço para as *mangakas* que ajudaram a estabelecer o *Shōjo* como um dos maiores gêneros do mercado editorial japonês. Não parece exagero dizer que ser *mangaka* era uma profissão predominantemente masculina, ao menos até a década de 1970, quando o cenário começou a mudar com a ascensão de mulheres decididas a ocupar seu espaço na indústria dos quadrinhos.

## **2. Mulheres também fazem mangá: a influência dos movimentos femininos na produção de quadrinhos japoneses e a experiência do grupo CLAMP**

No caso do Japão, os movimentos femininos começaram no âmbito social e apenas depois foram para o território acadêmico. De acordo com Ehara (1993), as mudanças que ocorreram nesse campo entre as décadas de 1970 e 1980 foram do movimento entrando em instituições, de acadêmicos se

posicionando e do início das produções de estudos sobre a literatura sobre as mulheres. Nesse sentido, os movimentos femininos tornaram-se reportagens, documentos, teses universitárias e até mesmo mangás. Ehara (1993) divide o feminismo japonês em três estágios em seu trabalho: a Era da Liberação (1970-1977), a Emergência dos Estudos das Mulheres (1978-1982), e o Debate sobre o Feminismo (1983-Presente).

A Era da Liberação foi marcada por três momentos definidores, que englobam seu surgimento, um momento de especialização e o desenvolvimento, tanto em qualidade como quantidade. Grupos representativos do período definiram a direção do movimento e alguns deles, como o *Group of Fighting Women (Garuppu Tatakau Onnatachi)*, tiveram pouca exposição na mídia, por seu caráter mais independente. Outros grupos, como o *Chu-Pi-Ren*, que debatia assuntos relacionados ao uso de contraceptivos, e o *Women for Action*, levantaram mais questões especializadas e utilizaram melhor os meios de comunicação. Dessa forma, os primeiros grupos que seriam denominados como feministas estavam tomando seu espaço entre a sociedade, e o termo feminismo começava a se tornar uma tendência que usava a mídia de forma eficaz. No entanto, como aponta Ehara (1993), a mídia ainda desprezava as pautas desses movimentos e poucos artigos relacionados a seus argumentos foram escritos naquele momento.

O período serviu para trazer luz às questões femininas e abrir caminho para sua introdução como um tema a se discutir, além de ter sido importante para a formação da produção feminina de mangás no Japão. O início dos anos 1970 foi, formalmente, o momento de algumas importantes inovações na forma de se pensar e produzir quadrinhos, além de ser marcado pela entrada de muitas mulheres na área, em especial o grupo que ficou conhecido como O Magnífico Grupo de 24 (*Hana no nijyuuyo nen gumi*). Tal grupo era composto por artistas um pouco mais velhas que suas leitoras e seu trabalho trouxe uma repaginação na ideia de quadrinhos para meninas, que

ainda reforçavam as noções predominantes do papel feminino no Japão no *Shōjo Manga*, além de enfatizarem o contexto da pureza, raramente descrevendo relacionamentos românticos e focando nas relações de amizade. Se antes eram comuns as histórias de princesas tradicionais, essas novas artistas trouxeram, de forma original e sofisticada, temas como homossexualidade, tanto feminina como masculina, cenas de sexo explícito em suas páginas e um tom mais lento e reflexivo do enredo, como no caso das obras de Moto Hagio. Mas, apesar de todas essas mudanças, o Grupo de 24 era uma exceção, já que, fora do âmbito dessas autoras, os quadrinhos para meninas continuavam mantendo um tom leve, com histórias que tratavam do amor romântico (MAZUR; DANNER, 2014).

O mais famoso lançamento do Grupo de 24 ocorreu justamente na chamada Era da Libertação, com a história *A Rosa de Versalhes* (*Berusaiyuno Bara*), de Riyoko Ikeda, um romance histórico que se passa durante a Revolução Francesa. Naquele momento, influenciada pelo contexto dos movimentos sociais no Japão e dos protestos por mais direitos e ainda universitária, Ikeda ficou fascinada com a personalidade de Maria Antonieta e deu início ao seu épico, convencendo os editores da Revista Margaret de que o momento histórico traria luz para o enredo. A princípio, tudo se desenvolvia de acordo com o tradicional *Shōjo Manga*, até a artista observar uma predileção de seus leitores não por Maria Antonieta, mas pela personagem fictícia Oscar François de Jarjayes, uma mulher criada como homem pelo pai, para que pudesse se tornar chefe da guarda de Maria Antonieta. Oscar sobe ao cargo almejado e, eventualmente, simpatiza com os camponeses, mudando de lado ao longo da história. No entanto, o que chama a atenção é outra coisa. As heroínas que se vestiam como homens não eram novidade nos mangás, já que sua primeira aparição vinha desde a década de 1960, no entanto, com Oscar, Ikeda criou um modelo:

sendo heterossexual, ela facilmente incorpora qualidades masculinas de independência e coragem física, e tem um

romance com um soldado que a aceita não só como igual, mas como superior (MAZUR; DANNER, 2014, p. 74).

Nesse sentido, o mangá passou a cumprir também a tarefa de disseminar não uma teoria feminista, mas mudanças e questionamentos que eram levantados pela primeira onda dos movimentos femininos japoneses para um público amplo.

No ano de 1978 inicia-se a segunda fase, com a emergência dos estudos sobre as mulheres em maior escala no Japão. O legislativo reviu leis desvantajosas para as mulheres e elas começaram ter participação mais ativa na formulação de políticas. Administradoras e acadêmicas também passaram a se envolver mais nos debates, ajudando a dar visibilidade ao campo. Ehara (1993) ainda aponta que, nesse período, muitos trabalhos publicados foram influenciados pelo movimento americano ou por pensamentos feministas de outros países desenvolvidos, o que influenciou diretamente nos tópicos abordados nos quadrinhos femininos, que passavam a retratar as meninas de forma a evitar os papéis tradicionais de gênero e permitiam que elas fossem definidas por elementos sobre os quais elas tinham controle, como amizades, interesses e habilidades. As protagonistas do Shōjo ainda representam, de certo modo, a feminilidade ideal da menina doce e recatada, muitas vezes submissa, o que é mais aceito por uma grande parcela conservadora da sociedade, mas o fazem de uma forma muito diferente de antes, mostrando que todas as apresentações de feminilidade (ou falta dela) são ideais. Além disso, as novas pesquisas que lidavam com o tema foram consideradas críticas do movimento de libertação, grupo que pesquisadores consideravam estar em declínio desde o início da década de 1970, por estarem com suas questões sem foco definido. Dessa forma, novos tópicos foram levantados e a ideia de feminismo se institucionalizou, embora tenha, no processo, descartado questões que o movimento anterior havia levantado e que ficaram sem solução, incluindo pautas como o aborto e a liberdade sexual (EHARA, 1993; DAUGHERTY, 2020).

