

Natália Marques Cavalcante de Oliveira

**“ELA NÃO PODE SER ASSIM TÃO FOFA!”:
APROPRIAÇÃO E CIRCULAÇÃO DE MANGÁS LOLICON NO
BRASIL**

Dissertação submetida ao Programa de
Pós-Graduação em Sociologia Política
da Universidade Federal de Santa
Catarina para a obtenção do Grau de
Mestre em Sociologia Política

Orientador: Prof. Dr. Alexandre
Bergamo Idargo

Florianópolis
2014

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Oliveira, Natália Marques Cavalcante de
"Ela não pode ser assim tão fofa!" : apropriação e
circulação de mangás lolicon no Brasil / Natália Marques
Cavalcante de Oliveira ; orientador, Alexandre Bergamo
Idargo - Florianópolis, SC, 2014.
183 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas. Programa
de Pós-Graduação em Sociologia Política.

Inclui referências

1. Sociologia Política. 2. Histórias em quadrinhos. 3.
Pornografia. 4. Internet. 5. Cultura pop japonesa. I.
Idargo, Alexandre Bergamo . II. Universidade Federal de
Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Sociologia
Política. III. Título.

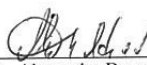


Programa de Pós-Graduação em Sociologia Política
Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Filosofia e Ciências Humanas
Campus Universitário - Trindade
Caixa Postal 476
Cep: 88040-900 - Florianópolis - SC - Brasil
E-mail: ppgsp@cfh.ufsc.br


**“Ela não pode ser assim tão fofa! Apropriação e
circulação de mangás lolicon no Brasil.”**

Natalia Marques Cavalcante de Oliveira


Esta dissertação foi julgada e aprovada em sua forma final pelo Orientador e pelos demais membros da Banca Examinadora, composta pelos seguintes professores.



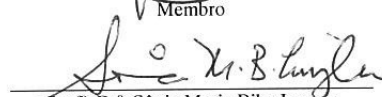
Prof. Dr. Alexandre Bergamo Idalgo
Orientadora



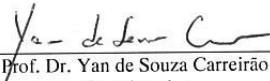
Prof.ª Dr.ª Maria Teresa Santos Cunha
Membro



Prof. Dr. Jacques Mick
Membro



Prof.ª. Dr.ª. Sônia Maria Bibe Luyten
Membro



Prof. Dr. Yan de Souza Carreirão
Coordenador

FLORIANÓPOLIS, (SC), AGOSTO DE 2014.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço ao meu orientador, Alexandre Bergamo, que se interessou pelo meu tema desde a seleção do mestrado e esteve sempre disponível para discutir, criticar e contribuir com a elaboração do trabalho. Sou particularmente grata por ter me ensinado a ter um ‘olhar sociológico’ mais apurado.

Aos meus pais, pelo apoio, carinho e compreensão.

À Marília M., pelas conversas e idéias oportunas. À Luísa B., pelo convite para ingressar no mestrado em Sociologia Política e também pela ajuda durante o processo seletivo. À Momoko F., pela correção do resumo em japonês e pelo incentivo.

A todos os amigos que fiz em Florianópolis, dentro e fora da Universidade. Um agradecimento especial à Karina O. , amiga – companheira que me ajudou inúmeras vezes. Também agradeço à Isadora C., pelas conversas acadêmicas e pelos divertidos roteiros culturais.

Às professoras Sonia Bibe Luyten e Maria Bernardete Ramos Flores, que deram valiosas contribuições para a conclusão desta pesquisa durante a qualificação do projeto. Aos professores Jacques Mick, Maria Teresa Santos Cunha e Elizabeth Farias da Silva, por terem aceitado o convite para compor a banca de defesa da dissertação. Novamente, agradeço à prof. Sônia Luyten, por também participar como integrante deste grupo.

Aos funcionários do departamento de Sociologia e Ciência Política, que sempre tiraram minhas dúvidas e resolveram meus problemas institucionais.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela concessão de bolsa para a pesquisa durante o período do mestrado.

A Internet Archive, pelo maravilhoso projeto de manter um arquivo digital da internet e permitir o acesso através da Way Back Machine. Sem essa ferramenta, teria sido muito mais difícil realizar a pesquisa.

They are ages nine or ten, maybe fourteen or fifteen. [...] They think of sex as they play with dolls and beg for an ice-cream treat. Lolitas – all of them – are very much like every mother's daughter.

(Russell Trainer, 1967)

RESUMO

Este trabalho trata de um gênero de quadrinhos pornográficos japoneses conhecido como *lolicon*. Neste tipo de mangá, personagens femininas com aparência infantil se relacionam sexualmente com homens adultos. O objetivo deste estudo foi compreender como essas histórias são divulgadas no Brasil por fãs da cultura pop japonesa. O *lolicon* circula livremente no Japão, mas é alvo de censura no exterior porque é tido como uma forma de pornografia infantil. No território brasileiro, é traduzido e compartilhado em páginas de internet, que se tornam comunidades virtuais para os fãs. A pesquisa evidenciou mudanças na relação entre produtores e públicos de bens culturais no contexto da internet. Os criadores das histórias lançam os quadrinhos no Japão e, nem sempre, tem conhecimento da distribuição ilegal em versões digitalizadas e traduzidas, conhecidas como *scanlations*. Além disso, percebe-se que os próprios fãs se transformam em co-autores dessas obras, posto que traduzem e editam os materiais, muitas vezes alterando de forma significativa as histórias. A pesquisa mostrou esse processo, ao contrastar o modo de produção dessas histórias com as formas de apropriação feitas por fãs no Brasil.

Palavras – chave: Histórias em quadrinhos. Pornografia. Cultura pop japonesa. Internet. Indústria Cultural. Sociologia da Cultura

ABSTRACT

This study presents a genre of Japanese pornographic comics known as lolicon. In this type of manga, female characters with a childlike appearance have sexual intercourse with adult men. The purpose of this study was to understand how these stories are shared in Brazil by fans of Japanese pop culture. Lolicon is freely spread in Japan, but is censored abroad, since it is seen as a kind of child pornography. In the Brazilian territory, these manga are translated and shared on internet pages that become virtual communities for fans. This research has shown changes in the relation between producers and audiences of cultural goods in the internet context. The creators of these comics publish them in Japan and are not always aware of this illegal distribution, in scanned and translated version, known as *scanlations*. Furthermore, it seems that the fans themselves become co-authors of these works, as they often significantly change the stories in the translation and edition process. This research has shown this process by contrasting the production method with the forms of appropriation made by fans in Brazil.

Keywords: Comic books. Pornography. Japanese pop culture. Internet. Cultural industry. Sociology of Culture

論文要旨

本論文では、ロリコンというエロ漫画種別を解析する。ロリコンとは、幼い少女キャラクターと男性の性交の場面を描写する作品である。本研究の目的は、どのようにそれらがブラジルで受け入れられ、普及しているのかを理解するものである。ロリ系コミックスは日本では自由に売られているが、海外では児童ポルノとして、検閲の対象である。ブラジルのインターネット上で訳され、共有されているロリ系漫画サイトはファンにとって仮想共同体となる。この研究が、インターネットという環境で広まった文化にかかわる製品の製作者と消費者の関係変化を明らかにした。ロリ系漫画家は日本で作品を出版しているが、スキャンレーションというデジタル化され、訳された違法コピーが流通する現象についての知識があるというわけではありません。また、ファン自身がそれらを翻訳し、編集している場合、著しく内容を変える、もしくは変わる可能性が大いにあり、共同作者となるのだ。この研究はそのプロセスを明らかにする上で、漫画の作成方法とブラジル人ファンの所有手段を対比した。

キーワード： 漫画・ポルノ・日本ポップカルチャ・インターネット・文化産業・文化社会学

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Manaka.....	21
Figura 2 –Estampa de Harunobu.....	47
Figura 3 – “O sonho da mulher do pescador”;;.....	49
Figura 4– O sonho da Lolita.....	50
Figura 5– Ordem de leitura.....	66
Figura 6 – Tipos de transição: Momento a momento.....	68
Figura 7 – Tipos de transição: Ação a ação.....	68
Figura 8 – Tipos de transição: Tema a tema.....	69
Figura 9 – Tipos de transição: Cena a cena.....	70
Figura 10 – Tipos de transição: aspecto a aspecto.....	71
Figura 11 – Quadro polimórfico.....	75
Figura 12 –Enquadramentos.....	76
Figura 13 –Os símbolos do mangá.....	85
Figura 14 – O pedobear “original” (Kuma) e a versão criada no 4chan.....	95
Figura 15 – O selo ‘pedobear’.....	95
Figura 16 – Ema Apaixonada.....	102
Figura 17 – ”Eu não sei”.....	104
Figura 18 – A cabeça de um loli lover profissional.....	107
Figura 19 – “Essas crianças...”.....	109
Figura20 – Quadro dentro de quadro.....	112
Figura 21 – O Beijo.....	116
Figura 22 – Uma possível versão lolicon para a história de Severina.....	120
Figura 23 – As roupas de Kuroneko.....	126
Figura 24 – Formação do texto.....	127
Figura 25 – Momento a momento e simultaneidade.....	129
Figura 26 – Dakimakuras de lolita.....	134
Figura 27 – Moda Lolita.....	137
Figura 28 - Equipe do Maid Café com cantora japonesa.....	139
Figura 29 - Aqui tem lolicon!.....	150
Figura 30 – Aqui tem lolicon!.....	150
Figura 31 – Aqui tem lolicon!.....	151
Figura 32 – O original e a tradução.....	155
Figura 33 – O original e a tradução.....	156

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO: CHEGANDO AO COMPLEXO DE LOLITA.....	19
2 AS REPRESENTAÇÕES SOBRE SEXO.: “LOLICON NÃO É PORNÔ COM CRIANÇAS”	31
2.1 O SAGRADO E O PROFANO.....	33
2.2 A PORNOGRAFIA E OS PÚBLICOS.....	37
2.3 ARS EROTICA.....	44
2.4 TABUS E PERVERSÕES.....	51
3 A LINGUAGEM DO LOLICON: “MEU ESTILO FAVORITO DE MANGÁ!”	59
3.1 ELEMENTOS BÁSICOS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	64
3.2 AS CONVENÇÕES DO MANGÁ.....	80
3.3 A CULTURA OTAKU E O LOLICON.....	87
4 OS MANGÁS LOLICON: “ESSE, EU RECOMENDO.”.....	97
4.1. INUBOSHI: O CASO DE EMA.....	97
4.2 ASAMI SEKIYA: YOUR DOG.....	105
4.3 NORANEKO NO TAMA: QUANDO O PASSARINHO VAI SAIR DA GAIOLA?.....	113
4.4 DIGITAL LOVER: MINHA IRMÃZINHA NÃO PODE SER ASSIM TÃO FOFA!	121
5 OS FÃS DE LOLICON NO BRASIL: “EU SOU LOLI, MAS NÃO SOU PEDÓFILO!”	131
5.1 OS FÃS DE CULTURA POP JAPONESA FORA DA INTERNET.....	131
5.2 OS “LOLICON ANÔNIMOS” NA INTERNET.....	140
5.2.1 “Bem – vindos ao Paraíso Lolicon!”	144
5.2.2 “Hoje trago para vocês um mangá de...”	151
6 CONCLUSÃO: INTERNET, NOVAS MODALIDADES DE LEITURA, ESPAÇOS DE CRIAÇÃO E ESTILOS DE VIDA.....	163
REFERÊNCIAS.....	173

1 INTRODUÇÃO: CHEGANDO AO COMPLEXO DE LOLITA

Maníaco sexual é preso após assediar estudante colegial no metrô. Essa poderia ser uma manchete de jornal retratando um desfecho feliz para mais um crime sexual de uma grande cidade. No entanto, não se trata de um final, mas sim de um começo: é o início da narrativa de um jogo de videogame japonês chamado *Rapelay*. Neste *software* para público masculino adulto, o jogador não é o herói que vai salvar a *damsel in distress* de um perigo sobre-humano encarnado no antagonista pronto para o gládio. Na verdade, quem joga desempenha o papel do próprio vilão, um estuprador destinado a perseguir donzelas cidade afora.

No prólogo do jogo, descobrimos que a prisão funciona como um gatilho para o personagem, que passa a arquitetar um plano de vingança contra a garota que o denunciou. Logo no dia seguinte, ao ser solto por ser filho de alguém importante e abonado, o agressor decide perseguir a mesma vítima, dessa vez estendendo a violência também para a mãe e a irmã mais nova da jovem. Para completar o jogo, é preciso estuprar as três mulheres e humilhá-las de todas as formas possíveis. Inicialmente, o estuprador persegue a garota mais nova e a violenta em um banheiro público. Tira fotos dela após a agressão sexual e a ameaça. Ela deve obedecê-lo ou ele irá matar toda a família. Com medo, a menina segue as instruções do criminoso-jogador e, com a ajuda dela, ele pode cumprir a missão seguinte, que é estuprar a mãe em um parque da cidade. Após esses acontecimentos, chega o momento da estudante colegial ser obrigada a se submeter para salvar as outras personagens, mantidas reféns por comparsas do jogador. Encerrada essa série de estupro, é revelado o verdadeiro objetivo do personagem principal: transformar as três mulheres em escravas sexuais.

Com esse enredo, o jogo *Rapelay* esteve no centro de uma polêmica internacional em 2009. Lançado três anos antes para comercialização apenas em território japonês, o jogo passou a ser vendido em sites internacionais, como a loja virtual *Amazon*. Também foi traduzido e disponibilizado para download em sites estrangeiros, o

¹Segundo a produtora responsável, “o conceito do jogo *Rapelay* baseia-se em ‘abuso sexual’, ‘estupro’ e ‘treinamento’ [sexual das personagens], portanto não há cenas eróticas de sexo consensual ou de amor.” (ILLUSION, 2006, tradução nossa). Disponível em:

http://web.archive.org/web/20060615173821/http://www.illusion.jp/rapelay/rayplay_mailform/qanda.html Acesso em 30 mar 2014

que demonstra haver interesse em fazer circular esse tipo de material. Para as autoridades ocidentais, tratava-se de uma clara apologia ao estupro e à violência contra as mulheres, surpreendentemente, oriunda de um país conhecido pelos baixos índices de crimes e pela boa educação. Ademais, famoso também pela cultura pop.

Desde o final da década de 1980, houve um aumento expressivo do consumo de produtos culturais *made in Japan*, tais como histórias em quadrinhos (mangás), desenhos animados (animês) e jogos de videogame. No entanto, a divulgação da cultura pop japonesa no Ocidente fomentou públicos tanto para bichinhos fofos e garotas mágicas, quanto para conteúdos de forte carga sexual e violência, tais como o jogo *Rapelay*, um representante do chamado *eroge*.

Eroge, ou *erotikku geemu* (jogo erótico) é um produto maldito da indústria cultural japonesa. Apesar de, oficialmente, estar restrito ao Japão, circula pela internet em redes de compartilhamento de arquivos, muitas vezes traduzidos por fãs. Dentro dos jogos *eroge*, estão muitos elementos da narrativa de quadrinhos japonesa, a saber, personagens de olhos grandes e expressivos, cabelos coloridos e traços angulosos. As histórias se passam em ambientes comuns, como a escola, a casa, o parque etc. Em um jogo erótico japonês, o *mangá* ganha vida, o leitor torna-se participante da própria história e pode se relacionar sexualmente com as personagens sem restrições morais. Como em *Rapelay*, onde o jogador pode violentar de todas as maneiras possíveis uma “boa menina” ainda no despontar da adolescência. Muitas vezes, as personagens são figuras em três dimensões, o que, certamente, aumenta a sensação de ‘realismo’.

A indignação causada pela divulgação do jogo na internet não serviu para banir *Rapelay* totalmente. A empresa fabricante não foi penalizada, uma vez que aos olhos da legislação japonesa não infringiu nenhuma lei. No Japão contemporâneo, a liberdade de expressão é um dos preceitos mais ferrenhamente defendidos, e quanto às personagens de jogos como esse, entende-se que são “apenas representações” e não envolvem pessoas reais. Mesmo assim, preocupada com as vendas, a produtora *Illusion* decidiu retirar *Rapelay* do catálogo, mantendo outros jogos igualmente polêmicos. Os sites de comércio eletrônico correram para limpar das prateleiras virtuais tudo o que pudesse ser considerado ‘apologia ao crime’, medida que serviu apenas para empurrar os

consumidores para o grande mercado negro da internet. Ou mesmo para camelôs, como parece ter ocorrido no Brasil².