Por fim, se inicia, em 1983, o debate sobre o feminismo, e o movimento começa a lidar com seus conflitos internos, como o debate ecológico. Quem liderava esses debates eram feministas que alcançavam suas reputações individualmente. Seus argumentos não se baseavam na identidade das mulheres como coletivo e nem estavam limitados à academia. Elas se nomearam como críticas sociais e usavam o jornalismo como campo, inserindo o termo feminismo em uma nova esfera. As discussões e as abordagens mais inclusivas trouxeram novas participantes ao debate e esses números passaram a influenciar socialmente no crescimento do movimento, que tornou-se mais visível. Esse novo tipo de envolvimento decorreu de uma variedade de condições e Ehara (1993) destaca duas como dignas de nota: primeiro, à medida que mais mulheres entravam no mundo profissional, elas passavam a ocupar mais cargos dentro de editoras ou na indústria do jornalismo, o que impulsionava o tema para a população em geral. Em segundo lugar, a aceitação dos argumentos do movimento aumentou, principalmente entre as mulheres financeiramente independentes, um grupo que já tinha se tornado mais expressivo naquele momento.

Concomitantemente, a década de 1980 também foi fundamental para as transformações nos mangás, sobretudo aqueles que eram direcionados para o público feminino. A primeira geração de mulheres artistas que cresceu com *Shōjo Manga*, agora queria escrever sobre temas mais adultos: amor, posição da mulher na sociedade, casamento e maternidade, temas que já eram discutidos na década de 1970, mas que ganhavam força conforme os movimentos femininos se tornavam mais presentes. A primeira revista em quadrinhos feminina a ser lançada foi a chamada *Be Love*, da Kodansha, que chegou às bancas em 1980, seguida logo por uma série de outras. Passando dos romances escolares, essas histórias atendiam a mulheres jovens que trabalhavam em escritórios, eram recém-casados e novas mães, temas que abriram um novo mercado para mangás femininos (PROUGH, 2011).



Mas as temáticas e evolução das personagens dentro dos mangás não foram as únicas mudanças propostas pelas artistas. Entre as décadas de 1950 e 1960, momentos imediatos do pós-guerra, cenas íntimas, envolvendo beijos explícitos ou sexo sequer eram insinuadas e, quando aconteciam, era de forma breve. Apesar disso, na década de 1970, as primeiras cenas envolvendo beijos ou as chamadas *bed scenes* (cenas de cama) foram gradualmente introduzidas nas revistas para adolescentes, ganhando força nos anos 1980, quando o público jovem da década de 1970 começou a crescer e demandar tópicos mais adultos. Pelos padrões atuais, as cenas eram discretas, mas representavam um desenvolvimento, também proposto pelo Grupo de 24, principalmente por seus protagonistas serem meninos e não meninas, algo inédito no *Shōjo Manga*, cuja proposta era focar em personagens femininas.

A partir disso, Prough (2011) afirma que consumidores e até mesmo pesquisadores passaram a se perguntar o motivo de o espaço tradicional e conservador do *Shōjo Manga* incluir uma tendência subversiva. A princípio, essas histórias estiveram vinculadas ao *Shōjo* e eram ambientadas fora do Japão, sobretudo na Europa Histórica e, frequentemente, em internatos para meninos. Tirar o enredo do local comum aos japoneses permitiu um nível de distância das realidades das meninas, de modo que não representava uma ameaça à ordem social da época (SHAMOON, 2007).

Mas o *Shōjo* não foi o único campo a sofrer essas mudanças durante a década de 1980. Aos poucos, as mulheres começaram a ocupar um espaço além dos quadrinhos femininos, publicando também em categorias como o *Shōnen* e o *Seinen*. Rumiko Takashi, criadora do popular mangá *InuYasha* iniciou esse caminho, produzindo várias séries importantes no início da década e dando um outro tom aos quadrinhos masculinos, apresentando romances com personagens fortes, combinados a gêneros como o terror, fantasia e temas realistas (MAZUR; DANNER, 2014).

Dessa forma, o romance pensado pelas mulheres também ocupou seu espaço nos mangás para o público masculino, abrindo um espaço que antes

era reservado apenas ao *Shōjo Manga*. O *Josei*, gênero feminino adulto, também ganhou mais força e nele o romance seguia predominante, embora suas personagens estivessem tomando uma forma particular que não focava apenas na dona de casa japonesa.

## 2.1 O grupo CLAMP e o subversivo nos mangás

Foi no contexto de mudanças nos padrões estabelecidos dos mangás que surgiu o grupo CLAMP, composto por quatro amigas de ensino médio que tinham como passatempo se reunirem para assistir a filmes de terror. Do interesse em histórias fantásticas, se iniciou a ideia de produzirem *doujinshi*, normalmente traduzido como mangá amador. Ganhando popularidade rápida e fãs fiéis, a CLAMP conseguiu publicar seu primeiro mangá, *RG Veda*, de forma profissional em 1989, com *RG Veda* (LEHMANN, 2005).

É recorrente que *mangakas* se especializem em um gênero particular para suas histórias, mas a CLAMP se destaca por ter serializado mangás em revistas direcionadas aos quatro gêneros principais (HEMMANN, 2020). O mais comum é que os *mangakas* produzam histórias de um mesmo gênero vinculadas a uma revista em especial, como é o caso de Masashi Kishimoto, o criador do mangá *Shōnen Naruto*, cuja serialização aconteceu na revista *Weekly Shounen Jump*. Atualmente, Kishimoto também publica sua história na mesma revista, diferente da CLAMP, que tem transitado por várias ao longo dos anos. Além disso, o processo de escrita e criação de histórias do grupo é coletivo e seus papéis artísticos variam dependendo do mangá que está sendo produzido. As integrantes do CLAMP também negam ter uma chefe ou líder do grupo, e não têm assistentes que auxiliem na produção de suas histórias (LEHMANN, 2005). Todas essas características tornam o trabalho do grupo único e uma curva fora do caminho comum dos quadrinistas japoneses.

Outro aspecto importante em seus trabalhos é que as obras do grupo são caracterizadas por suas proeminentes personagens femininas, mesmo em histórias feitas para o público masculino, e pelas apropriações que as autoras

fazem de elementos diversos dos gêneros de mangá, tentando se desviar ao máximo de um rótulo específico. Quando questionadas sobre como diferenciam suas obras entre os gêneros padronizados pela indústria, Ageha Okawa, uma das responsáveis pela CLAMP, diz que: “nós realmente não distinguimos um gênero de outro. Todos são iguais. Se uma garota lê um mangá, isso é um mangá Shōjo para ela; se um garoto lê um mangá, isso é um mangá Shōnen para ele. Cabe aos leitores” (LEHMANN, 2005, p. 35).

Como grupo, as cartunistas da CLAMP são ecléticas. Suas histórias unem elementos diversos, vindos da mitologia, alusões à ficção científica e ao épico e até dramas políticos com fundamentação. O ecletismo é um termo chave para se falar do grupo, e toda essa flexibilidade mostra sua dificuldade em trabalhar com marcações rígidas ou mesmo padrões que estão presentes em outros estilos de mangás, obras e até artistas. O universo móvel e fluido criado pelas quatro mulheres rejeita a construção de hierarquias, categorias e compartimentos estritos e privilegia seu próprio repertório, tornando-as um grupo que tem a vantagem de publicar o que quer e o que gosta, já que, de acordo com as próprias integrantes, cabe a elas se reunirem para discutir o esboço de cada obra a ser criada (LEHMANN, 2005).

Certeau (2014, p. 270) estuda a maneira como os leitores se apropriam de suas leituras. O autor entende que o lugar do leitor

não é aqui ou lá, um ou outro, mas nem um nem outro, simultaneamente dentro e fora perdendo tanto um como o outro misturando-os, associando textos adormecidos, mas que ele desperta e habita, não sendo nunca o seu proprietário.

O leitor, portanto, não exerce sua leitura de modo passivo, mas sim, ativo, colocando suas próprias interpretações e sentidos naquele conteúdo. Dentro dessa perspectiva, o grupo CLAMP também age como leitor enquanto produz, pois buscam referenciais em suas próprias experiências ou gostos pessoais, sem se preocuparem com o padrão estabelecido por outros artistas de mangá. Essa característica ficou mais evidente a partir de *Magic Knight*

*Rayearth*, lançado em 1997, em que três garotas do ensino médio embarcam em uma missão no estilo *Shōnen*, na qual lutam contra inimigos poderosos e encontram amizades em um mundo paralelo cheio de perigos. Seu objetivo é salvar uma nação, um tropo<sup>5</sup> narrativo associado às histórias para meninos, resgatando uma princesa mantida em cativeiro por seu sacerdote. Esta história de amadurecimento pode ser vista como um desenvolvimento do próprio personagem *Shōjo*, na medida em que problematiza os estereótipos do gênero e os tropos de personagem, permitindo a suas três jovens heroínas o tipo de glória que normalmente está disponível apenas para heróis *Shōnen* (HEMMANN, 2020).

Em contrapartida, isso não exclui a capacidade do grupo em produzir o tradicional *Shōjo*, representado pelo mangá *Tsubasa: Reservoir Chronicle*, considerado irmão de *xxxHolic*, por terem sido serializados ao mesmo tempo e com personagens de ambas as narrativas intervindo nas duas histórias. Em *Tsubasa*, a protagonista é a princesa Sakura, um exemplo do *Shōjo* clássico, e quando as duas histórias se entrelaçam em determinados momentos, é possível ver como os traços visuais diferem.

Uma das grandes características do mangá *Shōjo* é a expressão facial das personagens. Os grandes olhos brilhantes estão ligados às emoções das personagens, sua inocência e vulnerabilidade. Ao mesmo tempo, as vestimentas cobriam estrategicamente os seios e quadris, dando ênfase no que deveria ser puro. Da mesma forma, o amor buscado nos quadrinhos do gênero também era puro, no sentido de não contaminado pela sexualidade (HEMMANN, 2020).

Na Figura 1 esses elementos podem ser notados em contraste com os traços de *xxxHolic*, fonte desta pesquisa. Apesar de ser um *Shōnen*, *Tsubasa* traz características pontuais do *Shōjo*, sobretudo nas vestimentas de Sakura e nos olhos de Syaoran. De acordo com Acevedo (1990 apud Ramos, 2018), a chave para se observar o estado emocional do personagem está na combinação da sobrancelha com a boca. As duas transmitem as expressões

básicas de alegria, raiva, tristeza e serenidade. Nos mangás femininos, no entanto, os olhos também possuem um papel fundamental e são considerados as janelas da alma, pois mostram ao leitor a intensidade dos sentimentos de suas personagens. Na figura, observando todo o conjunto da expressão, é nítida a presença da apreensão e do medo nas feições de Syaoran, que se mostra preocupado com a princesa.

**Figura 1** – Primeira interação entre os personagens de Tsubasa e xxxHolic



Fonte: CLAMP, 2006b, p. 82.

Yuko Ichihara, personagem de *xxxHolic*, em contrapartida, possui os olhos mais estreitos, características de personagens masculinos, e suas roupas, apesar de mostrarem a sensualidade comum nas histórias para homens, o fazem de maneira velada, deixando maior foco sobre sua posição de poder sobre os personagens. Yuko não é a protagonista, mas, essa é uma das passagens em que ela se mostra fundamental para a continuidade tanto de *xxxHolic* como de *Tsubasa: Reservoir Chronicle*, o que a coloca em uma posição diferente das demais personagens femininas nos mangás. Como

podemos ver, ela aparece em destaque no primeiro enquadramento, à direita, evidenciando a importância da personagem, que aparece de corpo inteiro na página. Ela também aparece envolta em fumaça e de detalhes abstratos no fundo, características que são comuns a ela no mangá, e o balão de fala suspenso no ar pertence a Syaoran, que está falando dela e traz para a imagem uma sensação de admiração em torno da personagem.