“Não é de verdade”, eis o principal argumento usado no debate na arena do ciberespaço por aqueles que acham que ficção e realidade são esferas completamente diferentes. As pobres vítimas em *Rapelay* não são mulheres reais, isso é certo, mas são representações do feminino que se repetem em muitos outros produtos culturais, não só do Japão. Para compreender esse universo em que a imagem emula a realidade no que há de pior nela, devemos voltar ao jogo que iniciou esta discussão. Dessa vez, como jogadores. Vamos começar pela vítima mais frágil de todas, Manaka.

Figura 1 – Manaka



Fonte: ILLUSION (2006)

Manaka se despede da irmã e da mãe como faz todos os dias de manhã cedo e sai para a escola. A garota aparenta ter menos de treze

² Cf. notícia que relata a circulação desse jogo no mercado informal de SP: <http://g1.globo.com/Noticias/Games/0,,MUL1056160-9666,00-JOGO+VENDIDO+LIVREMENTE+SIMULA+ESTUPRO+VIOLENCIA+E+ABORTO.html>.>Acesso em: 20 mar 2012

anos e é “uma boa menina, apesar da timidez e da falta de desenvoltura com homens”³. Ela é incompleta, uma mulher *virtual* (em potencial), indefesa como Alice no País das Maravilhas ou Chapeuzinho Vermelho. Aliás, o vestido azul lembra um pouco o usado pela Alice da versão famosa da Disney. Ela também se parece com Chapeuzinho, porque se dirige a algum lugar, e durante o percurso será incomodada por um lobo mau (*homo homini lupus*). Por falar nisso, este é o nosso papel, mas por enquanto somos apenas um mal-intencionado *stalker*.

Desse modo, nesta primeira parte, devemos *espreitar furtivamente*, nos regalando com as infrutíferas tentativas dela em cobrir a calcinha que insiste em aparecer a cada lufada de vento. Depois de uma breve espera na estação, o metrô chega. Nós entramos também. E, então, podemos passar para o próximo nível da brincadeira, que é *assediar-la no percurso do metrô*. Agora, nossas mãos podem tocá-la, passear pelo corpo de Manaka, galvanizadas pelos protestos tímidos da estudante. “*Yamete kudasai!*” (Por favor, pare), diz ela em um tom amedrontado, enquanto nossas mãos deleitam-se naquela jornada exploratória. Nesse momento, percebemos uma excitante contradição. A menina protesta, mas o corpo dá indícios de que sente prazer com o toque. *Será que ela está gostando?* A ambiguidade toma conta da cena. Há um “termômetro de prazer” no canto superior da tela que vai sendo preenchido gradualmente. Antes de atingir o limite, contudo, chegamos a outra estação e a pequena Manaka desata a correr à procura de um esconderijo. Vamos atrás dela.

Tivemos êxito e encurralamos a menina em um banheiro, colocando uma placa na porta para impedir a entrada de outras pessoas. Ela agora não tem mais para onde fugir. Presa com força pelos braços, Manaka luta para escapar das nossas investidas. Tudo em vão. Devassada e esbatida, a garota se entrega e conseguimos *domesticá-la*. A partir desse momento, ela será nossa escrava sexual, e durante todo o jogo, se submeterá às nossas ordens. Iremos treiná-la, ou melhor, *educá-la* nas artes do sexo, até ela perceber que todo aquele medo era, simplesmente, desejo reprimido. Ela se tornará uma *lolita*.

O jogo não acaba aqui, como já sabemos, mas este episódio com Manaka sobressai por ser o mais controverso. A personagem é a mais *dócil* das três mulheres, a menos *fisicamente desenvolvida*. A

³Cf. descrição da personagem no site da produtora ILLUSION (2006) .

Disponível em:

<<http://web.archive.org/web/20060615172910/http://www.illusion.jp/rapelay/character.html>> Acesso em: 30 mar 2014

violência sexual contra ela, certamente, é a que mais choca, a que parece mais cruel e aviltante. Por que *ela*? Sem dúvidas, há uma justificativa para a escolha desse tipo de representação. A menina surge naquele produto com vistas a satisfazer uma demanda específica dos jogadores que não se contentam em se divertir somente com “mulheres completas”. Este jogo apela para esse elemento porque sua eficácia já foi comprovada junto a um tipo de público da indústria cultural japonesa, a qual está baseada precipuamente na produção, circulação e consumo dos *mangás*, as histórias em quadrinhos.

O mangá, como baluarte desse sistema, fornece uma série de estilemas que são continuamente reproduzidos para além da superfície do papel. Visto como um *modelo estético no campo dos quadrinhos*, o mangá conquistou legitimidade fora do Japão e inclusive, está presente nas bancas de revista brasileiras há um bom tempo. O mangá se apresenta como uma forma *distinta* de fazer histórias em quadrinhos, resultado da incorporação e assimilação de influências diversas e pode ser visto como um produto cultural de duplo caráter, nacional e estrangeiro. Nacional, na medida em que foi condicionado pela longa história dos estilos artísticos japoneses e por um idioma composto de três sistemas escritos, entre os quais o *ideogramático*. Estrangeiro, porque soube incorporar com sucesso estratégias de representação usadas na charge política e enquadramentos de cena do cinema ocidental, resultando num produto que não é mais apenas uma história em quadrinhos ao modo japonês. O duplo condicionamento pode ter ajudado a conferir ao mangá tamanho prestígio, que para muitos, este estilo é o suprassumo da arte de fazer quadrinhos, capaz de converter até os ocidentais dominados pela hegemonia dos *comics* norte-americanos - os produtos consagrados dentro do *campo dos quadrinhos*. Não obstante ter sido *outsider* por muito tempo, o *mangá* conquistou novos leitores até mesmo dentro dos Estados Unidos, lugar de origem dos mais conhecidos super-heróis em duas dimensões. Isso só foi possível graças ao reconhecimento anterior de outro produto da indústria cultural japonesa: o desenho animado.

Sendo assim, enquanto no Japão, partiu-se do mangá para o animê, no exterior se deu o processo inverso, da televisão para os quadrinhos. A transmissão em canais de televisão abertos formou públicos para os animês e o sucesso desses desenhos pavimentou o caminho para a introdução dos *mangás*. No entanto, a oferta de quadrinhos e desenhos era insuficiente para certo contingente de fãs que

queria ter contato com outros tipos de histórias não destinadas somente para crianças. O êxito de animês adultos exibidos no cinema junto à crítica trouxe o reconhecimento da riqueza narrativa e temática dos desenhos japoneses. Ilustrou um movimento gradual de abertura para a circulação de *mangás*, que conseguiram finalmente se popularizar no final dos anos 1990 e formar novos públicos, principalmente entre os jovens.

Esses fãs descobriram a internet como um meio capaz de facilitar a busca por outros produtos culturais japoneses, que não circulavam ainda em meios oficiais, principalmente os destinados a públicos adultos. Surgiram assim os *fansubbers* e *scanlators*, respectivamente, “fãs que põem legendas” em animês e “tradutores que digitalizam” mangás (BRENNER, 2007). Dentro de comunidades virtuais inseridas em fóruns de discussão e sites de redes sociais, aficionados por desenhos e quadrinhos trocam impressões sobre os materiais disponibilizados, utilizando um código comum de léxicos praticamente inacessíveis a quem não está inserido naquele mundo ou não sabe japonês. Não devem ser entendidos como um público homogêneo, porque enquanto alguns gostam de quadrinhos ou de desenhos, outros preferem somente jogos de videogame. E há ainda os que se interessam por algo que se convencionou chamar *lolicon*. Nesse ponto, devemos retomar algo que foi dito anteriormente, sobre o destino da menina inocente do jogo “simulador de estupro”. Ela tornou-se uma *lolita*. Mas... o que é exatamente uma lolita?

Lolita é a personagem título do romance do escritor russo Vladimir Nabokov. A garota de 12 anos é objeto de descontrolada paixão do narrador, Humbert Humbert, um professor na meia idade. “Lolita, luz da minha vida, fogo da minha virilidade. Meu pecado, minha alma. Lo-li-ta: a ponta da língua faz uma viagem de três passos pelo céu da boca abaixo e, no terceiro, bate nos dentes. Lo. Li. Ta.” (NABOKOV, 2000,p.11) - diz o panegírico do atormentado narrador sobre a pequena Dolores, um metro e trinta e dois centímetros de sensualidade oculta sob o manto da inocência pueril. Lolita não é uma simples menina, nem uma adolescente como as outras, mas uma ninfeta, “o demoniozinho fatal entre as outras crianças” (NABOKOV,p.28,2000). Ao longo do livro, o leitor tem acesso a uma abordagem ricamente construída em torno de um tipo de relacionamento que nas sociedades contemporâneas considera-se uma perversão sexual, a pedofilia.

A celeuma causada pela reação do público e da crítica sobre a obra trouxe à tona, no final dos anos 50 e começo da década de 60, uma série de discursos sobre as ‘artes perigosas’. Tal como ocorreu com

muitos livros que hoje são tidos como clássicos de leitura obrigatória, o livro de Nabokov foi inicialmente execrado e somente conseguiu ser publicado por uma pequena editora de obras pornográficas. Mesmo batizado como pornografia, “Lolita” conseguiu atrair o interesse de alguns críticos e, após o reconhecimento das ‘inegáveis qualidades literárias’ da obra, houve a mudança de classificação para romance erótico. Porque o pornográfico é soez, sem profundidade, comum; mas, quando magicamente ganha o poder de Eros, adquire valor, torna-se algo além do sexo pelo sexo. Uma espécie de representação esteticamente válida do ato sexual.

Já temos o significado de metade da palavra *Lolicon*. Como é perceptível, deve ser algo que remete à personagem imortalizada na obra de Vladimir Nabokov. Qual seria a relação de uma obra escrita por um autor russo e publicada no Ocidente com um tipo de produto cultural japonês que circula sub-repticiamente pela internet? Para responder a esta questão, precisamos continuar tratando da *repercussão* da obra de Nabokov junto a públicos específicos, não só ao literário.

Paralelamente às contendas de críticos e escritores, surgiu um ‘interesse científico’ de se pesquisar as Lolitas e os Humberts da vida real. Como se sabe, a literatura deu importantes contribuições para muitas ciências, principalmente as que lidam com o homem enquanto ser idiossincrásico. Freud utilizou personagens de obras clássicas gregas para compor os conceitos da nascente psicanálise, p. ex., o já mencionado Eros e o trágico Édipo. Um procedimento parecido foi usado pelo escritor Russell Trainer em 1967 para descrever “a obsessão anormal de homens de meia idade por garotas adolescentes” (TRAINER, 1967), batizado de *Complexo de Lolita* (que dá título ao livro). Na realidade, o autor destacou o uso recorrente do termo “Lolita” em textos acadêmicos de áreas como psicologia, psiquiatria e sociologia, após a publicação da obra de Nabokov. Como introdução ao problema, Trainer aplicou a nova categoria às personagens históricas como Cleópatra e Maria Antonieta e, sob essa ótica, até mesmo Carlota Joaquina⁴ poderia ser considerada uma lolita. A despeito do tom sensacionalista que permeia este *best-seller*, é válido destacar que, nas opiniões dos “especialistas” transcritas para o livro, reaparece a questão da *ambivalência de sentimentos* em meninas descritas como ninfetas. Elas,

⁴Princesa espanhola. Casou-se, aos 10 anos de idade, com o futuro rei de Portugal D. João VI, que, na época, tinha 16 anos.

ao mesmo tempo, parecem amar e odiar os homens que as iniciam sexualmente.

Publicado no Japão, o livro de Trainer ganhou o nome de *Roriita Konpurekkusu*, que logo foi reduzido para *rorikon*. Ou *lolicon*. Sobre a diferença entre os dois termos, devemos admitir que o mais correto seria utilizar *rorikon*, ao invés de *lolicon*. No entanto, entendemos que o primeiro tem uma acepção restrita por se referir somente aos produtos que circulam dentro do Japão, enquanto o segundo sinaliza a difusão desses materiais para públicos de outros países via internet. Desvendado o significado primário da palavra *lolicon*, passemos ao produto cultural designado por ela, a saber, um *subgênero de histórias pornográficas (ou seriam eróticas?) em estilo mangá, que trazem representações de atos sexuais entre personagens femininas menores de idade e adultos*. Assim, temos, portanto, os elementos motivadores desta pesquisa corporificados em um objeto passível de análise. Um estudo com o objetivo de compreender como um produto tão específico e controverso como o *lolicon* ultrapassa os limites do Japão e chega a públicos internacionais por meio da internet.

Percorremos até aqui, um caminho iniciado pela observação de um importante elemento dentro de um jogo de videogame que aparecia ali porque antes já circulava há um bom tempo entre histórias de quadrinhos sob o nome de *lolicon*. Mesmo interligados, os mangás, os jogos de videogame e os livros atendem a públicos distintos, embora permeáveis. Enquanto os mangás e jogos são considerados baixa cultura, os livros compõem um âmbito mais prestigioso, o da cultura erudita. Pode-se até objetar que a obra de Trainer não merece o rótulo de boa literatura por ser demasiado sensacionalista, como o título deixa entrever. Sim, é uma objeção justa, mas ler um livro ainda é uma atividade muito mais prestigiosa do que se dedicar a histórias em quadrinhos e ser fã de lolitas em duas dimensões. Isso porque o *lolicon* é um bastardo da nobreza cultural. Ou melhor, uma filha, uma menina de olhos grandes e expressivos, com um corpo tão diminuto, mas inexplicavelmente capaz das mais incríveis proezas sexuais.

Em suma, este trabalho intenta desvendar a circulação de um tipo de quadrinho pornográfico japonês em terras brasileiras por meio da internet. Conhecido como *lolicon*, traz personagens femininas com traços infantis em relacionamentos sexuais, muitas vezes resultantes de estupro ou prostituição. O agressor sexual é um personagem masculino adulto, embora às vezes aparente ser adolescente. Como será percebido ao longo do trabalho, não há uma definição etária tão rígida, *brotam* transgressões nas regras da representação artística e transbordam

ambiguidades. Mesmo circunscrevendo ao máximo a análise, baseando-nos em caracteres pertinentes, como diria Bourdieu⁵, a pesquisa não necessariamente caminha em linha reta, por mais que se afinem os instrumentos metodológicos. Surgem novas indagações, mudanças de rumo, desorientações provisórias. O quadro se agrava na internet, porque nela se torna ainda mais complicado compreender como se formam os públicos, em especial os que gostam de um tipo de produto cultural tão controverso como o *lolicon*. Há, portanto, um problema sociológico que consiste em compreender as motivações tanto para a produção desse gênero, quanto para a circulação em contextos tão radicalmente alheios ao produtor, como no caso, é o brasileiro.

Este estudo põe em evidência a relação entre obras, públicos e produtores de bens culturais. Partindo da premissa de que há uma diferenciação da esfera artística em relação a outros âmbitos da vida social, podemos perceber como esse espaço está marcado por disputas de sujeitos e discursos. Consolidou-se ao longo dos séculos uma visão da arte como uma atividade humana dotada de um *éthos* peculiar, de poder transcendente e cujo representante principal, o artista, é tido como um ser de preclara estirpe. Entretanto, a reprodutibilidade técnica da obra de arte, conforme indicado por Walter Benjamin, trouxe uma nova relação com as criações artísticas. E eis o “nascimento” da Indústria Cultural. É impossível tratar de quadrinhos sem percorrer o pessimismo frankfurtiano sobre a cultura contemporânea. Porém, sem a pretensão de condenar sumariamente à pena capital tudo *o que não pode ser arte*, enfatizo que nas sociedades modernas todos transitam em maior ou menor grau pelo mundo simbólico da tal ‘cultura de massa’. E embora os teóricos apontem que a indústria cultural é própria do século XX, muito antes já havia uma forte relação entre arte e comércio (BAXANDALL,1991). A expressão ‘arte pura’ simplesmente tenta apagar a incômoda realidade de que toda obra carrega traços da relação do artista com o mundo e com outros artistas. A literatura e os quadrinhos só aparentam estar em lados opostos, a saber, na ‘alta’ e ‘baixa’ culturas. Há literatura ruim, assim como existem quadrinhos tão bons quanto livros. E é importante destacar o fato de que, essencialmente, esses dois modos de representar a realidade são produtos de indivíduos que tem a intenção de comunicar algo a uma

⁵ O texto “Introdução a uma Sociologia Reflexiva”(1987) foi de suma importância para o amadurecimento desta pesquisa. Ver Bourdieu (2010).

multidão de leitores. Ressalto também que a recepção da obra varia de acordo com o contexto de produção, i.e., do *status* do produtor no campo artístico, da relação com o corpo de críticos qualificados para julgá-la e das condições de acesso a ela (BOURDIEU, 2011). Isso se aplica tanto às artes “sagradas”, quanto aos quadrinhos profanos do *lolicon*.

Juntamente com a formação de públicos em um contexto da internet, é necessário tocar na questão das mudanças na percepção do sexo quando representado nas artes, sejam as mais ou as menos prestigiadas. Ou seja, o sexo sob o viés do erótico ou do pornográfico. Como foi dito anteriormente, o erótico apresenta-se como um epíteto mais desejável para aqueles que anseiam o reconhecimento artístico, uma vez que o rótulo ‘pornografia’ parece encerrar somente degradação moral e física. Logo, a tensão entre essas duas categorias merece certa atenção neste trabalho. É indispensável também contrapor a sexualidade ocidental e a oriental, visto que é do choque cultural que nasce a polêmica envolvendo o *lolicon*, muitas vezes tido como apologia à pedofilia.

Considero que se configurou um espaço socialmente reconhecido para a criação desses produtos, principalmente no Japão, apesar de reconhecer que as tentativas de delimitar um campo específico para a arte dos quadrinhos partiu, sobremaneira, de teóricos norte americanos. Cabe destacar que os quadrinhos já alcançam notoriedade e servem como matriz criativa para outros produtos culturais, como o cinema. As características próprias da arte quadrinista, portanto, são reconhecidas, se não dentro da Academia, fora dela, por uma grande comunidade de leitores. Os criadores têm em mente que precisam fazer circular determinados elementos já apropriados pelo público. Há lugar para inovação, sem dúvidas, mas, de modo algum, a novidade significa total ruptura.

Mesmo que, hoje em dia, seja mais fácil para o artista/profissional dos quadrinhos divulgar o trabalho utilizando a internet, a obra impressa ainda é a mais valorizada. Como será visto, quando publicado sob o nome de *graphic novel*, a história em quadrinhos deixa de ser um mero produto descartável para crianças e adolescentes. No entanto, nem todos os desenhistas japoneses do *lolicon* estão inseridos no campo ‘oficial’ dos quadrinhos, que funciona segundo essa lógica. Alguns são *loli lovers* que se dedicam a utilizar personagens de histórias consagradas com vistas a representar situações de extrema violência sexual. Ou podem ser também profissionais que trabalham em estúdios de animação auxiliando os verdadeiros artistas

dos quadrinhos. Com identidades ocultas por apelidos, esses indivíduos publicam pequenas edições de caráter amador em um grande evento de quadrinhos no Japão, bem como em revistas pornográficas. Além disso, o leitor irá perceber que alguns *lolicons* analisados neste trabalho, para grande surpresa, são produzidos *por mulheres*. O que de certa forma suspende o argumento peremptório de que somente homens pedófilos gostam de *lolicon* ou se dedicam a produzir esse tipo de material. Portanto, não são somente representações do feminino a partir do olhar masculino, como se pode pensar *a priori*.

Para se realizar eficazmente a análise de quadrinhos *lolicon* que circulam na internet brasileira, optei metodologicamente por seguir as prescrições propostas por historiadores da arte em consonância com as orientações de teóricos dos quadrinhos. O conhecimento do idioma japonês serviu para comparar as produções originais japoneses com as traduções compartilhadas em páginas de internet no Brasil. Adicionalmente, serviu para outro cotejamento, concernente à recepção no contexto de produção japonês, em contraste com a apropriação feita em outros países.

Por fim, vou me deter às informações obtidas em páginas de internet de fãs do estilo *mangá* cuja temática estivesse relacionada ao *lolicon* de algum modo. As páginas dedicadas exclusivamente ao *lolicon* são raras e normalmente deixam de existir em pouco tempo, conforme verifiquei com esta pesquisa, realizada entre março de 2012 a fevereiro de 2014.

2 AS REPRESENTAÇÕES SOBRE O SEXO: “LOLICON NÃO É PORNÔ COM CRIANÇAS!”

Erótico ou pornográfico? Escolher entre esses dois termos para avaliar a representação do sexo na narrativa de um romance ou na de histórias em quadrinhos é uma tomada de posição baseada em critérios supostamente eficazes de atribuir ou negar valor a uma produção cultural. Certamente, há situações em que esses adjetivos são usados como sinônimos, somente para indicar que se trata de um conteúdo sexual. Contudo, percebe-se, em muitos outros casos, o interesse de se estabelecer uma distinção válida entre os dois. Nessa busca da diferença necessária entre erotismo e pornografia, estão muitos discursos sobre a representação do sexo nas artes. Uma abordagem, reconhecidamente ‘artística’, recebe a designação ‘erótica’; por outro lado, quando não há esse reconhecimento, costuma-se tachar a obra de pornográfica. Outra cisão notória, já fora do terreno artístico e acadêmico, consiste em usar “erótico” e pornográfico para designar, respectivamente, uma abordagem mais leve, e outra, explícita.

Mesmo com essas supostas diferenças, erotismo e pornografia apenas são dois lados de uma mesma moeda, já que lidam com um único objeto: o sexo. Assim sendo, escolher entre uma dessas categorias consiste em um esforço para cristalizar uma fronteira que, essencialmente, é fluida. O que hoje é erótico, outrora foi considerado pornográfico. “Virou arte”, ou já não choca mais tanto, como Lolita, de Nabokov. Ou então, no tocante ao grau de exposição dos corpos, se pornográfico é o que mostra de mais, o erótico é o que mostra de menos. O erotismo oculta, a pornografia escancara. Porém, se a tolerância muda com o tempo e com o contexto social, essa definição também se mostra discutível. Por enquanto, vamos aceitar, temporariamente, a ideia de que a pornografia sugere uma estética do choque, do sexo violência, representação destituída de qualquer pretensão para além do que ali está posto, do frenesi da carne. O prazer, nessa perspectiva, apresentado como puramente a satisfação de instintos animais do homem⁶.

⁶Ressaltando aqui o fato de que “não existe unicamente o instinto de manutenção da espécie, há também o de autoconservação”. (JUNG, 2011, p. 43).

Aceitemos também, nesse momento, que no erotismo⁷, o coito surge como fenômeno simbólico, uma perda de si mesmo no outro, uma transcendência possível através do sexo (*la petit mort?*). Êxtase.

Se fizermos essa distinção preliminar, podemos ver as histórias em quadrinhos *lolicon* tanto como eróticas ou como pornográficas. Em um primeiro momento, poder-se-ia optar por classificá-las apenas como pornografia em desenho, porque há uma sexualidade muito violenta, incontida, nua e crua. Porém, ao mesmo tempo em que as lolitas em 2D são expostas a tanta violência e crueldade, elas também são amadas pelos leitores, veneradas como se fossem vestais romanas. As lolitas tornam-se as destinatárias da afeição dos fãs e, nessa dinâmica, suscitam o erotismo a partir das representações pornográficas de que fazem parte. Erótica seria a relação entre o leitor com a personagem; e pornográfico, o modo como se retrata o objeto desse sentimento erótico nas páginas do mangá.

Em outra perspectiva, poderíamos apenas enquadrar o *lolicon* como pornográfico, tendo como critério a divisão entre arte e não-arte. Afinal, o *lolicon* está, inegavelmente, atrelado ao terreno da baixa cultura, de caráter mercadológico. As lolitas saem em revistas impressas em papel de pouca qualidade, ou no formato conhecido como *tankoubon* (compilação por volume). Malgrado utilizem um estilo consagrado dentro da indústria cultural, a ‘linguagem visual japonesa’ (COHN, 2010), as histórias *lolicon* não fazem parte de um campo prestigioso. Por esse prisma, a diferença se estabelece a partir do modo da representação e do meio de expressão.

Ainda que sejam feitas essas tentativas de situar o *lolicon* entre o erótico e o pornográfico, primeiramente, considero importante desvelar a tensão entre essas duas noções. Isso porque há uma clara ambivalência quanto à representação do sexo, seja em quadrinhos, na literatura, na música e na arte, em geral. Para discutir o olhar ambivalente sobre o sexo, sobretudo é preciso ter em conta outro par de opostos primordial na história humana: o sagrado e o profano.

⁷Weber fala do erotismo como o “gozo conscientemente cultivado” nascido do intelectualismo (2010). Na análise weberiana da esfera erótica, há uma continuidade entre o amor trovadoresco e a cultura de salão como formas de sublimação do sexo. Não há considerações sobre a pornografia, mas entendemos que o pornográfico exprime de forma mais acentuada do que o erótico as tensões entre a moral religiosa e o sexo.

2.1 O SAGRADO E O PROFANO

Ele.

7 Como és bela, como és graciosa,

Amor, filha de delícias.

8 Esta tua estatura é como uma palmeira,

E teus seios, como os cachos

9 Digo: “Preciso subir na palmeira,

Tenho que apanhar seus cachos”

Que teus seios sejam qual cachos de videira

[...]

Ela.

11 Eu sou de meu querido e seu anelo sou eu

12 Vem, querido meu, vamos ao campo[...]

13 Lá te darei minhas carícias.

(Ct 7, 7-9.11-13)

Este excerto de grande riqueza lírica faz parte do *Cântico dos Cânticos*, um dos textos do Antigo Testamento. Apesar de se inserir em uma obra sagrada, transbordam, no trecho acima, indicações de que se desenrola um discurso amoroso, que poderia muito bem ser tido como erótico – afinal, é tão poético. Quem sabe até possa ser acusado de pornográfico, se a pretensão de tal acusação for enfatizar o choque provocado pela leitura desta narrativa na Bíblia⁸. Tudo dependeria do sentido subjetivamente visado pelo emissor da opinião. De todo modo, causa certa surpresa encontrá-lo ali e tentamos achar uma explicação plausível.

A necessidade de se reinterpretar continuamente os textos sagrados constitui o fulcro de toda religião de salvação (WEBER, 2010), cuja pretensão consiste em promover a destruição ou a conversão de outros povos ao amor fraterno da comunidade religiosa com vistas a atender a certas demandas sociais. Dessa forma, uma constante exegese da Bíblia, própria do Cristianismo, fez com que o *Cântico dos Cânticos* se tornasse uma alegoria do amor sagrado entre Deus e o povo de Israel, ao invés de um laudatório do amor carnal – e, portanto, profano – entre

⁸Curiosamente, na página de internet “Paraíso Lolicon”, o artigo “Pedofilia nas histórias bíblicas” menciona vários trechos de apologia a essa perversão sexual. (notícia publicada em 03/09/2012)

homem e mulher. Porém, como da controvérsia surgem novas interpretações, alguns intérpretes defendem que o texto expressa a ideia da complementaridade do masculino e feminino, efetivado por meio do casamento e da conjunção carnal legítima aos olhos de Deus (BÍBLIA,1995). A carne só deveria ser o instrumento para o homem cumprir com presteza a ordem divina: “frutificai e multiplicai-vos e encheis a terra” (Gn. 1,28).

No afã de cristianizar todos os povos europeus, os pais da Igreja tentaram eliminar os cultos pagãos que poderiam rivalizar com a fé cristã, mas neste empreendimento cristianizador, ante a impossibilidade de matar todos os outros deuses, houve uma reinterpretação desses mitos exógenos segundo as tradições bíblicas. Por exemplo, no *Cântico dos Cânticos*, a personagem *Ela*, a amante em cuja língua “há leite e mel”, se descreve nos seguintes termos: sou negra, mas formosa (*Nigra Sum, Sed Formosa*). Dentro do campo de estudos da mariologia medieval, as madonas negras são consideradas elementos ambíguos da religiosidade cristã (FRANCO JR, 1996), porque são, ao mesmo tempo, representações da Virgem Maria e de deusas pagãs, resultado de um verdadeiro “sincretismo de divindades”. Embora a efígie *consagrada* de Maria seja a de uma mulher branca⁹ – cor que ressaltaria a pureza –, em muitas igrejas datadas da época medieval, as imagens carregam a tez negra tal como a personagem feminina dos *Cânticos*. Nas observações junguianas sobre o inconsciente coletivo, as madonas negras seriam provas da existência dos arquétipos do pensamento humano¹⁰, por estarem vinculadas aos mitos da Mãe-Terra cuja crença não se restringiria apenas à Europa. O negro simbolizaria o solo fértil, capaz de prover a vida, tal como a mulher que gera uma criança. Em Suma, este desenvolvimento do culto à Virgem Maria data do século XII como uma versão cristã das antigas deusas-mãe.

Esta sacralização do profano estende-se à Renascença, quando *Nigra Sum* consolidou-se como *tema clássico* para composições

⁹A imagem recorrente é a de uma Maria com cabelos e olhos castanhos, rosto de traços caucásicos. A exceção brasileira fica por conta da madona negra das águas: Nossa Senhora Aparecida

¹⁰“O arquétipo é uma espécie de aptidão para reproduzir constantemente as mesmas ideias míticas; se não as mesmas, pelo menos parecidas” (JUNG, 2011, p. 110). Nessa perspectiva, a ideia de Deus e a própria moral são vistas como funções psicológicas naturais da psiquê. Claramente, uma tentativa junguiana de restaurar a função social da religião, cada vez mais escorchada com o avançar da racionalidade e da ciência.

religiosas. Palestrina, um dos maiores compositores da época, transformou Nigra Sum em *cantus firmus*¹¹ de uma missa – uma estratégia de sucesso em um mundo social dominado pela religião. Também musicou outros trechos do *Cântico dos Cânticos* em motetos, composições polifônicas de estrutura flexíveis, passíveis de *transgressões na forma*, embora ainda atreladas a textos religiosos.

Esta rígida separação entre sagrado e profano se mostra mais questionável ao observamos como a música sacra renascentista era feita longe dos olhos do Papa. Fora de Roma, floresciam escolas que compunham missas e outras formas musicais aparentemente sacras, mas que utilizavam canções populares bastante picantes como inspiração melódica. Um processo semelhante ao que poderia ocorrer numa situação em que os fiéis resolvessem louvar o Senhor utilizando a melodia (e, algumas vezes, até a letra), de músicas populares de carga erótica. O profano absorvido pela grandiosidade do sagrado. Para exemplificar, vejamos esta canção do compositor Clemens Non Papa, chamada *Entre Vous Filles*, utilizada na missa homônima do compositor flamengo Orlando de Lassus.

Vocês, garotas de 15 anos,
 Não venham mais à fonte
 Porque seus olhos são tão radiantes
 Os mamilos tão pontudos
 Bocas sorridentes
 Pequenas e quentes...
 Coração mais alegre do que um sonho
 Vocês garotas de 15 anos
 Não venham mais à fonte¹²

Como se percebe, a canção renascentista faz um alerta indecoro para que garotas de quinze anos evitem se banhar na fonte para não suscitar o desejo masculino. Interessante notar que a idade em questão é 15 anos, e podemos questionar se a puberdade feminina começava antes

¹¹Base melódica

¹²Tradução aproximada do original em francês antigo: *Entre vous filles de XV ans/ Ne venes plus a la fontaine/ Car trop aves les yeulx frians/ Tetin poignant/ Bouche riant/ Connin mouflant / Le cueur plus gay qu' une mistaine / Entre vous filles de XV ans / Ne venes plus a la fontaine. Cf. WAGNER, Peter (1913)*

ou depois dessa delimitação etária¹³. Mesmo um pouco mais velhas para os padrões consagrados do *lolicon*, as garotas da canção talvez fossem parte integrante do imaginário sexual da Renascença de uma forma similar a da Lolita de Nabokov ou das garotas em duas dimensões nos mangás *lolicons*. Clemens Non Papa poderia até ter sido um *loli lover* se aplicarmos a esta canção a definição de um fã brasileiro de *lolicon* postada em um fórum de discussão internet: “é adulto com adolescente, então é loli!”¹⁴. Na verdade, surpreende que haja menção à idade, porque essa preocupação com uma delimitação clara entre infância, adolescência e vida adulta somente apareceu no Ocidente em um período ulterior¹⁵. Especialmente para as mulheres, as “idades da vida” demoraram a serem estabelecidas porque a grande maioria das meninas não tinha acesso à educação. Além disso, o casamento precoce persistiu como uma prática social legítima por mais alguns séculos até o reconhecimento da particularidade da infância e a necessidade de resguardar as crianças de ambos os sexos dos perigos do mundo, até que elas estivessem prontas para enfrentá-lo.