No caso desta pesquisa, nossa análise está focada no primeiro volume de *xxxHolic* (2003-2011), classificado no Japão como *Seinen*, e tem a intenção de compreender como sua personagem mais emblemática, a bruxa Yuko Ichihara, é abordada e apresentada ao público e como a obra inverte padrões de gênero que foram costurados ao longo das décadas, de maneira que personagens masculinos também assumam características atribuídas, anteriormente, às heroínas de *Shōjo Manga*.

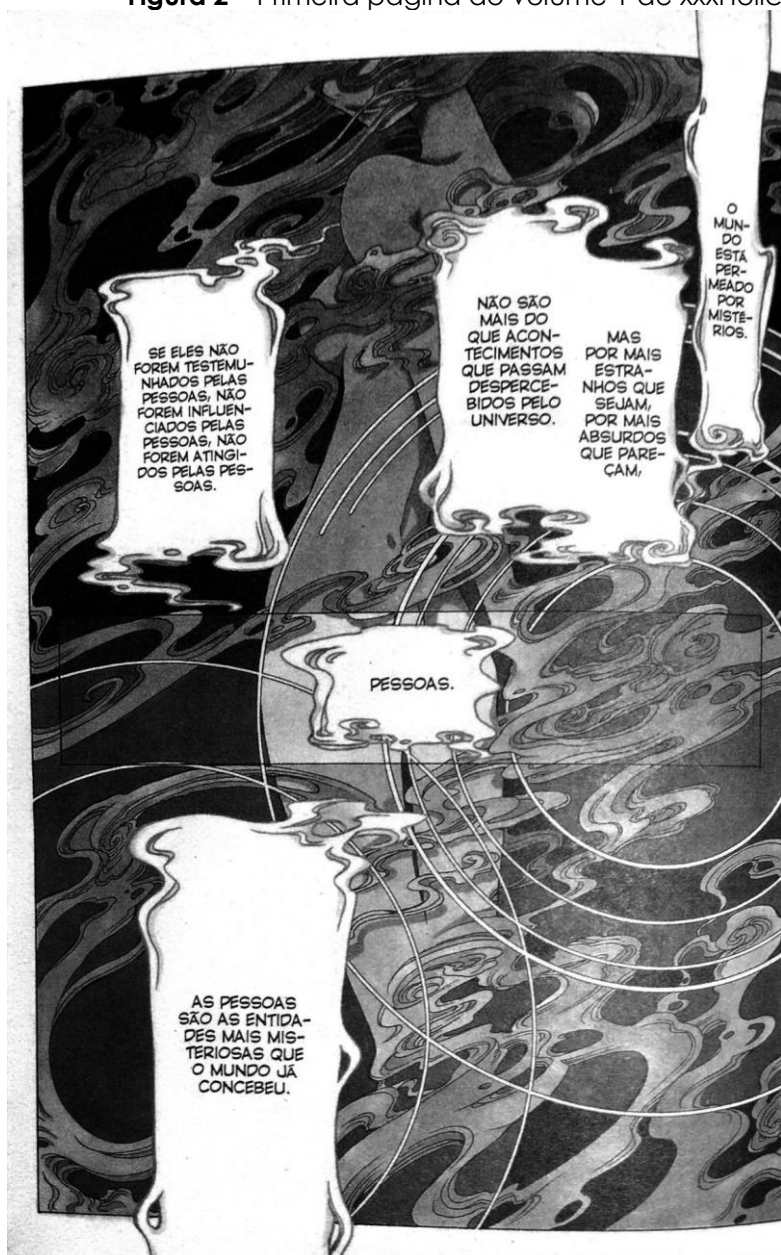
*XxxHolic* começou a ser publicado em 2003 e sua narrativa é centrada em Kimihiro Watanuki, um rapaz que tem o dom de ver e atrair fantasmas e espíritos, chamados *ayakashi* no folclore japonês. No decorrer dos volumes, Watanuki recebe a ajuda de alguns personagens em sua trajetória, especialmente da Bruxa das Dimensões, Yuko Ichihara, que passa a se mostrar uma personagem muito importante para a narrativa apesar de ser coadjuvante. Os volumes, embora sigam uma cronologia, também costuram situações e personagens novos a cada capítulo, trazendo a conhecida jornada do herói, que precisa vencer o percurso para atingir seu objetivo.

Logo na primeira página, o volume mostra ao leitor o tom do conteúdo da história e, de certa forma, já inicia apresentando Yuko antes mesmo de citar o protagonista. Como veremos mais adiante, as falas indicadas na Figura 2 e a fumaça presente no fundo estão quase sempre vinculadas às aparições da bruxa no mangá. Essa observação é importante pois, conforme Eisner:



A primeira página de uma história funciona como uma introdução. O que e quanto entra nela depende do número de páginas que vêm a seguir. Ela é um trampolim para a narrativa, e, para a maior parte das histórias, estabelece um quadro de referência. Se bem utilizada, prende a atenção do leitor e prepara a sua atitude para com os eventos que se seguem. Ela estabelece um "clima". Ela se torna uma página de apresentação, mais do que uma simples primeira página, quando o artista a planeja como uma unidade decorativa (EISNER, 2010, p. 64).

**Figura 2** – Primeira página do volume 1 de xxxHolic



Fonte: CLAMP, 2006a, s.p.



Dessa forma, o início cumpre seu papel em contextualizar o leitor para o tema da história e traça uma referência com uma personagem que vem a se tornar importante na narrativa. As páginas seguintes ajudam a construir esse caminho, pois a história se inicia no protagonista retornando da escola quando é atacado por uma entidade e, em sua luta para fugir dela, acaba caindo dentro de uma grande construção que não aparentava estar ali antes. Ao entrar no local, ele se depara com duas meninas que trabalham ali e o levam até Yuko, que tem sua imagem apresentada logo nas primeiras páginas.

**Figura 3** – Watanuki e Yuko Ichihara em sua primeira aparição em xxxHolic.



Fonte: CLAMP, 2006a, p. 12-13.