Gostaria de antecipar que a imagem evocada por esta canção, “meninas tomando banho”, compõe uma das situações mais recorrentes no *lolicon*. De modo semelhante ao alheamento das garotas na cena da fonte, a menina no mangá solicita inocentemente ao personagem mais velho que lhe ajude a tomar banho. A fonte então se transforma em uma banheira, ou melhor, em um ofurô, instalação típica de casas japonesas. Em alguns casos, a inocência revela-se puro simulacro; mas em outros, a personagem, de fato, se mostra surpresa ao notar a excitação do personagem masculino. Esta situação vista sob esta dicotomia sagrado/profano mostra que o banho simbolicamente representa um ritual de purificação que, aos olhos de certos espectadores, nada mais é do que um convite à conspiração. Nesse jogo, o puro e o impuro não são dois âmbitos totalmente distintos; consistem em duas variedades de um mesmo gênero, que podemos dizer, é demasiado humano.

¹³A puberdade começa cada vez mais cedo, o que leva a supor que a menarca era mais tardia nas meninas nesse período.

¹⁴Fora do Japão, o *lolicon stricto sensu* se torna *lato sensu*. Existe uma grande confusão em torno da delimitação de uma faixa etária das lolitas, como veremos em outro momento.

¹⁵“O período da segunda infância-adolescência foi distinguido graças ao estabelecimento progressivo e tardio de uma relação entre a idade e a classe escolar. Durante muito tempo, no século XVI e até mesmo no século XVII, essa relação foi muito incerta” (ARIÈS, p.115,2012)

2.2 A PORNOGRAFIA E OS PÚBLICOS

Nada mais ultrajante para a moral religiosa do que uma profusão de textos que louvam a luxúria e a carne. Talvez por isso, a descrição detalhada de relações sexuais já era tida como relevante por autores desde o Renascimento (HUNT, 1999). Entretanto, da mesma forma que a sexualidade é uma noção do séc. XIX, a pornografia só consolidou-se nessa mesma época, quando a representação do sexo na literatura ganhou novas configurações no Ocidente. Com efeito, “a pornografia como categoria legal e artística parece ser um conceito tipicamente ocidental” (HUNT, 1999,p.10). Específica do ocidente cristão, a pornografia surge como uma *literatura libertina*, cujo representante maior provavelmente foi o famoso Marquês de Sade.

Antes dele, contudo, já havia uma literatura ‘proibida’ que encontrava grande espaço entre os leitores europeus, em especial, franceses, no período do pós-renascimento até o século XVIII. A rede de divulgação de obras proibidas envolvia grandes e pequenas editoras, em regiões consideradas centrais e periféricas na produção cultural europeia. A censura enquadrava muitas dessas obras como literatura “ruim”, “perigosa”, “malandra” ou “obscena”, embora com critérios não tão claros como se possa imaginar. Se o que era pornográfico nessa época fosse lançado nos dias de hoje, talvez não recebesse a mesma designação.

Os registros mais antigos da palavra ‘pornografia’ datam de 1769 e relacionam o termo a textos sobre prostituição. Todavia, para Darnton (1998), “a noção de pornografia, como a própria palavra, desenvolveu-se no séc. XIX, quando os livreiros separavam as obras que consideravam indecentes e as trancavam a sete chaves em setores proibidos(...)” (p.105). O aprimoramento das técnicas de impressão e edição contribuiu para disseminação desses materiais que lidavam com assuntos proibidos, entre os quais, o sexo. As estratégias de distribuição de obras libertinas burlavam a censura e, juntamente com as próprias ações das autoridades para coibir os “livros ruins”, tornaram populares os chamados “livros filosóficos”. O aumento dos índices de alfabetização na Europa e a ampliação dos modos de acessos aos livros vinculam-se a uma preocupação política e social de interditar os textos que não eram “adequados” à moral ou que atacavam a religião e o

governo. Assim, a regulamentação da pornografia foi uma reação à democratização da cultura e a definição do que é pornografia e a tentativa de se estabelecer um “marco inicial” são tópicos polêmicos na Academia, pois põem em evidência forças de poder dentro do campo intelectual (HUNT, 1999).

Embora o florescimento da literatura pornográfica esteja associado à França do séc. XVIII, no mesmo período, obras de outras regiões da Europa também obtinham muito sucesso, como a inglesa *Fanny Hill* - segundo Hunt, talvez seja o romance pornográfico mais difundido de todos os tempos. Além disso, deve-se mencionar que muito tempo antes, na Itália do séc XVI, os livros do italiano Pietro Aretino já escandalizavam por contarem histórias sobre prostitutas. Aretino utilizava diálogos que davam toque realista à narrativa e discorria em versos sobre as posições sexuais retratadas em gravuras da época. Na Itália renascentista sob forte domínio da Igreja Católica, os livros de Aretino eram proibidos, mas do mesmo modo como ocorreu na França, as proibições apenas aumentaram a popularidade das obras. Textos de séculos posteriores retomaram a fórmula consagrada por Aretino: diálogos picantes entre mulheres, com representação explícita do ato sexual, descrições da vida das prostitutas e rompimento das convenções morais.

A publicação das obras *L'École des filles* e *L'Académie des dames* na segunda metade do séc. XVII deslocou a produção pornográfica da Itália para a França e a partir de então, a história da pornografia esteve atrelada ao desenvolvimento do moderno romance francês. Os autores pareciam ter a preocupação de estimular desejos sexuais nos leitores e, ao mesmo tempo, colocar-se em oposição à hipocrisia da sociedade e da Igreja. De Jean (1999) afirma que escrever obscenidades sobre o corpo feminino no início da França moderna era também discorrer sobre política e exemplifica com a obra que inaugura a categoria pornográfica entre os livros filosóficos: *L'École des filles*. O livro seria, para a autora, uma forma de transpor a agitação política numa época de guerra (a Fronde) para o contexto literário. A relação da pornografia com a política, entretanto, é muito mais antiga, como na obra de Vignali, *La Cazzaria*, que retrata uma “falocracia” controlada pelo grupo dos Cacetes, numa alusão à situação política da cidade italiana de Siena no séc. XVI.

No séc. XVIII, novas publicações circulavam no mercado dos livros ilegais e traziam diferenças em relação ao modo de fazer pornografia consolidado por Aretino. Os diálogos entre duas mulheres (como em *L'École de les filles*) foram deixados de lado para dar espaço

a narrativas mais extensas e com características que aproximavam as obras pornográficas dos romances. A nova onda de obras pornográficas na França foi inclusive mencionada por Jean-Jacques Rousseau, no início do capítulo da obra *Confissões*, quando o pensador destacou a existência “desses livros perigosos, que uma bela mulher do mundo acha incômodo, pois, como ela diz só se pode lê-los com uma única mão” (DE JEAN,1999,p.116). A tradição pornográfica mostra que, apesar de os autores recorrerem à narração feminina e abordarem questões da sexualidade das mulheres, os consumidores dessas obras eram majoritariamente homens (HUNT, 1999).

Thérèse philosophe talvez seja o livro dessa época que mais se aproxima de pornografia pura. Nesta obra, ensinamentos de metafísica são entremeados por cenas de sexo nas quais a figura do *voyeur* (aquele que se esconde para assistir ao ato sexual) reforça a ideia de que o leitor de uma obra pornográfica é alguém que está na cena de um ato sexual sem ser visto. O livro *Thérèse philosophe* foi lançado em 1748, no mesmo ano de “O Espírito das Leis” (Montesquieu) e de outros textos Iluministas. A filosofia no título não era por acaso: o texto relacionava cópula a metafísica. Apesar das inovações, o texto ainda trazia uma personagem feminina como narradora em primeira pessoa e assemelhava-se a obras famosas como “As ligações perigosas” (Laclos), ao optar por uma narrativa epistolar. Theresa, a personagem principal, dirige-se ao amante e lhe conta as impressões sobre a vida, o sexo e a filosofia. Ao contrário de outras obras, que relatavam de forma crua os nomes dos órgãos sexuais, neste texto o autor opta por usar eufemismos para expressar as partes do corpo envolvidas no intercuro sexual entre os personagens.

Na França pré-revolucionária, sucediam-se interditos e transgressões, porque a censura fomentava o interesse dos leitores e estimulava a divulgação clandestina de obras que não versavam apenas sobre o sexo, mas também sobre a vida de malandros e mendigos (CHARTIER,2004; DARNTON,1998). Nesse período anterior à Revolução Francesa, houve um intenso contrabando dos já mencionados “livros filosóficos”, i.e., textos que abordavam temas não consagrados no campo literário, como a linguagem de classes sociais perigosas. Existia, portanto, uma variedade de livros sobre malandragem que atendiam a públicos que desejavam se informar a respeito desse assunto sem prestígio. Desprestigiado oficialmente, embora valorizado por um público específico, o jargão dos malandros consistia em uma estratégia

eficaz para dissimular as atividades ilícitas. Interessante perceber que os próprios livreiros franceses atuavam como malandros para conseguir negociar o proibido, uma vez que recorriam também a uma linguagem secreta. Como revela a própria designação “livros filosóficos”, uma expressão vaga para designar materiais diversos como livros de pornografia, de sátiras políticas e outros materiais que geravam desconforto nas autoridades.

O setor filosófico tinha grande importância dentro dos negócios das editoras e dos livreiros porque tais produtos facilmente atingiam grande valor no mercado. Quanto maior a proibição que recaía sobre determinada obra, maior era o lucro de quem conseguia comercializá-la. A polêmica suscitada por determinado texto, e a posterior interdição deste, poderia servir para aumentar a curiosidade dos leitores e torná-lo um best-seller nos círculos clandestinos de distribuição de livros. As grandes editoras, geralmente, acionavam livreiros especialistas em “material filosófico” para conseguir dar conta dos pedidos dos compradores. Um sistema de trocas se estabeleceu entre os grandes e pequenos comerciantes de livros, e a unidade de troca não era a obra em si: na verdade, negociavam-se livros a partir do número de páginas. Para cada página de “filosofia”, o livreiro solicitava à editora, duas páginas ou mais de textos legais (DARNTON, 1998).

As encomendas e remessas eram preparadas com um cuidado primoroso porque, para conseguir entregar os livros ao destinatário final, os livreiros e editores precisavam despistar a fiscalização. Com efeito, foram criadas muitas estratégias para repassar o material de maneira segura. A mais simples consistia em colocar os “livros filosóficos” em último lugar na listagem de produtos do caixote de encomenda, ou mesmo escondê-los em fundos falsos ou entre livros acima de qualquer suspeita. Outro artifício comum era “casar” as páginas de obras proibidas com a de textos legais, e eram usadas, inclusive, páginas da Bíblia. Mais cautelosos eram os fornecedores que colocavam à disposição do cliente um serviço de entregas por rotas que contornavam os postos de fiscalização. Provavelmente, quanto mais complexa a forma de enganar os fiscais, maior o preço cobrado pelas obras. Ao contrário do que ocorre hoje, não havia a possibilidade de devolver o livro após a encomenda. Os livreiros compravam apenas os materiais já solicitados por clientes ou que tinham a venda certa. Não se arriscavam, portanto, a encomendar várias edições de um mesmo livro, a não ser que ele de fato fosse um best-seller proibido.

Como se pode concluir, os “livros filosóficos” pareciam fazer sucesso entre os leitores franceses, caso contrário, não seriam ofertadas

tantas formas seguras de obtê-los sem que houvesse um mercado, de fato, para essas obras. Porém, nenhum estudo pode estabelecer de forma definitiva como ocorria esse comércio porque apenas conhecemos os registros que chegaram aos dias de hoje. Além disso, é importante destacar que os compradores de livros proibidos não eram necessariamente leitores desses livros. As possibilidades de acesso a livros não se limitavam aos meios oficiais, obviamente. Os leitores podiam ter acesso a livros legais em bibliotecas públicas; por outro lado, se despendessem certo valor, podiam manusear “livros filosóficos” em gabinetes de leitura, sem a necessidade de adquiri-los (CHARTIER, 2004).¹⁶

Agora falando da “verdadeira” filosofia, verifica-se que a contribuição dos filósofos para a literatura libertina foi profícua. Além de Rousseau, como mostrado anteriormente, outros pensadores como Diderot e Voltaire também discorriam sobre temas lúbricos ou faziam insinuações de cunho sexual em seus escritos. A filosofia era vista como uma “libertinagem erudita”, podendo estar ou não integrada à “libertinagem dos costumes”(ROUANET, 1990). Aliás, o termo libertino, inicialmente, designava “livre pensador” e não tinha um sentido sexual tão marcado. Essa associação de “libertinagem” à busca de prazer viria se consolidar posteriormente. Interessante notar que os autores libertinos tinham muito contato com as ideias e com os próprios filósofos da época. Consequentemente, a literatura libertina se coadunava ao pensamento iluminista crítico da moral vigente e ajudava a divulgá-lo. Até mesmo um autor como Sade contribuiu para a divulgação das ideias iluministas, embora nas obras dele, elas apareçam transfiguradas de um modo peculiar. Sade parecia apoiar a Revolução e, ao mesmo tempo, criticá-la, desferindo golpes com textos tidos como ‘chocantes’ e ‘escatológicos’. Os escritos “sádicos” teriam significado uma ruptura de uma relação aparentemente amistosa entre a aristocracia culta e a burguesia (idem). Tal aliança explicaria a aproximação entre libertinos literários e filósofos.

Entre todos os escritos, destaca-se *A Filosofia na alcova*, uma narrativa sobre a corrupção dos costumes. Embebido pelo espírito da Revolução, Sade propõe uma discussão filosófica a partir de cenas

¹⁶Do mesmo modo como consumidores e públicos de lolicon não coincidem necessariamente, uma vez que as formas de acesso desses quadrinhos pela internet ultrapassam o contexto inicialmente previsto pelos próprios criadores das histórias.

sexuais, e a na obra, a exposição pormenorizada de um argumento se aproxima da própria descrição das atividades sexuais entre os personagens (LEFORT, 1990). O estilo peculiar de Sade garantiu-lhe um lugar entre os grandes escritores franceses, a despeito de ter se tornado anátema para a época. Tido, posteriormente, como o grande nome da literatura pornográfica, também foi ‘apropriado’ pelo saber médico para designar uma das facetas da perversão sexual conhecida como algolagnia. Em outras palavras, o prazer de infligir dor a outrem, que recebeu o nome de ‘sadismo’.

Permanecendo ainda no terreno francês, já que estamos falando de pornografia, não se pode deixar de mencionar a questão da reação do público à obra de arte. Como vimos, o ‘pornográfico’ historicamente esteve associado à literatura sobre temas desdouros para a sociedade. Nessas narrativas, as mulheres eram personagens muito importantes. Em *As Relações Perigosas*, de Laclos, Marquesa de Merteuil instruíu o Visconde de Valmont nos procedimentos de corrupção e sedução de pobres donzelas. Os estratos mais altos da sociedade apareciam, em obras deste tipo, como representantes da baixa moral. No entanto, mais do que rebaixar a nobreza, outros escritores passaram a dar destaque à vida dos setores mais rasteiros da sociedade. As prostitutas logo se tornaram as protagonistas, como representantes dos saberes da rua e da vida. Representar o sexo e a sensualidade implicava mostrar mulheres que não eram marcadas pela hipocrisia da sociedade. Talvez por conta da associação da sexualidade com dinheiro, a prostituição estivesse na lista dos temas ‘delicados’ da sociedade burguesa (CLARK, 2004). No entanto, a estratégia artística de retratar o ‘proibido’ atingiu um novo patamar na Europa pós-revolução. Principalmente, na arte pictórica, com Manet.

Olympia era um dos pseudônimos favoritos usados por prostitutas. Logo, apresentava-se como uma ótima escolha para designar o quadro em que Manet dispõe uma mulher nua, estendida no leito e que parece olhar diretamente para o espectador da tela. Pela quantidade de detalhes da cena, percebe-se que se trata de uma prostituta. O quadro provocou alvoroço entre os críticos e o público em geral, por marcar na superfície de uma tela a existência dessa ‘categoria social’ incômoda, mas onipresente nas sociedades. Prostituição evoca degradação, a corrupção da mulher pelo dinheiro e pelo sexo (CLARK, 2004). Para Clark, talvez a forte repercussão do quadro decorra do impacto provocado pelo olhar desafiador na direção do espectador e do desembaraço da mulher retratada. Não há o menor constrangimento em Olympia e a falta desse elemento assusta. Fazendo um paralelo com os

quadrinhos *lolicon*, gostaria de destacar que as meninas precisam olhar para o leitor, não da mesma forma como Olympia. Elas carregam no rosto a vergonha, nem sempre esboçam a mesma indiferença da moça na obra de Manet. O contato visual é um elemento importante tanto na arte pictórica quanto na baixa cultura dos quadrinhos *lolicon* porque simula uma relação entre o retratado e o observador.

Em suma, a clivagem das representações sobre sexo entre “pornográfico” e “erótico” efetuou-se por meio dos discursos de críticos, intelectuais e até mesmo como resultado de medidas das autoridades para controle de conteúdo. Porém, se percebe que, embora a pornografia tenha surgido da arte literária, no séc. XX, o termo foi apropriado para designar as representações de sexo divulgadas em outros tipos de publicação, como as revistas. Principalmente com a *Playboy*, a pornografia, aos poucos, passou a designar as imagens sexuais reproduzidas pela indústria cultural. Por outro lado, a obra ‘erótica’ merece tal designação quando é reconhecida como manifestação artística e mais se mantém afastada da ‘baixa cultura’. Ainda que o quadro de Manet tenha sido alvo de reproche, a obra pictórica e seu criador estão vinculados a um campo de alto prestígio, o da cultura “erudita”. Não por acaso, o próprio criador da *Playboy* baseou-se na rica tradição da pintura francesa para compor essa publicação. Mesmo sob esta forte influência, Hugh Hefner, o pai da publicação, estava ciente de que precisava criar um produto para um público muito diferente daquele para o qual se destinavam os quadros.

O que se definia como arte e o que se condenava como pornografia variava de uma geração para outra, dependia do público ao qual a arte se destinava. A arte do nu fixada nas paredes dos grandes museus fora criada para a aristocracia e as classes altas que a encomendavam, enquanto as fotos que apareciam nas revistas eram impressas para os homens comuns, cujo museu era a banca da esquina. (TALESE, 2002, p.51)

Sob esta ótica, o *lolicon* merece mesmo a designação de pornografia, já que também se destina a um público fruidor “comum”. São leitores que entram em contato com as histórias tanto em convenções destinadas a divulgar produções amadoras em estilo mangá, quanto em lojas de conveniência, tão comuns no Japão. E a leitura das

revistas *lolicon*, muitas vezes, sequer se realiza entre quatro paredes. Para os japoneses, é comum ler dentro de meios de transporte públicos, como trem, metrô e ônibus, visto que no Japão, há um forte respeito à ‘bolha individual’ de cada um. Em público, evita-se o contato visual e verbal, mesmo que a pessoa ao lado esteja manuseando uma publicação de conteúdo tão explícito quanto o *lolicon*. Em uma das cenas do famoso filme de Sofia Coppola, “Encontros e Desencontros” (*Lost in Translation*, 2003), uma jovem americana (a atriz *Scarlett Johansson*) aparenta surpresa ao perceber que o japonês em pé ao seu lado, no metrô, está lendo um mangá pornográfico, totalmente alheio ao universo que o cerca. Nada mais ilustrativo do que essa situação para mostrar a diferença entre Ocidente e Oriente no que se refere à sexualidade.

2.3 ARS EROTICA

Enquanto a palavra ‘pornografia’ evoca a explícita abordagem do sexo, o termo ‘erotismo’ está intimamente associado à arte e, portanto, ostenta certa dignidade: “Quem considera a sexualidade como algo vergonhoso e aviltante para a natureza humana está livre para se servir das expressões mais ‘nobres’: ‘eros e ‘erotismo’” (FREUD, 2013,p.76). Além desta conotação do ‘erótico’ como ‘representação artisticamente válida’, a designação, por vezes, se refere às imagens de sexo produzidas no Oriente. Nesta chave, acentua-se o exotismo das representações visuais e textuais advindas de países como China, Índia e Japão. No caso deste último, emblemático é o caso das produções do período Edo (1603 – 1868), conhecidas como as obras *Shunga* (desenhos-primavera), xilogravuras do gênero Ukiyo-ê (desenhos do mundo flutuante).

Assim como os modernistas franceses escolhiam tipos desprestigiados socialmente para figurar nos quadros, os pintores japoneses passaram a buscar personagens fora da matriz aristocrática. No século XVII, época dos *Bijin-ga* (desenhos de beleza), os artistas procuravam representar esposas e filhas de mercadores, dançarinas, prostitutas e atores de Kabuki em papéis femininos (KATO, 1994). Havia uma clara preocupação em retratar a figura feminina como pertencente a um determinado segmento da sociedade, a partir de um marcador facilmente identificável para aqueles no contexto de produção da obra: a indumentária. Cabe destacar que a técnica em voga entre os japoneses do período Edo diferenciava-se daquela usada na arte Ocidental e tinha a xilogravura como método principal. Ademais, a produção não se limitava a uma peça única, como no caso da pintura, e

sim de muitas estampas cuja matriz era esculpida na madeira a partir de um original feito por um artista qualificado¹⁷. Em outras palavras, um sistema de produção perceptivelmente mais ‘comercial’ e menos ‘restrito’. Inicialmente, as peças trabalhavam o contraste do preto e branco e, aos poucos, com o avanço técnico, atingiu-se a maturidade necessária para a produção policromática. Hoje, as estampas ukiyo-ê são exibidas em galerias artísticas como arte, todavia, no período Edo, eram produzidas em massa, constituíam um tipo de arte mais popular.

Adicionalmente, considero pertinente discorrer brevemente a respeito da linguagem estética japonesa a partir da qual os artistas orientavam-se. Primeiramente, havia o importante conceito de ‘*mono no aware*’ – a sensibilidade das coisas, ou ‘the ahness of things’ (DE BARRY, 2001). Tal expressão se vincula à origem da tradição literária japonesa, a obra *Genji Monogatari*, um dos mais antigos romances do mundo. Os textos que compõem *Genji Monogatari* foram escritos por uma mulher, fato que surpreende, tendo em vista a condição feminina na época, séc. XI. A autora, Murasaki Shikibu, descreve a vida e os hábitos de estratos nobres da sociedade japonesa do período, dando destaque ao posicionamento das classes altas quanto às questões estéticas. A noção ‘*mono no aware*’ surge de uma sociedade de grande refinamento que reflete sobre sua própria cultura e prega o decoro dos senhores e das senhoras. Como assinala Shunzei (1140 - 1204), um dos críticos da época, “we should seek to express emotions which our predecessors have not already described, but in so doing retain the language which they used” (DE BARRY, 2001, p.277). Talvez por conta desta deferência aos antigos, os termos estéticos de épocas tão passadas tenham perdurado no imaginário dos artistas japoneses modernos.

Além do ‘*mono no aware*’, havia outros princípios estéticos como a “elegância refinada” (*miyabi*), o prazer da tranquilidade (*wabi*) e a simplicidade (*sabi*) (BARROS, 2007). Consequentemente, a representação pictórica deveria trazer tais elementos estéticos ínsitos e perceptíveis para os espectadores. Mesmo com o caráter inegavelmente mercantil das obras ukiyo-ê, os artistas reproduziam nas obras as noções próprias de uma ‘alta cultura’.

Outro ponto importante a destacar é a circulação dessas estampas em outras regiões fora do Oriente. A arte japonesa pôde

¹⁷“A print was the result of collaboration among the artist, Publisher, book dealer, woodcutters and printers” (NIPPON,2009, p.12)

alcançar a Europa graças ao intercâmbio comercial com a França e, assim, os próprios artistas modernistas franceses passaram a se inspirar nos desenhos exóticos vindos da terra do sol nascente. No campo artístico, percebe-se uma busca constante por renovação e aprimoramento entre os artistas, principalmente quando se estrutura um cenário de muita concorrência e composto por uma crítica especializada (BOURDIEU, 2011). Tendo isso em vista, “os artistas impressionistas buscaram a arte japonesa porque precisaram dela, e não porque tiveram repentino acesso a elas através do comércio de produtos orientais” (BARROS, 2007).

Feitas essas considerações sobre a arte ukiyo-ê, gostaria de retomar o gênero conhecido como *Shunga* ou *ê-makura* (*Desenhos-travesseiro*), o qual indiscutivelmente remete à imagem de um Oriente erótico. Várias obras desse estilo traziam figuras masculinas e femininas desnudas e, muitas vezes, no intercuro sexual. Já outras, somente arranjavam os elementos visuais para evocar uma atmosfera erótica e os personagens, nesses casos, sequer apareciam despídos. Nas obras de um artista de ukiyo-ê como Harunobu, as mulheres, por vezes, tinham *aparência infantil* e os homens traziam rostos femininos (KATO, 1994). Algumas de suas peças retratam os órgãos sexuais, que aparecem *desproporcionalmente grandes*, principalmente, o falo. A desproporção fazia parte do repertório estético dos artistas, direcionando a atenção do espectador e acrescentando uma dose de comicidade à cena (KATO, 1994). Nessas imagens *shunga*, em especial nas de Harunobu, as personagens não dirigem os olhos para o espectador, embora às vezes, seja inserido um recurso para sugerir o voyeurismo na obra: uma terceira pessoa observa o coito, sem aparentar desconforto ou excitação.

Figura 2 – Estampa de Harunobu



Fonte: The British Museum (2014)

Entre os muitos artistas de ukiyo-ê que retratavam o sexo, Utamaro figura como um dos mais notáveis, sobremaneira devido ao destaque dado a mulheres de várias camadas sociais. Os trabalhos desse artista trazem figuras conforme os padrões de beleza vigentes à época e há uma *preocupação em retratar o êxtase sexual feminino* como um momento de transcendente beleza. Ao contrário de Harunobu, que dava ênfase no momento observado de longe, Utamaro aproxima a figura do espectador (KATO, 1994). De modo geral, esses e outros artistas de ukiyo-ê pareciam ter apreço ao prazer feminino e em muitas obras, não há violência no ato visualmente retratado. Homens e mulheres comuns simplesmente surgem como dois seres em busca do prazer erótico, de várias maneiras. Tais imagens logo remetem a uma noção do Oriente como o lugar de uma *ars erótica*, o cultivo dos prazeres da carne como práticas necessárias ao conhecimento de si, perspectiva que contrasta com os discursos sobre o sexo próprios do Ocidente científico (FOUCAULT, 2010). Desse modo, podemos compreender a preferência

do termo erótico para designar as obras vindas de regiões da Ásia, mesmo que essas produções sejam tão explícitas e comerciais quanto as obras europeias tidas como ‘pornográficas’:

El ukiyo-e, y por ende el makura-e, era una producción centrada en lo comercial, dedicada y dispuesta a satisfacer la increíble demanda de materiales impresos, tanto literarios como visuales, de una amplia masa popular que consumía estas obras de manera muy similar a como hoy se consomen los libros de historietas eróticas (GARCÍA RODRIGUEZ, 2001,p.12)

Além disso, destaco que muitas estampas eram utilizadas para ilustrar as narrativas de livros eróticos japoneses que versavam sobre o sexo. Curiosamente, estas figuras traziam diálogos, o que lembra uma das características próprias das histórias em quadrinhos, a junção texto-imagem. No entanto, não se pode dizer que sejam obras precursoras das histórias pornográficas em quadrinhos, porque inexistia a estruturação com base na leitura sequenciada de quadros, como se vê nas narrativas gráficas modernas. Entre as cenas mais comuns das estampas de livros eróticos estavam a masturbação feminina e relacionamentos homossexuais. Eram representações do feminino elaboradas por homens com perceptível curiosidade pela vida sexual das mulheres na ausência dos companheiros. Tal como ocorria em muitos escritos pornográficos europeus, cujas narrativas podem ser compreendidas como discursos masculinos acerca da vida íntima das mulheres. Na arte erótica japonesa, descreve-se uma variedade de práticas femininas com substitutos de pênis, i.e., consolos ou *dildos*. A masturbação, assim, emerge no Japão como um tema relevante na pintura erótica muito antes de ser retratada no Ocidente Europeu (CORDARO, 2007). Quanto às estampas com relações sexuais entre mulheres, percebe-se o uso de objetos para penetração, de modo semelhante aos usados individualmente na masturbação. Muitos desses artefatos eram inspirados em ‘brinquedos sexuais’ verdadeiros, comercializados desde o séc. XVIII no Japão. São ancestrais dos materiais à venda em *sex shops* nos dias de hoje.

Por fim, nessa discussão sobre a representação da masturbação na arte pictórica, não posso deixar de mencionar que, entre as muitas obras sobre o ‘prazer solitário’ das mulheres japonesas, destaca-se “O Sonho da Mulher do Pescador”. Trata-se de um clássico da última fase do estilo ukiyo-ê, criada pelo consagrado Hokusai Katsushika, o artista que popularizou o termo ‘mangá’, ainda no século XIX. Um fã de

mangás pornográficos, sem dúvidas, irá se surpreender ao se deparar com esta imagem, porquanto nela está retratada um dos temas mais “absurdos” e recorrentes nas histórias de sexo em 2D: a substituição dos personagens masculinos por ‘monstros’ com incontáveis apêndices ou tentáculos. Imagens como essa ajudaram a cristalizar no Ocidente a imagem do Oriente como o lugar do erótico – exótico.

Figura 3 – “O Sonho da Mulher do Pescador”, Hokusai Katsushika



Fonte: Wikipedia (2014)

Figura 4 – O sonho da lolita



2.4 TABUS E PERVERSÕES

No que diz respeito ao sexo, algumas práticas hoje são toleradas, enquanto outras são categoricamente proibidas. E há aquelas que, desde tempos imemoriais, são condenadas com base em argumentos científicos, religiosos ou políticos. Muitas representações sobre sexo mostram práticas tidas como obscenas ou perversas e é precisamente a existência desses elementos ‘proibidos’ que justifica a classificação de uma obra artística como pornográfica ou erótica. Tendo isso em vista, julgo apropriado tratar de algumas categorias importantes, que a psicanálise relaciona ao “avanço secular do recalque na vida emocional da espécie humana”¹⁸: totemismo e tabu.

No sistema totêmico, os tabus consistem em uma série de interditos com vistas a proteger algo ou alguém de um mal. Algo que não deve ser transposto, mas que invariavelmente acaba sendo transgredido porque o sentido da proibição ganha mais força com a própria transgressão. Para Freud, trata-se aqui de uma clara indicação de que toda “lei apenas proíbe aos seres humanos aquilo que poderiam fazer sob a pressão de seus impulsos.” (2013b, p. 185). Os animais não conhecem tabus, mas os homens precisam tê-los em conta, posicionar-se em relação a eles de algum modo, como infratores ou protetores da lei. Isso porque “o homem se atribuiu no mundo da moral um valor que os animais não tinham” (BATAILLE, 2010, p.89). Logo, a distinção do homem como uma espécie superior e diferente dos animais teria surgido de um processo cultural em parte decorrente das religiões, cujos discursos também passaram a separar o humano do divino¹⁹. Interditos e transgressões alternaram-se diacronicamente na construção de uma fronteira idealizada entre sagrado e profano. Entre o permitido e o proibido. Esses dois atos, proibir e transgredir, estão na base do sexo visto como erótico ou pornográfico. Sobremodo neste último, quando se propõe a retratar com grande riqueza de detalhes todas as quebras de tabus, definidos cientificamente, *a posteriori*, como perversões sexuais²⁰.

¹⁸Fenômeno descrito por Freud em suas obras, especialmente em A Interpretação dos Sonhos (1900) e As Três Teorias Sobre a Sexualidade Humana (1905).

¹⁹ Em Panofsky (1979), essa diferença se exprime no duplo conceito de *Humanitas*: o homem é distinto dos animais e, ao mesmo tempo, oposto à divindade.

²⁰ Cf. Krafft-Ebing (2007)

Sob esta chave, percebe-se que, na pornografia, a transgressão consiste no escárnio da proibição, na destruição dos frágeis limites da lei humana pelo expediente da violência. Já no erotismo, visto como estratégia de representação do sexo no campo artístico, a transgressão do proibido entra como uma afirmação da particularidade do ser humano. Nesta perspectiva, o sexo na espécie humana não se justificaria apenas com o argumento da primazia da pulsão sexual. O erotismo advoga uma visão do sexo mais transcendental e menos crua do que a pornografia. Sem dúvidas, há um ‘chamado da natureza’, porém, não se trata apenas de uma realização da carne, e sim, também do espírito.