À primeira vista, Yuko se mostra uma personagem muito peculiar e diferente de tudo o que normalmente a CLAMP nos apresenta, pois seu visual não acompanha as personagens femininas das artistas. Se tratando de um mangá *seinen*, espera-se que os traços sejam realmente diferentes, no entanto, de acordo com Hemmann (2020), o próprio Watanuki tem muitos traços que são relacionados diretamente ao mangá *shōjo*.

Observando a Figura 3, temos a apresentação de Yuko ao leitor. Como característica padrão, os mangás *seinen* e *shōnen* colocam seu foco sobre o protagonista, sempre masculino. No entanto, podemos ver o inverso, já que sua aparição toma quase todo o espaço entre as duas páginas em uma presença poderosa, enquanto Watanuki está localizado ao canto esquerdo da página. Uma das primeiras características que podem ser notadas é a feição do protagonista. O rosto de Watanuki é mais arredondado nas laterais e possui um aspecto mais infantil, além de ter olhos e pupilas grandes, embora eles não sejam tão brilhantes quanto das personagens femininas, uma característica diretamente relacionada ao *Shōjo*. Mesmo sendo um personagem mais fechado e que não expõe seus sentimentos com facilidade, ele se mostra inocente e quase indefeso no decorrer da história, o que o torna um alvo fácil para os espíritos. Novamente, Yuko aparece envolvida pela fumaça de seu cachimbo e, nessa altura, esse elemento já está começando a parecer um signo relacionado exatamente à essa personagem. Eco (2011) evidencia a importância desses aparatos figurativos, que já podem ser até mesmo reconhecidos pelo leitor de outras obras, sejam japonesas ou não, e que ajudam a causar uma familiaridade. Ainda que sejam elementos não originais, eles constituem um repertório iconográfico próprio, que ajuda o leitor na construção dos personagens.

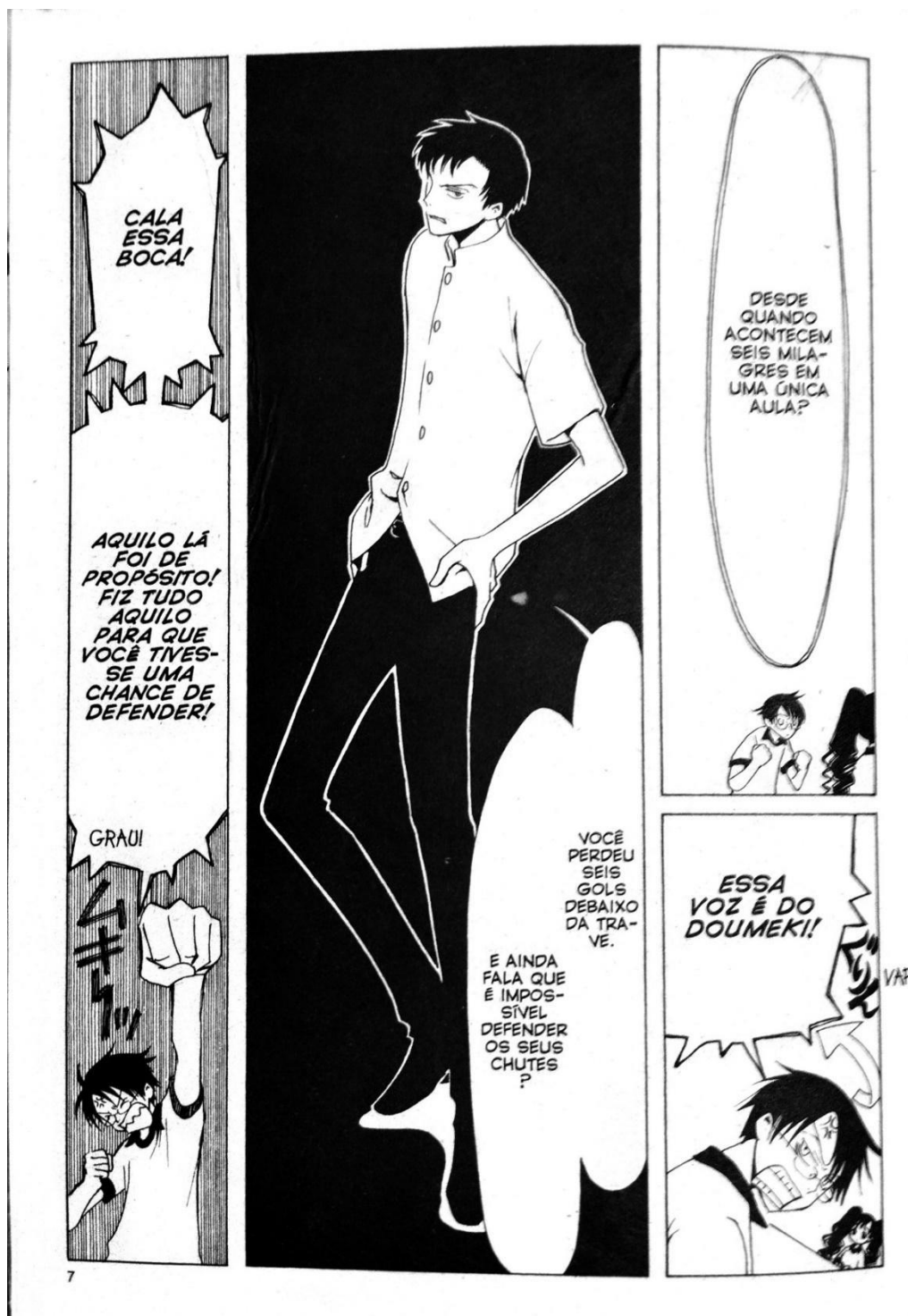
Em contraste com os olhos grandes e femininos, no sentido da estética *Shōjo*, novamente notamos que Yuko possui olhos estreitos e pupilas pequenas, dando um ar poderoso e até mesmo sinistro à personagem, evocando a ideia da fêmea monstruosa, uma noção associada às personagens femininas subversivas clássicas, como bruxas e guerreiras, que ganharam força nos quadrinhos japoneses entre o fim do século XX e o início do século XXI. A ideia também é reforçada pelas vestimentas, pois o *kimono*, dentro da mitologia criada pelo grupo, representa o tamanho do poder que aquele personagem possui. Nesse caso, Yuko está vestida com um *kimono* tradicional, o que confere a posição de uma das personagens mais poderosas

do universo CLAMP (KING, 2019). De acordo com Berndt (2015, apud Akgün, 2019), o mangá é um meio conveniente para a reinterpretação de figuras femininas subversivas, anteriormente demonizadas e marginalizadas pelo discurso patriarcal, pois o mangá questiona os preconceitos naturalizados na sociedade japonesa. Isso apresenta essas personagens para um público mais amplo, permite leituras e interpretações totalmente novas e, o mais importante, fornece às leitoras de mangá novas maneiras de expressar e interpretar a ideia de gênero, de modo a reestruturar o relacionamento da mulher com o poder.