Retomando ao papel do tabu nas sociedades totêmicas a partir do pensamento freudiano, destaco que ele consiste em “tudo aquilo – não só pessoas, como também lugares, objetos e estados passageiros – que for portador ou fonte” de uma qualidade misteriosa (FREUD, 2013b). O tabu implica contágio, conspurcação e aquele que o toca automaticamente torna-se também tabu. A contaminação inevitável ao tocar o tabu lembra o próprio *lolicon*, dado que o termo designa não somente os quadrinhos, mas também aqueles que apreciam esse tipo de história. Por exemplo, em um site brasileiro de *scanlations*, um dos tradutores (ou melhor, *scanlators*) se apresenta como um “lolicon assumido”²¹. Ainda que seja possível efetuar esse cotejamento, ele se mostra questionável quando admitimos que o “tocar o objeto do desejo” é a ação indispensável para a transgressão do tabu. O mangá *lolicon* é alvo de controvérsias porque representa um tabu, a pedofilia, mas quem o manuseia não se relaciona diretamente com uma criança. A intenção de conspurcar algo ou alguém e, ao mesmo tempo, se deixar contaminar, não se concretiza no mundo profano, como poderia ocorrer em um caso de abuso sexual de menores, infelizmente ainda tão comum nos dias de hoje. A transgressão do tabu aqui pertence somente ao mundo do simbólico. Talvez o grande poder do erótico, do pornográfico, ou mesmo do *lolicon* seja apaziguar os ímpetos individuais, agindo como freio para a emergência do indestrutível clamor ancestral do homem por violência e luxúria. Esse é o argumento de uma das pesquisas que serviram de base para este trabalho, um estudo polêmico cuja conclusão

²¹Cf. descrição a seguir. “Heverton, Lolicon. Funções: Editor e lolicon quando surge a oportunidade. O que faz: Lolicon assumido, este indivíduo é procurado em 15 estados brasileiros. Possui o melhor disfarce: É um oficial da lei. Se cuida, gurizada!”. Disponível em: <http://www.brazilmanga.com.br/staff/>. Acesso em: 19 jun 2013

defende que o aumento de materiais pornográficos no Japão ajudou a diminuir os crimes sexuais neste país (DIAMOND & UCHIYAMA, 1999). Infelizmente, não é tão simples assim. Dados estatísticos são abstrações, não devem reduzir o valor da experiência de cada um daqueles que representa. Sendo assim, as estatísticas parecem mais fornecer uma tendência possível do que uma resposta terminal, principalmente quando tem como foco uma esfera tão íntima quanto à sexualidade. Mulheres sofrem violência sexual todos os dias, mas muitos casos sequer são reportados à polícia, provavelmente pelo receio de culpabilização da vítima.

Debruçados ainda sobre a função do tabu, podemos perceber como posteriormente originaram-se afinidades eletivas entre estas determinadas proibições e a ascensão da biopolítica nas sociedades ocidentais. Tabus sexuais tornam-se perversões aos olhos da medicina do séc. XIX. Em uma aproximação preliminar a essa questão, tratemos do grande pecado da humanidade. Incesto. O horror ao incesto foi ressaltado por vários estudos como uma característica que une os mais diferentes povos. A relação sexual entre parentes diretos, como pai e filha e mãe e filho foram proibidas enfaticamente desde muito antigamente. Na chave freudiana, a recusa e a indignação ante ao ato incestuoso são artifícios para ocultar o lado obscuro do homem, i. e., formações reativas do eu contra os impulsos sexuais inconscientes. A comprovação desse interdito primordial do incesto se deu com a constatação de que no centro do sistema totêmico está a exogamia. Mas para além desse recurso heurístico, Freud arrematou a questão ao descrever a relação das crianças com os pais a partir das observações da configuração das neuroses nos adultos. Sobre a infância, ele afirma que

Apaixonar-se por um dos pais e odiar o outro figura entre os componentes essenciais do acervo de impulsos psíquicos que se formam nessa época [...]. Como Édipo, vivemos na ignorância desses desejos [incestuosos] repugnantes à moral, que nos foram impostos pela Natureza; e após sua revelação, é bem possível que todos busquemos fechar os olhos às cenas da nossa infância. (FREUD, 2009, p. 261)

Ao definir a existência do complexo de Édipo, Freud consolidou uma visão científica que pôs novamente a criança no centro. Mas dessa vez não reafirmando aquela centralidade resultante da preocupação da família e das instituições em preparar essas miniaturas de adultos para a dura vida em sociedade. A relevância do mundo infantil para a psicanálise reside no fato de que ali se encontram as pistas de uma sexualidade ainda em formação. O sexo, de certo modo, também está presente na infância e tal conclusão soou tão profana e escandalosa que até hoje, mais de cem anos depois, ainda gera calorosos debates. Com a psicanálise, a imagem sagrada da infância erigida ao longo dos séculos, tornou-se profana. Como não lamentar essa perda dolorosa da magia da infância? O romantismo literário precedeu a esta desagradável descoberta, felizmente, mas, depois da desconfortável revelação freudiana, todas as representações românticas no saudosismo de Casimiro de Abreu talvez não tenham mais o mesmo efeito reconfortante.

Voltemos nossos olhos agora para outras perversões além do incesto. Antes de Freud, uma série de discursos sobre a relação do sexo com degeneração física e mental já estava consolidada. Krafft – Ebing, médico alemão, era um dos principais representantes de um corpo de profissionais da saúde versados nas doenças da sexualidade humana²². Ele é o autor do famoso *Psycopathia Sexualis*, um compêndio sobre as práticas sexuais humanas, focado especialmente nas ‘anormais’, ou melhor, nas parafilias. Neste campo médico, o sexo é definido pela função biológica de reprodução dos indivíduos. Como se pode depreender, todas as práticas sexuais que implicassem em uma ‘subversão’ dessa premissa básica, tornavam-se prazeres condenáveis ou perversos. A delimitação de perversões sexuais, incluindo aqui o incesto e a pedofilia, consistiu em uma das estratégias decorrentes de uma biopolítica do sexo (FOUCAULT, 2010). Além dessa catalogação psiquiátrica dos prazeres perversos, as ciências médicas se empenharam em elucidar a histeria feminina e coibir a masturbação infantil, outras perigosas manifestações patológicas da sexualidade.

Conforme os discursos médicos, a mulher carregava uma predisposição para a histeria, uma patologia peculiar diretamente relacionada aos mecanismos biológicos e psíquicos do corpo feminino.

²²“ Life is a never-ceasing duel between the animal instinct and morality”. (KRAFFT – EBING, 2007). O médico alemão tornou-se conhecido principalmente pelos conceitos de sadismo e masoquismo, cunhados com base respectivamente, nas obras literárias de Marquês de Sade e Sacher – Masoch.

A mãe era a imagem positiva da mulher como responsável biológica e moralmente pela vida as crianças e pela união familiar; enquanto a mulher nervosa representava a figura negativa de um corpo doente devido a uma sexualidade fortemente reprimida (FOUCAULT, 2010). Embora Freud tenha dado contribuições importantes, como mostrado até aqui, manifestava uma opinião claramente preconceituosa quanto ao feminino. Especialmente, ao enfatizar a existência de uma ‘atrofia cultural’ própria das mulheres, característica que causaria a predisposição delas às doenças psicológicas (FREUD, 1997). Pelo prisma freudiano, a mulher é, essencialmente, um ser marcado pela ‘passividade’ e ‘inveja’. Inveja do pênis, claro. Certamente, Freud merece a crítica das feministas. Se há alguma ‘inveja’ feminina, ela decorre não do pênis em si, mas da valorização que a menininha percebe que é dada ao menininho que o possui: “A passividade que caracterizará essencialmente a mulher ‘feminina’ é um traço que se desenvolve nela desde os primeiros anos. Mas é um erro pretender que se trata de um traço biológico: é um destino que lhes é imposto por seus educadores e pela sociedade” (BEAUVOIR, 1967). Cabe ressaltar também sobre este ponto que, independentemente do gênero, cada criança é uma potência: “Ao nascer, a criança é constituída pela soma infinita de disposições antropológicas que só a imersão no campo simbólico, isto é, a relação com os outros, poderá permitir o desenvolvimento” (LE BRETON, 2006). Portanto, a menina aprende que deve se comportar de um modo específico, que não pode fazer as mesmas coisas que os meninos. Percebe que, quanto mais se parece com a boneca com a qual brinca, mais elogios recebe (BEAUVOIR, 1967).

Feita esta crítica, vamos retomar ao pensamento de Foucault sobre a emergência do dispositivo da sexualidade. De forma resumida, a biopolítica se coaduna com uma forma moderna de poder soberano. Em tempos antigos, o soberano detinha o poder de causar a morte e deixar viver aqueles que estavam sob seu domínio. No entanto, a partir do séc. XVII, dominar a vida passou a ser o objetivo dos Estados, fim no qual não mais a soberania se sustentava num poder de causar a morte. Tratava-se, ao contrário, de uma gestão da população para causar a vida (FOUCAULT, 2010). O poder político assumiu, conseqüentemente, a função de administração da vida humana, desenvolvendo métodos para efetivar este controle: primeiro no corpo humano como máquina, objeto de disciplinas; depois, aprimorando esse domínio aos processos biológicos por meio da biopolítica das populações.

Um exemplo para ilustrar esta breve discussão sobre a sexualidade é o próprio termo *lolicon*. Trata-se de uma palavra- valise cuja origem está na delimitação de uma patologia sexual chamada Complexo de Lolita, “a união sexual entre garotas pré-púberes com homens maduros”²³ (TRAINER, 1967, p. 25). O *lolicon*, desse modo, tem como acepção original, a associação a uma patologia sexual. Posteriormente é que se efetuou a popularização do termo para designar os quadrinhos e os fãs desse tipo de história. Logo, o nome funcionou para dar existência fenomenológica a uma faceta do sexo que outrora não era alvo do saber científico. Isto é, as práticas sexuais desviadas do padrão estipulado como o escopo da normalidade saíram dos discursos científicos para penetrar na esfera social, como elementos identitários dos indivíduos. E então surgiu um mundo com figuras como o homossexual, o pedófilo e, no presente caso, o *lolicon*. A ascensão de uma *scientia sexualis* ocidental conferiu vulto à sexualidade humana, dando continuidade a um escrutínio da carne já perceptível nos procedimentos de confissão religiosa da fé cristã. Em contrapartida, o Oriente, como já vimos, é apontado por Foucault como o espaço em que o sexo é entendido como uma *ars erótica*.

Giddens (1993) até concorda com a estruturação inicial da teoria da sexualidade foucaultiana. Mas discorda da ênfase no discurso e no poder para explicar a transformação da intimidade e do sexo nas sociedades modernas. Para justificar esse posicionamento, ressalta certos fatores negligenciados na análise foucaultiana, que ajudaram a redefinir o papel do sexo na sociedade. Um deles é o papel da literatura para o surgimento da noção de casamento romântico e da busca do prazer sexual. Coadunando-se assim, com o argumento weberiano sobre a esfera erótica que enfatiza o amor erótico como um poderoso sentimento capaz de conferir caráter mágico às relações entre os sexos. Elias, na clássica análise da sociedade de corte, ilustra com argúcia como as relações entre marido e mulher estavam longe de encarnar o ideal romântico hoje associado ao matrimônio. Cada cônjuge tinha uma sociabilidade distinta e o sexo por prazer ou afeto era o padrão fora do casamento, não dentro dele (ELIAS, 2001).

Um olhar sobre os gêneros sexuais, não só sobre o sexo em si, ganhou ainda mais força com o florescimento da homossexualidade feminina e masculina. A luta dos direitos dos homossexuais, para

²³“Lolitaism – the sexual union of prepubescent and early teen-age girls with mature men”

Giddens, expressa um declínio da homossexualidade como perversão sexual. Assim, ela passa a ser incorporada pelos sujeitos como uma característica intrínseca do eu, muitas vezes sem a carga negativa outrora existente quando entendida como perversão sexual. O próprio gênero *lolicon* tem defensores que alegam que não se trata de uma anormalidade sexual, mas de outro modo de estabelecer relações com o sexo oposto. Para esses loli lovers, só se trata de “anormalidade” quando o indivíduo deixa o mundo da ficção e passa a cometer crimes contra meninas de verdade. Por conseguinte, neste discurso, o *lolicon* não faz apologia a uma condição ‘anormal’ como a pedofilia; é meramente um tipo de material pornográfico.

E já estamos falando de anormalidade, é curioso analisar a etimologia do termo que designa o gênero de histórias pornográficas no Japão, a saber, *hentai*. Essa palavra significa literalmente ‘anormal’ e tornou-se popular justamente graças à repercussão da famosa obra de Krafft – Ebing sobre perversões sexuais no Japão (MCLELLAND, 2006). Originalmente, significava ‘desejo sexual perverso ou anormal’ (*hentai seiyoku*), conforme a tradução do título do livro do médico alemão. Com a divulgação desse e de outros trabalhos sobre a sexualidade, os japoneses começaram a elaborar novos discursos sobre as próprias práticas sexuais. Por conta da assimilação dos valores ocidentais, o governo japonês reformulou as normas sobre as condutas sexuais permitidas e estabeleceu uma lei específica para lidar com a ‘obscenidade’. Essa norma teve notória repercussão na arte quadrinística nipônica tida como pornográfica.

3 A LINGUAGEM DO *LOLICON*: “MEU ESTILO FAVORITO DE MANGÁ!”

Quadrinhos não são bens simbólicos produzidos e consumidos do mesmo modo ao redor do mundo. Não se enquadram mais apenas no *lowbrow* da indústria cultural, como um entretenimento fácil que não requer muito do intelecto. Agora, já arregimentaram defensores suficientes para legitimá-los como uma forma distinta de arte gráfica²⁴, cuja maior representante é a *graphic novel* (romance gráfico). Mas o novo-rico campo dos quadrinhos tem uma inegável origem humilde, nas tiras cômicas dos jornais, como alternativa à severidade noticiosa própria do jornalismo. A própria designação, história em quadrinhos, já entrega essa informação, principalmente em outros idiomas, afinal, *comics* e *mangá* trazem no nome uma alusão à comicidade inerente a essas produções.²⁵ E o cômico, como sabido a partir dos estudos da história da literatura, ligava-se a baixeza – da animalidade do homem ou da posição social –, muitas vezes, não era prestigiado como arte. Difícil não associar esta constatação feita por Auerbach (2004), com a situação inicial dos quadrinhos.

Mas falemos do *mangá lolicon*. Ele traz elementos somente identificáveis por aqueles que conhecem os códigos utilizados pelos produtores na criação dessas narrativas. Obviamente, um leigo poderá identificar o órgão sexual masculino ou mesmo a expressão aflita da lolita em apuros. Mesmo assim, a leitura ficará comprometida já que a ordem dos quadros não é a mesma realizada no Ocidente e também porque o texto do discurso das personagens traz termos não traduzidos do idioma japonês, incorporados ao léxico dos fãs dessas produções. E sempre há uma incômoda faixa preta ou branca, que parece ser uma convenção sem sentido, pois não serve para minorar o impacto da nudez explícita.

Os neófitos de *lolicon* podem ter uma noção geral da história com a leitura dos balões e das imagens, mas será o mesmo que percorrer o trajeto de um ponto A até o B sem perceber tudo o que está no caminho. Como ver a história segundo uma lógica de twitter²⁶, sem

²⁴Eisner, McCloud, Eco...esses são alguns dos autores que fazem parte do “Esquadrão de Defesa dos Quadrinhos”.

²⁵Mangá significava originalmente ‘quadros de humor’.

²⁶O twitter é um site de rede social que limita cada postagem do usuário a 140 caracteres. www.twitter.com

mergulhar nos meandros da narrativa, tal como ocorre numa versão de Crime e Castigo feita na brevidade da *twitterature*²⁷: matou e se arrependeu! *Lolicon*, para leigos, pode parecer apenas uma perversa forma de entretenimento adulto. Por outro lado, talvez até possa conquistar quem inicialmente se mostrou arredio à leitura. Essas são duas possibilidades de recepção a partir de um produto cultural moldado por um criador que tem expectativas no tocante a destinação da própria obra. Se os quadrinhos *lolicon* circulam fora do Japão é porque há um interesse de um público ávido por essas “inofensivas” historietas. Por mais que um estudo iconográfico dessas páginas revele os caracteres evocados pelo autor intencionalmente para entrar em contato com a multidão de leitores, as modalidades de fruição de um produto cultural que se divulga na internet são bem mais amplas do que as presumidas no momento da criação. “Sempre uma discrepância separa o que o texto propõe e o que o leitor faz dele” (CHARTIER, 2012). Mas a tarefa inicial consiste em partir do que está na obra para então depois chegar às repercussões junto aos públicos²⁸. Porque a análise desses quadrinhos de sexo explícito revela que, ocultos atrás dos corpos desnudos das lolitas virtuais, estão elementos importantes para a compreensão da relação dos indivíduos com o sexo nas sociedades contemporâneas. Resultado concreto de uma mudança do papel social do sexo ou mesmo, um indício das transformações da esfera da intimidade, como assinala Giddens (1993). Há uma fronteira fluida entre o pornográfico e o erótico, embora seja verdade que, na maioria dos materiais estudados neste trabalho, trata-se de sexo pelo sexo, de cenas de muito mau gosto. Igualmente, tais obras são produzidas num formato consagrado comercialmente, o que logo remete ao rótulo ‘pornográfico’. Além disso, há um modo particular de interação entre personagens masculinos e femininos, que se diferencia da representação artística da pintura e da literatura, modalidades onde a classificação ‘erótico’ mais parece se ajustar.

No *lolicon*, imagens e palavras compõem um cenário hiperbólico para o qual o leitor se encaminha, esperando ali encontrar uma homeostasia dos instintos mais recônditos. Uma narrativa em

²⁷ Literatura de twitter.

²⁸ Cassirer (1994) diz que a arte é expressão, representação e interpretação. Compreendo que os quadrinhos, se vistos como um tipo de arte sequencial (EISNER, 1989), carregam essas três determinações, uma vez que *expressam* uma determinada visão de mundo *representada* em quadrinhos e que só se efetiva quando posta em contato com indivíduos que a recebem e a *interpretam*.

quadrinhos, como a do mangá *lolicon*, resulta do comprometimento do leitor em por as imagens estáticas em movimento pelo olhar²⁹, uma atividade de decodificação que implica na leitura dessas imagens e também do texto escrito das falas. Nessa associação entre imagem e palavras própria dos quadrinhos, algumas breves observações merecem ser feitas sobre linguagem e cognição.

As imagens visuais são, para a maioria dos indivíduos, mais fáceis de fixar-se mnemonicamente do que as acústicas, representadas por palavras. Com esta assertiva, Saussure (2006) reconheceu o prestígio da língua escrita sobre a falada, relacionando-a com a força imagética do signo linguístico. Embora com essa aparente facilidade de assimilação, o apelo visual da palavra é um mero ponto de partida. O poder da língua escrita reside no fato dela ser uma ferramenta capaz de ampliar o grau de abstração do pensamento humano. Esse encadeamento das ideias por meio da linguagem permitiu ao homem a objetivação do real, como um mundo de fenômenos apreensíveis por meio da racionalidade. Algo passa a existir no tempo quando recebe um nome, ou seja, uma designação arbitrária efetivada por meio do signo e consolidada por discursos. Dito de outro modo, “a linguagem torna-se um instrumento espiritual fundamental, graças ao qual realizamos a passagem do mundo das meras sensações para o mundo da intuição e da representação” (CASSIRER, 2001 p. 34). Desse modo, o signo é um mediador do mundo.

O uso da língua consiste em uma atividade contínua de rememoração de ideias por meio de imagens acústicas, claramente mais complexa do que a simples identificação de formas como objetos e eventos. Quando eu leio uma palavra, aciono a lembrança que tenho da emissão sonora dos fonemas expressos pelos caracteres da escrita³⁰. Junto com a evocação acústica expressa na palavra está o conceito, e é desse par que se depreende o signo linguístico. Muito antes de a linguística definir esses constituintes próprios da língua escrita, Santo Agostinho já asseverava que as letras são sinais de sinais (1980). Tais elementos gráficos expressam palavras e estas nada mais seriam do que sinais audíveis capazes de expressar algum significado relativo ao mundo das coisas significáveis. Dentro da perspectiva agostiniana, o ato

²⁹ O que lembra a noção de ponto de vista viajante, desenvolvida por Ricoeur (1997)

³⁰ Isso tanto é verdade como a leitura em voz alta precede a leitura silenciosa.

da fala tem como função ensinar e fazer recordar, e foi esta segunda característica ressaltada posteriormente pelos teóricos da linguística. Entretanto, o sistema agostiniano da linguagem é insuficiente para explicar o desenvolvimento dos signos lingüísticos, uma vez que Agostinho não discorreu a respeito das diferentes espécies de palavras. Para o arauto do cristianismo, a fala decorre da recordação do conteúdo interiorizado por meio do método da ‘definição ostensiva’ das coisas do mundo (WITTGENSTEIN, 2009). Ainda que a memória seja um componente importante para o aprendizado de uma língua, deve-se reconhecer que o padrão e a comparação são elementos igualmente indispensáveis para o desenvolvimento da competência linguística. A língua se desenvolve no contexto pragmático de uso e a delimitação de uma palavra não é, de modo algum, definitiva (idem).

Assim como tradicionalmente nos estudos culturais se estabelece uma fronteira imaginária entre ocidente-orientes, o campo de estudos da linguagem corroborou essa visão ao assentar a existência de dois sistemas de escrita sobressalentes na história da humanidade: o ideográfico e o fonético. O exemplo clássico do primeiro tipo seria a escrita chinesa, encarnada pelos ideogramas, caracteres que expressam mais ideias do que sons. Já a segunda categoria de sistema de escrita estaria presente na maioria das línguas que utilizam letras como convenções para representar os sons articuláveis pelo aparelho fonador humano. Apesar dessa separação feita por Saussure, os sistemas se encontram quando observamos a peculiaridade do japonês, que articula tanto sistemas fonéticos quanto ideogramáticos na expressão escrita do idioma. Inicialmente, o Japão importou os ideogramas chineses como ferramenta para expressar uma escrita da língua falada e, no decorrer dos séculos, surgiram dois silabários fonéticos para completar o sistema escrito. Ideogramas usados paralelamente a caracteres silábicos. Vale mencionar que quando alguém é diagnosticado com dislexia no Japão, essa inabilidade de leitura pode ser de dois tipos. O indivíduo pode ser capaz de ler ideogramas (*kanji*), mas não ter domínio dos silabários fonéticos (*kanas*) ou então assimilar somente os *kanas*, ignorando aqueles ‘desenhos mais complexos’ dos *kanjis*. Isso mostraria que os japoneses processam a língua em duas partes distintas do cérebro e é usado como um argumento para justificar a emergência do mangá como um produto cultural de larga aceitação no Japão³¹.

³¹Os japoneses teriam a vantagem de assimilar texto e imagem ao mesmo tempo. Cf. TAKESHI, Yoro. The Japanese and manga. In: **nippon**. N.04, março, 2010.

Como história em quadrinhos, o *mangá* traz texto e imagem justapostos na construção de uma narrativa gráfica:

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem e, assim, é preciso que o leitor exerça suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte e as regências da literatura superpõem-se mutuamente. A leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual (EISNER, 1989, p.8)

Em uma análise como a que se pretende nas próximas páginas, tem-se em conta não somente o aspecto visual do quadrinho, mas a articulação dos quadros com as falas dos personagens no decorrer da narrativa. Embora seja inegável que a força das imagens dispostas em quadros é preponderante em relação às palavras do discurso expresso ou pensado pelos personagens, principalmente no mangá.

Nesta pretensa análise iconográfica, não se trata somente de uma tarefa de catalogação de motivos, i.e., das formas puras e cores articuladas de certo modo para representar objetos palpáveis da existência cotidiana. Um estudo da imagem pela imagem. Seguindo a orientação proposta por Panofsky³², entendo que um estudo iconográfico não trabalha somente com imagens, mas da relação destas com temas e conceitos expressos por palavras. Os motivos artísticos estão apenas na camada mais superficial, são sensorialmente apreendidos pelo observador; porém, por trás destes estão as camadas mais profundas da representação e, o pesquisador, ao adentrá-las estará mais próximo do conteúdo intrínseco de determinada obra. De forma breve, a análise panofskiana em três camadas preconiza a observação dos motivos, das imagens e dos valores simbólicos embutidos na obra artística, neste caso, nos quadrinhos. O mundo dos motivos artísticos, como define Panofsky, se compõe de certas configurações das formas e cores que retratam objetos naturais e acontecimentos; cabe identificá-las bem como as qualidades expressivas³³ vinculadas a essa representação. Ao se

³²Significado nas artes visuais (1979)

³³Há um grande debate sobre a origem das expressões faciais nos seres humanos que vem desde a assunção de Darwin de que elas são inatas e universais. McCloud (2005) trabalha a expressão das emoções no personagem dos

descortinar a articulação dos motivos artísticos com assuntos e conceitos, o pesquisador chega ao campo da iconografia. A incursão iconográfica, desse modo, pressupõe o conhecimento de fontes literárias relacionadas ao contexto social da obra de arte, trata-se de elucidar como determinados temas ou conceitos foram expressos por meio da forma. Por fim, o estudo iconológico efetua-se como uma síntese capaz de interpretar a iconografia com o intuito de oferecer um panorama da *Weltanschauung* de determinada época. Dessa forma, podemos aduzir que, em uma obra de arte pop como o *mangá*, precisamos nos deter não só na própria história, mas no contexto de produção e no cotejamento entre outras obras do mesmo e de outros artistas.

Em suma, trazendo a metodologia panofskiana para esta propedêutica do *lolicon*, tenho em vista evidenciar os elementos estruturais desse tipo de quadrinho vinculando-os a uma realidade social específica, como sabemos, a japonesa, na qual este produto da indústria cultural é consumido e divulgado. Começando pela enumeração das características próprias da arte quadrinística contemporânea, pretendo mostrar como elas se estruturam nos mangás. Em um segundo momento, detenho-me somente nos motivos clássicos dos mangás e algumas convenções restritas a este estilo. Por fim, intento mostrar os temas e conceitos embutidos nos quadrinhos *lolicon*, vinculando-os a discursos sobre sexualidade e amor.

3.1 ELEMENTOS BÁSICOS DA REPRESENTAÇÃO EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.

Como já discutido *en passant* nas páginas precedentes, as histórias em quadrinhos convidam o leitor a pôr em movimento os quadros estáticos, de modo semelhante ao caminho do olhar pelas palavras da narrativa de um romance. Entretanto, trata-se de uma trajetória diferente, mais complexa do que o caminhar horizontal (ou vertical) por letras escritas na superfície de um livro. O olho movimenta-se em zigue-zague, indo das imagens para o texto e vice-versa, obedecendo à ordem dos quadros prescrita pelo autor. Na tradição

quadrinhos, a partir da chave darwiniana. Mas alguns estudos questionam essa suposta universalidade apelando exatamente para a diferença de percepção das emoções entre ocidentais e orientais. Tentarei inserir um desses estudos posteriormente, ao tratar das estratégias representacionais do mangá.

ocidental, a leitura é feita da esquerda para direita, convenção não compartilhada do outro lado do mundo, onde o começo é pela direita e se faz de forma verticalizada.

Com esta página do mangá *lolicon Gothic* (figura 5), busco ilustrar a diferença em relação ao estilo dos *comics*, cujo padrão estrutural foi incorporado há mais tempo pelos brasileiros. Durante certo período, os mangás foram publicados no exterior no formato espelhado, de modo a facilitar a fruição por parte de um público não acostumado com a ordem invertida própria dos orientais (MOLINÉ, 2006). No Brasil, essa decisão editorial permaneceu por muitos anos, até mais ou menos o começo dos anos 2000, quando as editoras resolveram publicar mangás no formato original, com a inclusão de uma página para orientar o leitor sobre o modo de leitura. Essa mudança de posicionamento apenas seguia uma estratégia de mercado já adotada nos Estados Unidos e em outros países, a qual foi tomada devido aos protestos dos fãs engajados na internet em comunidades virtuais.³⁴

Mesmo com essa diferença, a disposição dos quadros continua a ter o mesmo objetivo, a saber, a construção de um *continuum* na mente do leitor:

Os quadrinhos são uma mídia de fragmentos – um pouco de texto aqui, uma figura recortada ali – mas quando dão certo, seus leitores combinam esses fragmentos conformem leem e experimentam sua história como um todo contínuo (MCCLLOUD,2005,p. 129)

³⁴Cf. RAMPART, James. The Manga Polysystem: What Fans Want, Fans get.

Figura 5 – Ordem de leitura



Mais do que nos *comics*, os quadrinhos do mangá devem ser vistos como um tipo de arte do intervalo, considerando-se que os elementos omitidos de uma obra são tão partes dela quanto o que está explícito nela (MCCLLOUD, 2005). A transição de um quadro a outro, portanto, implica em uma relação entre o que pode ser visto e o que somente pode ser presumido. Cada quadro³⁵ é um recorte no tempo diegético, e no percurso de um a outro, não há uma delimitação temporal fixa. Existe um tempo representado pelo espaço vazio³⁶ entre os quadros, e há o tempo percebido pelo leitor³⁷. Quando o leitor junta dois quadros, elimina o espaço entre eles e completa o movimento mentalmente, efetua o que McCloud (2005) chama de conclusão, isto é, a percepção das partes que permite a visualização do todo.

Nesta perspectiva, as imagens em sequência podem ser descritas conforme as seguintes modalidades: (a) momento a momento; (b) ação a ação; (c) tema a tema; (d) cena a cena; (e) aspecto a aspecto; (f) *non-sequitur*. As primeiras transições não exigem muito do leitor e normalmente se realizam em um curto espaço de tempo. Já as outras pressupõem um grau maior de envolvimento do leitor na fruição das imagens e dos textos, como a do tipo “cena a cena”. Enquanto em (c) normalmente altera-se o ponto de vista para mostrar a relação entre os personagens, em (d), muitas vezes, há uma mudança espacial-temporal na narrativa. Destes, o último tipo (e) é o mais radical de todos, porque aparentemente rompe com a exigência da sequência entre os quadros.

³⁵O quadro consiste para Aumont (2005) em uma moldura-limite. A moldura singulariza a percepção, isola a imagem e funciona como o indicador para o espectador de que se trata de uma imagem emoldurada para ser vista de acordo com certas convenções. A análise de Aumont se detém mais na fotografia e no cinema, mas essa afirmação se aplica também aos quadrinhos.

³⁶Cf. McCloud (2008), este “vão” entre quadrinhos também recebeu a designação pejorativa de “sarjeta”.

³⁷“O essencial é não confundir o tempo que pertence à imagem com o que pertence ao espectador” (AUMONT, 2005, p. 162)

Figura 6,7,8,9 e 10 – Tipos de transições nos quadrinhos *lolicon*

(a) Momento a momento



Fonte: ©Otentomaru 2008

(b) Ação a ação



©Inuboshi 2010

(c) Tema a tema

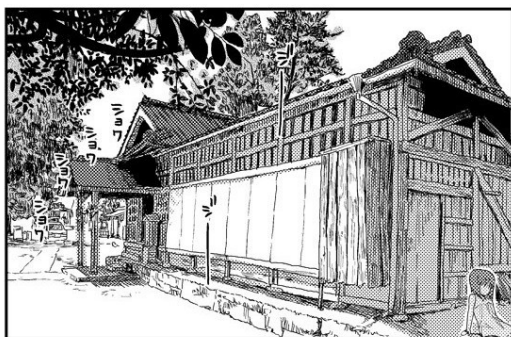
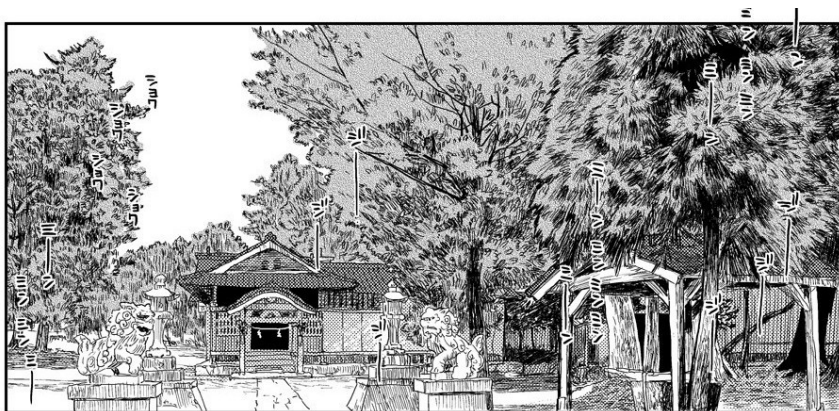


©Minato Yukino 2010

(d) Cena a cena:



(e) Aspecto a aspecto:



©Harusame Oomori 2011

A transição aspecto a aspecto parece ser mais comum nos mangás, como aponta McCloud (2005). Na argumentação do autor, a estratégia é utilizada como suporte para uma narrativa que se estende por muitos capítulos, que são publicados semanalmente em grandes revistas destinadas a atender segmentos distintos de públicos. Cada revista é um calhamaço de 400 ou mais páginas de papel jornal que traz histórias variadas destinadas a garotos (*shonen*), garotas (*shoujo*), etc. Posteriormente, os capítulos são compilados e publicados no formato por volume, que serviu de modelo para a divulgação do mangá no exterior. Acredito que a transição aspecto a aspecto não decorra apenas dessa possibilidade de estender o tempo da narrativa. Aparenta ser uma escolha pautada pela estética da arte japonesa, em geral³⁸. Como exemplo, menciono o famoso romance japonês *A Casa Das Belas Adormecidas*, cujo enredo trata das idas de um homem de meia idade a um misterioso bordel que oferece um tipo de prostituição diferente. O personagem principal paga para se deitar com belas mulheres adormecidas, mas não tem o direito de tocá-las sexualmente. A contemplação da beleza dos corpos inertes das jovens permite um adensamento do eu do personagem, que passa a rememorar a juventude perdida e as sensações dessa época, antes obliteradas pelo peso dos anos. As lembranças surgem como imagens sensoriais e as palavras servem para sustentar esse apelo ao visual. Além dessa hipótese de que, no mangá, a contemplação precede a ação, acrescento outra, baseada nas características do próprio idioma japonês. Antes de chegar ao ponto mais importante da conversa, o japonês utiliza uma série de expressões para “minimizar o impacto” e preparar o ouvinte. Talvez isso também ocorra na estruturação dos mangás. Importante salientar que o mangá usa menos texto que os quadrinhos ocidentais (COHN, 2010), o que atestaria a preponderância de uma linguagem visual capaz de comunicar aos leitores os pormenores da narrativa, sem necessidade de recorrer às palavras.