Há, também, a apresentação de Watanuki como um protagonista diferente do considerado padrão no *Shōnen* e no *Seinen*. Embora esteja no centro da narrativa, ele é protegido por Doumeki, um colega que também possui dons sobrenaturais, embora os dois estejam em constante desacordo. Como vemos na Figura 4, Doumeki é mais alto e mais masculino do que Watanuki, com olhos menores, cabelos mais curtos e proporções corporais mais alongadas. Embora Watanuki seja homem, ele possui um corpo pequeno e frágil, olhos arregalados e a inocência de uma personagem característica do *Shōjo*, bem como um misterioso poder mágico e a proteção de um amigo forte e preparado para qualquer situação.

A justaposição entre os dois enfatiza os relacionamentos afetivos apresentados nos mangás *Shōjo*, desde as provocações constantes de Doumeki até a insistência do protagonista de que ele não gosta da companhia de seu amigo. De acordo com Eco (2011, p. 145), um elemento importante da semântica dos quadrinhos são os balões de fala. Seus traços definem o tom da conversa ou das reações que a personagem está tendo ao diálogo ou pensamento e podem representar, alternadamente, medo, raiva, animação, desânimo, dentre outras reações. Observando esse aspecto na página, podemos notar as reações explosivas de Watanuki e mais calmas de Doumeki, evidenciando a aversão que o protagonista tem pelo colega e que muito se caracteriza como um elemento dos romances de *Shōjo*.

**Figura 4** – A apresentação de Doumeki no volume 4 de xxxHolic



**Fonte:** CLAMP, 2006c, p. 7.

Tal aversão, no decorrer da história, se mostra mais do que o protagonista pode suportar e é nesse momento em que Yuko se torna uma peça-chave na história, pois seu papel é, justamente, oferecer uma solução para que

Watanuki se veja livre das entidades que o perseguem. Como Bruxa Dimensional, ela tem o poder de realizar qualquer desejo de seus clientes, mas seus serviços devem ser pagos com um preço equivalente ao valor do desejo. É a própria Yuko quem determina o preço e, no caso de Watanuki, ela cobra sua servidão por um período indeterminado, prometendo a ele que, quando a dívida estivesse paga, ela concederia olhos que não possuísem mais a habilidade de ver atividades sobrenaturais. Como se vê na Figura 5, Yuko volta a assumir uma expressão que poderia ser considerada assustadora. O rosto sorridente está cheio de sombras, e o preto de seu cabelo se mistura com a escuridão de seu corpo e as pupilas pequenas sugerem impenetrabilidade, o que retoma a importância do olhar para as emoções nos quadrinhos japoneses. A fumaça de seu cachimbo gira no painel maior como uma cobra ou um fantasma, semelhante à imagem que aparece na primeira página do mangá, o que traz novamente a aura misteriosa para ela. O leitor é, assim, levado a acreditar não apenas que Yuko é uma personagem bastante sinistra e sombria, mas também que a concessão de desejos não é totalmente altruísta (HEMMANN, 2020).

Yuko não tem apenas uma aura assustadora, mas costuma exibir um lado travesso também, uma faceta que pode ser vista ainda na Figura 5, no quadro inferior. Não é um aspecto de sua personalidade que deva ser entendido como inocente, pois tende ao egoísmo e à manipulação na maioria das vezes. Seu retrato visual está longe de ser desagradável, no entanto, e a sensualidade é um fator importante no *design* do personagem de Yuko, que sempre aparece como uma figura de membros esguios, cílios compridos e muita pele exposta. É uma sensualidade não necessariamente positiva, embora seja mais elegante do que aquela retratada normalmente nos mangás *Seinen*. De acordo com Hemmann (2020, p. 57), quando os leitores veem uma personagem muito alta, bonita e sensual, "deve-se correr como o inferno, pois esses personagens são invariavelmente mortais e maus". Dessa forma, a sexualidade aberta de uma mulher adulta é contrastada com a



sexualidade nascente e sutilmente implícita de um *Shōjo*. O fato de Yuko ser uma adulta é referenciada não apenas por esses aspectos, mas também por seus hábitos de fumar e beber, bem como por sua conexão com o mundo das trocas e do comércio.

A personagem também faz referência, constantemente, ao conceito de inevitabilidade (*hitsuzen*), principalmente como uma explicação para o que os outros personagens veem como má sorte. Embora o conceito possa fazer referência à insensibilidade ou crueldade em sua aplicação por Yuko, ele também envolve noções adultas de responsabilidade. No mundo adulto da personagem, nada é dado de graça, e todo acidente e infortúnio está ligado a um ato de crueldade cometido no passado, e ela, como tal, é a representante de um mundo adulto severo, em contraste direto com a fantasia leve e despreocupada do *Shōjo Manga*, em que o final sempre evidencia que tudo ficará bem (HEMMANN, 2020).

Essa relação com o mundo adulto também é evidenciada na troca entre os dois personagens, quando Watanuki se torna funcionário de Yuko. No contexto da criação da obra, mesmo depois de todas as mudanças levantadas no pós-guerra e pelos movimentos femininos, é a mulher quem, simbolicamente, “mantém o fogo doméstico vivo”, já que atividades como cuidar do lar, do marido e as tarefas cotidianas são atribuídas às mulheres (SAKURAI, 2018, p. 311-312). Observamos mais uma vez a inversão dos padrões de gênero, tendo em vista que o papel da pessoa que cuida do lar passa a ser exercido por Watanuki, o novo responsável pelas tarefas domésticas. De modo geral, Yuko aparece em uma posição relaxada nesses momentos, dando ordens ao protagonista ou apenas observando enquanto ele trabalha.

**Figura 5** – Momento em que Yuko negocia o preço do desejo de Watanuki



Fonte: CLAMP, 2006a, p. 44

Durante todo o volume, Yuko está presente e marca suas aparições não apenas como chefe, mas também como mentora de Watanuki, sendo



colocada como o modelo a quem ele deve seguir e obedecer. Com todos esses elementos e questões em mente, podemos sugerir que, no lugar de manter os padrões estéticos mais tradicionais em quadrinhos, a CLAMP se apropriou da estética Shōjo e a levou para além de seu campo comum de atuação, inserindo nela aspectos mais característicos dos gêneros *Seinen* e *Shōnen*. De forma estratégica, elas subvertem a ordem comum das histórias feitas para homens e meninos adolescentes, colocando uma menina e uma mulher no centro de duas narrativas direcionadas justamente a eles.

### 3. Considerações finais

Como discutimos durante a análise, o desenvolvimento desta pesquisa tinha, a princípio, a intenção de buscar nos mangás do grupo CLAMP questões relacionadas às teorias que se desenvolveram no Japão entre as décadas de 1970 e 1980, atreladas aos movimentos femininos japoneses. Com o auxílio de autoras como Ehara (1993) e Yoneyama (2005), pudemos compreender como esses movimentos se desenvolveram no decorrer das décadas e influenciaram um grupo de artistas que emergia entre as novas propostas para as mulheres. Apesar disso, considerando o desenvolvimento da investigação e a compreensão da problemática em transformar o feminismo em um conceito que se encaixe no contexto histórico japonês de forma coerente, o projeto inicial passou por mudanças consideráveis durante a análise.

O grupo CLAMP mostra que pode nos oferecer muito mais do que apenas identificar possíveis relações com os movimentos femininos japoneses, já que as próprias artistas são muito discretas com suas declarações. Observando a entrevista feita por Lehmann (2005), conseguimos perceber como elas optam pela privacidade em seus comentários, portanto, não temos declarações de nenhuma das quatro artistas que possam ser diretamente vinculadas ao feminismo no Japão. Isso não quer dizer, porém,

que elas estejam produzindo histórias sem uma interferência pessoal ou ideológica.

Podemos observar a forma estratégica como elas se utilizam de sua popularidade para criar enredos para um público em especial e, mesmo assim, inverter a narrativa de forma a dar destaque às mulheres. Esse fator fica mais fácil de se observar quando analisamos os aspectos da fonte e reconhecemos que, ainda que seja uma obra direcionada ao público masculino adulto, possui elementos voltados a diversos gêneros, o que corrobora o discurso que as artistas moldam ao dizer que produzem quadrinhos para todos, sem especificações de gênero. Akgün (2019) pontua que, nas últimas décadas, vimos a consolidação de um número expressivo de meninas que leem *Shōnen Manga* com regularidade, algo que passou a se tornar mais comum depois que as personagens femininas mais subversivas voltaram a ganhar suas páginas, trazendo narrativas em que as mulheres também estão em uma posição de poder.

*xxxHolic* é um título que está em conformidade com muitas das convenções de gênero do *Shōnen* e *Seinen*. É um título cujo protagonista serve como um ponto de vista para os leitores de suas respectivas histórias, embora seja notável que, desde o princípio, há um destaque a se considerar sobre Yuko, uma personagem feminina que comanda sua própria história, possuindo um grau de subjetividade e interioridade que não são tão comuns às personagens femininas dos mangás *Shōnen* e *Seinen* entre o fim dos anos 1990 e começo dos anos 2000. Isso a torna a heroína de sua própria história.

Hemann (2020) pontua que, além disso, a CLAMP coloca a personagens no papel de mentora para o protagonista, um papel que já não é tão incomum nesses gêneros, o que causa uma identificação do público masculino com as histórias *Seinen* tradicionais, portanto, subverte não apenas o gênero de seus personagens fictícios, mas também a natureza de um público presumivelmente determinado por categorias de publicação de gênero demográficos específicos. Nesse sentido, considerando o quanto os

quadrinhos japoneses são influentes em seu contexto social, as personagens femininas criadas pela CLAMP podem representar um degrau para futuras mulheres *mangakas*, na tentativa de usar o mangá enquanto um meio conveniente para alavancar uma imagem feminina mais independente, que possa controlar sua própria história e ter um protagonismo significativo em uma obra definida para o público masculino, questionando e desestruturando, assim, os padrões de gênero estabelecidos, ao menos dentro dos quadrinhos.

## Referências

AKGÜN, Buket. Mythology Moe-fied: Classical Witches, Warriors, and Monsters in Japanese Manga. **Journal of Graphic Novels and Comics**. v. 11, n. 5, p. 271-284. 2019.

BOUISSOU, Jean-Marie. Manga: A Historical Overview. In: JOHNSON-WOODS, Toni (Ed.). **Manga: An anthology of global and cultural perspectives**. New York: Bloomsbury Publishing USA, 2010. p. 17-33.

BRYCE, M.; DAVIS, J.: An Overview Of Manga Genres. In: **Manga: An anthology of global and cultural perspectives**. New York: Bloomsbury Publishing USA, 2010. p. 34-52.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: artes de fazer**. 22. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

CLAMP. **XXXHolic**. 1. ed. São Paulo: JBC, 2006a.

CLAMP. **XXXHolic**. 2. ed. São Paulo: JBC, 2006b.

CLAMP. **XXXHolic**. 4. ed. São Paulo: JBC, 2006c.

DAUGHERTY, Sarah G. **In the Name of the Moon: Female Mangaka and the Manga Industry**. Knoxville: University of Tennessee, 2020.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

EHARA, Yumiko. Japanese Feminism in the 1970s and 1980s. **US-Japan Women's Journal. English Supplement**, v.7, n. 4, p. 49-69, 1993.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. Tradução de Luís Carlos Borges. 1 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

HEMMANN, Kathryn. **The female gaze in contemporary Japanese literature**. Philadelphia: University of Pennsylvania, 2020.

ITO, Kinko. Manga in Japanese History. In: MACWILLIAMS, Mark W. (Org.). **Japanese Visual Culture: Explorations in the world of manga and anime**. London: Routledge, 2015. p. 26-47.

JBC MANGÁS. **XXXHolic**. Disponível em: <  
<https://mangasjbc.com.br/titulos/xxx-holic/>> Acesso em 26 Jan. 2018.

KING, Emerald L. Sakura ga meijiru - Unlocking the Shōjo Wardrobe: Cosplay, Manga, 2.5D Space 233. In: BERNDT, Kazumi, Ogi (Orgs.). **Shoujo Across Media: Exploring "Girl" Practices in Contemporary Japan**. Londres: Palgrave Macmillan, 2019, p. 233-260.

KINSELLA, Sharon. **Adult Manga: Culture & Power in Contemporary Japanese Society**. Londres: Curzon, 2000, p. 19-49.

LEHMANN, Timothy. **Manga: Masters of the Art**. Scranton, PA: Collins Design, 2005.

LUYTEN, Sônia M. Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 3 ed. São Paulo: Hedra, 2012.

MAYO, Marlene. The Occupation Years, 1945–1952. In: BARY, Theodore de; GLUCK, Carol; TIEDEMANN, Arthur E. (Orgs.). **Sources of Japanese tradition**. New York: Columbia University Press, 2006. v.2. s/p.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos: história moderna de uma arte global**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

POWER, Natsu O. **God of comics: Osamu Tezuka and the creation of post-world War II Manga**. Local: Univ. Press of Mississippi, 2009, p. 19-37.

PROUGH, Jennifer S. **Straight from the Heart: Gender, Intimacy, and the Cultural Production of Shoujo Manga**. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2011.

RAMOS, Paulo Eduardo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Editora Contexto, 2018.

RICHIE, Donald. The occupied arts. In: SANDLER, Mark (Orgs.). **The confusion era: art and culture of Japan during the Allied Occupation, 1945-1952**. Seattle; London: Arthur M. Sackler Gallery; University of Washington Press, 1997. p. 11-21.

SAKURAI, Célia. **Os japoneses**. São Paulo: Editora Contexto, 2018.

SHAMOON, Deborah. Revolutionary Romance: the Rose of Versailles and the transformation of shoujo manga. **Mechademia**, v.2, n.1, p. 3-17, 2007.

SHIGEMATSU, Setsu. **Scream from the shadows: The women's liberation movement in Japan**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.

TOKU, Masami. Shoujo Manga! Girls' Comics! A Mirror of Girls' Dreams. **Mechademia**, v. 2, n.1, p. 19-31, 2007.

YONEYAMA, Lisa. Liberation Under Siege: U.S. Military Occupation and Japanese Women's Enfranchisement. **American Quarterly**, v. 57, n. 3, p. 885-910, 2005.

YUKARI, Fujimoto; THORN, Matt. Takahashi Macoto: The origin of shōjo manga style. **Mechademia**, v. 7, n. 1, p. 24-55, 2012.

## NOTAS

<sup>1</sup> Licenciada em História e mestranda em História Social pela Universidade Estadual de Londrina (PPGHS-UEL). Os resultados apresentados neste artigo são frutos da pesquisa realizada para o Trabalho de Conclusão de Curso do curso de História pela Universidade Estadual de Londrina. E-mail de contato: [izabela.marques@uel.br](mailto:izabela.marques@uel.br)

<sup>2</sup> No tocante ao termo mangá, há um debate no que diz respeito a seu significado e origem. Não vamos nos ater a esse debate aqui, mas é importante pontuar que há divergências quanto à posição dos estudiosos. Alguns apontam que foi Katsushita Hokusai, um dos mais conhecidos expoentes do *ukiyo-e*, as xilogravuras japonesas, quem cunhou o termo, mais ou menos na década de 1810. Outros pontuam que o registro mais antigo do termo seria de 1770, e que Hokusai teria ajudado a popularizar quando lançou o *Hokusai Manga*, uma coletânea de esboços dedicada a seus alunos. De qualquer forma, a palavra mangá não se tornou comum no vocabulário japonês até o começo do período Showa (1926-1989), quando as tiras cômicas já estavam se popularizando nos jornais (LUYTEN, 2012; KINSELLA, 2000).<sup>3</sup> Transliteração do original 講談社.

<sup>3</sup> O grupo CLAMP é formado por quatro mulheres que começaram seus trabalhos ainda na escola, como quatro amigas que se reuniam para assistir filmes de terror. Com o passar do tempo, elas passaram a produzir *doujinshi* (mangá amador) juntas e, em 1989, conseguiram publicar profissionalmente pela primeira vez. Ao longo dos anos, tornaram-se algumas das mangakas de maior sucesso no mundo, publicando suas histórias em todo o mundo. Notoriamente reservadas, não costumam permitir que sejam tiradas fotografias delas, preferem deixar que os desenhos de suas mascotes substituam suas imagens. O grupo consiste nas artistas Mokona, Igarashi Satsuki, Nekoi Tsubaki e Ohkawa Ageha, que trabalham em um

estúdio em Tóquio e dividem suas tarefas criativas apenas entre as quatro, abrindo mão de assistentes.

<sup>4</sup> É importante mencionar que, enquanto artistas, o CLAMP formou um grande universo em todas as suas histórias. Todas são conectadas em algum ponto e personagens costumam ser reciclados, com protagonistas de um mangá aparecendo em outras histórias. Os casos mais emblemáticos acontecem com *xxxHolic*, *Tsubasa: Reservoir Chronicle* e *Card Captor Sakura*. A princesa Sakura e Syaoran, protagonistas de *Tsubasa*, aparecem como protagonistas em *Cardcaptor Sakura* também, embora a história se passe em uma dimensão diferente. Sendo assim, as artistas criam um grande multiverso envolvendo seus personagens, permitindo que eles vivam em realidades diferentes no decorrer de suas histórias.

<sup>5</sup> O tropo narrativo são elementos que, repetidos tantas vezes na literatura, acabam tornando-se um padrão, fazendo com que o leitor reconheça facilmente um gênero. A jornada do herói, por exemplo, é um tropo normalmente associado ao *Shōnen Manga*.