Ainda da observação da página do mangá, percebemos que o balão – um dos recursos mais característicos dos quadrinhos – tem um formato diferenciado. São dispostos verticalmente porque o idioma japonês, tal como o chinês, tradicionalmente é disposto nessa ordem. A tradução não pode escapar dessa delimitação espacial do texto e, portanto, precisa ser o mais concisa possível. Eco (1976) designa o

³⁸ McCloud (2005) até menciona este fator, mas não discorre o suficiente a respeito.

balão como o elemento fundamental da semântica dos quadrinhos. Nesta perspectiva, as HQs trabalham com “elementos iconográficos providos de significado unívoco” (p.145) Nos quadrinhos, existem formas de apresentar o que é dito pelos personagens e o que é somente pensado e não enunciado. Nas histórias ocidentais, o discurso expresso está contido em um balão de traçado reto, que possui uma “cauda” apontando para o falante, mas essa indicação às vezes não é tão explícita no mangá. Quanto ao discurso pensado, o formato clássico é o da “nuvem de bolinhas”, embora no mangá seja comum a eliminação do próprio balão com vistas a incorporar o texto diretamente à personagem. Por fim, como perceptível na figura 5, há um recurso inteligente para reportar o modo como o personagem efetua o discurso, se está gritando, com raiva, medo, etc. O balão torna-se ‘pontudo’ ou serrilhado. Essa segmentação surgiu “à medida que o uso dos balões foi se ampliando, seu contorno passou a ter uma função maior do que de simples cercado para a fala. Logo lhe foi atribuída a tarefa de acrescentar significado e de comunicar a característica do som à narrativa” (EISNER,1989, p.27). Na verdade, a simples leitura do balão não é suficiente para perceber as nuances psicológicas do personagem: tanto no mangá quanto nos comics, é preciso atentar para as marcações nos gestos e expressões de rosto. E aqui, o autor precisa ter o cuidado de não gerar ambiguidade ou contradição entre o texto e a imagem.

Balão, sarjeta e quadrinho foram até agora apresentados como recursos indispensáveis para a representação gráfica em histórias em quadrinhos. A disposição destes componentes está vinculada ao que podemos chamar de gramática do enquadramento (ECO, 1976). Cada quadro mostra um fragmento de uma determinada situação e o modo como o desenhista expõe o cenário e os personagens garante riqueza narrativa à trama ou simplesmente pode ser um fator complicador na fruição da obra. Tanto o mangá quanto os quadrinhos ocidentais retiraram do cinema as estratégias de representação para enfatizar ou minimizar determinados elementos das histórias. Não se pode negar que “todo enquadramento estabelece uma relação entre um olho fictício e um conjunto organizado de objetos no cenário”, mas também representa uma “opinião, um sentimento com respeito a um fenômeno ou a um acontecimento” (AUMONT,2005, pgs.154 e 156). Trata-se exatamente da preocupação em mostrar alguma coisa a partir de um determinado ponto de vista. Nos quadrinhos clássicos ocidentais a ênfase recaía sobre a ação e, conseqüentemente, muitos enquadramentos buscavam ampliar

a velocidade da narrativa. No mangá, especialmente no tipo voltado para garotas, procura-se destacar a vida interior do personagem e seguindo esta diretriz, close-ups são entremeados com transições aspecto a aspecto para mostrar a diferença entre o tempo psicológico e o tempo físico do cenário em que o personagem se encontra³⁹. Há também o uso de quadros panorâmicos para introduzir e dar um senso de localidade à história (MCCLLOUD, 2005).

Nos critérios da linguagem visual de Cohn (2007), a aproximação e o afastamento do objeto representado são definidos como elementos contextuais da narrativa, que funcionam como introito para a ação desenfreada ou, simplesmente, como contraste necessário em uma sequência de quadros. Para garantir a fluidez da leitura, o autor precisa se preocupar com uma sintaxe visual composta por quadros estilo macro – que mostram mais de um objeto – e por recortes tipo mono, que retratam apenas um objeto ou personagem. Além desses, há também dois tipos representacionais radicalmente opostos, o micro (corresponde ao close-up) e o polimórfico, que consiste em explicitar duas ou mais ações de um só personagem em um quadro⁴⁰. Esta proposta de Cohn se detém mais no que está representado do que na forma de representação em si. Diferencia-se das modalidades sugeridas por McCloud, referentes ao espaço entre os quadros, isto é, no hiato que o leitor completa na imaginação.

³⁹“Like novels, manga can depict complex inner feelings spanning a complicated web of time. Manga for girls are especially good at placing a story within a sophisticated chronological structure.” (Nippon, 2010)

⁴⁰“Macros are panels that show multiple characters or a whole scene, while Monos show only individual entities. Micros contain less than a whole entity, as in a close-up of a character where only part of the person is shown at a time. Finally, polymorphic panels depict whole actions through the repetition of individual characters at various points in that event.” (COHN, 2007 p. 197)

Figura 11 – Quadro polimórfico



Fonte: ©Asami Sekiya 2011

Como será visto nos mangás lolicons analisados, os que procuram se aproximar de uma representação “mais artística” recorrem a um enquadramento geral preliminar e a muitas transições aspecto a aspecto. Adicionalmente, os olhos das personagens femininas ganham destaque em vários close-ups ao longo das páginas. É provável que esses autores estejam em busca de reconhecimento como desenhista de mangá e, portanto, queiram mostrar uma produção distinta do comum encontrado nos materiais pornográficos. Porém, ao mesmo tempo, não devem subverter os padrões clássicos da arte do mangá. Eles tentam se situar em uma posição melhor no campo profissional de quadrinhos, preocupação não compartilhada por muitos outros desenhistas de *lolicon* que encaram a atividade como mero hobby. Na grande feira de quadrinhos japonesa conhecida como *Comic Market*, se misturam aspirantes a *mangaká* (desenhistas de mangá) e fãs que buscam apenas criar uma versão alternativa às histórias que circulam nos meios tradicionais. Estes últimos dão preferência a publicações cujos capítulos possam ser lidos fora de ordem sem nenhum comprometimento da trama, retratando pura e simplesmente relações sexuais entre personagens famosos de determinado anime, mangá ou videogame. Enquadrar significa aqui mostrar o ato sexual sem muitos rodeios, inclusive oferecendo quadros exploratórios da anatomia feminina e presentear os leitores com detalhes do *coitus* dentro dos corpos dos personagens:

Figura 12– Enquadramentos



Fonte: © Yuka Nakajima 2011

Na cena em questão, a ejaculação do personagem foi representada em dois planos. O primeiro quadro mostra o interior do corpo da personagem feminina e tenta evocar visualmente o que o leitor e todo ser humano só pode perceber na vida real pela sensação táctil durante a realização do ato. O segundo quadro amplia o ponto de vista situando o leitor próximo ao rosto da lolita para expressar a reação desta, sem contudo, esquecer de mostrar a continuidade da ação antes expressa no plano interno. É um claro artifício para aumentar a sensação de participação do leitor, para que ele se sinta tal como o personagem masculino que violenta a lolita. Um convite à ação que se constrói a partir dos cortes escolhidos pelo autor, cuja intenção é permitir que a identificação do leitor, como se quem lê fosse também aquele que realiza o ato sexual.

Outro recurso usado pelo autor é o próprio requadro, a moldura que delimita o quadrinho, que pode ser representado de várias maneiras além do formato padrão quadrado-retângulo. Dependendo do objetivo do criador, o requadro pode ser “ultrapassado” pelo personagem, ou então simplesmente não existir na página, o que garante uma sensação de espaço ilimitado (EISNER, 1989). A ausência do requadro consiste em uma das estratégias clássicas usadas pelos desenhistas de mangá, posteriormente incorporadas à prática quadrinística ocidental. A vida interior da personagem de um mangá *shoujo* (para garotas) emerge quando esta é posta no plano central de um quadro que não possui delimitação e, ao redor deste, pairam pensamentos e elementos que ajudam a compor a atmosfera mental de quem está sendo representado⁴¹. Este recurso também é utilizado em mangás *lolicons* preocupados em ‘humanizar’ as lolitas, sugerindo conflitos psicológicos tão reais quanto os que afetam as garotas de carne e osso. Obviamente, o sexo não é esquecido e é mostrado sem pudores, mas como prelúdio ou prólogo dos atos sexuais, surgem questionamentos da personagem em relação àquele que a agride.

O papel do requadro como suporte estrutural da narrativa também é perceptível quando o desenhista utiliza-o como um elemento da própria cena representada, p. ex., uma janela, um olho, uma caverna, etc. Isso não ocorre tanto nos *lolicons*, embora seja um recurso interessante dentro de histórias ocidentais como as mostradas por Eisner (1989). No meio termo entre a negação e a imposição do requadro nas histórias, há o que se convencionou chamar de ‘ruptura da quarta parede’ (MCCLLOUD, 2008), comum tanto nos quadrinhos japoneses quanto nos ocidentais. O personagem rompe o suposto limite do requadro, surgindo como um elemento ativo dentro da narrativa. Resultado de um afrouxamento dos cânones clássicos do campo das histórias em quadrinhos trata-se de um modo de o autor destacar a ação de um personagem na trama. A propósito, tal estratégia lembra o famoso vídeo musical da banda *Aha*, *Take on Me*, cujo enredo traz um personagem lutando para escapar do sufocante espaço dos quadrinhos, em busca de um amor no mundo real. Depois de algumas provações, o herói consegue romper o requadro e tornar-se uma pessoa de verdade. Se as

⁴¹ Para “oferecer aos leitores uma janela para o que os personagens estão sentindo” (McCloud, 2005, p. 216)

meninas dos mangás *lolicon* fizessem o mesmo, provavelmente muitos fãs deixariam de gostar delas, porque como se vê nos comentários da internet, o maior atrativo é justamente o fato de elas não serem mulheres reais.

Por fim, a narrativa em quadrinhos pode ser vista como uma representação da realidade distinta da literatura e das outras artes gráficas, pelos elementos anteriormente descritos e também por conta do rico uso de onomatopeias no decorrer dos quadros. Aqui, o texto escrito não expressa o discurso de ninguém, apenas emula os sons audíveis no cenário da história ou decorrentes da ação dos personagens. Inegavelmente, as onomatopeias são elementos associados ao campo das histórias em quadrinhos. É quase natural vincular um “splash”, “buá” ou “pof!” aos sons emitidos por personagens em duas dimensões como os encontrados nas HQs norte-americanas ou mesmo na brasileira Turma da Mônica. Porém, no mangá, as onomatopeias têm um papel ainda maior, uma vez que a onomatopoeia é uma característica própria da língua japonesa. Diz-se que é no japonês que se encontra a maior quantidade de palavras de origem onomatopaica (OKA, 2009). Essa importância do mimetismo acústico pode ser claramente percebida na figura 6. Há um balão que se reporta exatamente ao som feito pelo pênis do personagem ao ejacular sobre a *lolita*. Como se o falo falasse.

A onomatopeia como suporte à estruturação da narrativa revela uma questão importante dentro de um estudo sobre produtos culturais de outros países. A representação mimética do som por meio de palavras relaciona-se à gama de fonemas disponíveis em uma determinada língua. Por exemplo, o som de um latido de cachorro, em português, é descrito como ‘au-au’, mas no japonês, esse som se expressa como ‘wan-wan’. Não é que os cachorros tenham latidos diferentes, mas a percepção do som externo ao indivíduo se efetua de modos distintos a depender da quantidade de sons disponíveis ao falante. Há, então, uma grande disparidade entre as onomatopeias brasileiras e ocidentais, em relação às japonesas. Ainda mais porque o japonês utiliza três categorias de onomatopeias, com vistas a representar diferentes sons (OKA, 2009). O primeiro tipo de onomatopeia é o *giongo*, que expressa um som do ambiente, tal como a batida de uma porta (*patan!*), ou o barulho da chuva (*zaazaa*). Existem também as onomatopeias para representar os sons produzidos por animais ou seres humanos (*giseigo*), tais como latidos, espirros, miados, etc. E, por fim, o japonês usa onomatopeias para expressar modos de ação ou condições (*gitaigo*). Essa última categoria é a mais difícil de ser entendida, até mesmo por quem estuda japonês, como é o meu caso. Para representar uma dor, por exemplo, há

uma variedade de opções de onomatopeias passíveis de uso, a depender do tipo de dor.

Quadro 1 – Onomatopeias para expressar dor

Em japonês	Como se lê
ガンガン	Gangan
ズキズキ	Zukizuki
ヒリヒリ	Hirihiri
ゾクゾク	Zokuzoku
キリキリ	Kirikiri
チクチク	Chikuchiku

Fonte:OKA, 2009

Cada tipo de dor tem uma onomatopeia diferente e, para a expressão de um estado, o falante dá preferência a essas palavras, transformando-as em advérbios de modo. A cabeça dói, mas não é uma dor qualquer, é uma dor forte, que faz *gangan*. O incômodo de um suéter é revelado pela onomatopeia *chikuchiku*, enquanto *zokuzoku* indica a sensação de um calafrio. E nas onomatopeias de ações, é interessante mencionar as que representam os modos de sorrir. Um personagem de mangá pode estar sorrindo ou rindo, mas o modo da ação só será expresso pela onomatopeia. Ele pode abrir a boca e rir sem emitir nenhum som (*nitanita*) ou então soltar sonoras gargalhadas (*ahaha*). Um sorriso pode ser amigável (*nikoniko*) ou pode ser de desdém (*niyaniya*). A imagem pode ser a mesma, mas a onomatopeia é que dará o veredicto e eliminará as possíveis ambiguidades da ação. Nas traduções, muitas vezes essas onomatopeias são traduzidas apenas por *sorriso* ou *gargalhada* e as nuances linguísticas são perdidas. Falando ainda nos usos desse recurso no mangá, destaco que os criadores não se apropriaram somente das onomatopeias existentes na língua japonesa. O “deus do mangá”, Osamu Tezuka, inovou ao criar uma onomatopeia para expressar o silêncio (*shiin*) (MOLINÉ, 2006). Intraduzível, ela não expressa apenas a ausência de som, mas também uma condição de suspense, o prenúncio de uma ação relevante para a

narrativa⁴². Posteriormente, a onomatopeia saiu dos mangás para a língua falada e os japoneses comumente a utilizam no dia a dia, com o mesmo significado.

E a onomatopeia no *lolicon*? Bom, a figura 6 traz duas indicando uma mesma ação, que já sabemos, é a ejaculação. Uma é *byuru*, a outra, *byu*. Elas se diferenciam não só pela escrita, mas porque expressam graus diferentes de intensidade: *byuru* indica algo que sai aos borbotões, enquanto *byu* mostra diminuição de força. Admito que é algo que se pode presumir pelos desenhos nos quadros, o que talvez explique o fato delas continuarem no idioma original mesmo na tradução. Mas há casos em que a onomatopeia é essencial para a compreensão do estado de espírito do personagem. Por exemplo, para mostrar o nervosismo do personagem ou o coração acelerado, utiliza-se bastante nos mangás *lolicon* a expressão ‘doki doki’.

As onomatopeias japonesas não são facilmente compreendidas pelos os ocidentais e a maioria dos tradutores estrangeiros apenas dá uma indicação vaga do som que elas evocam. Como os brasileiros que traduzem esses mangás normalmente fazem a tradução a partir do inglês, quase não são inseridas onomatopeias correspondentes no idioma português. Além disso, existe uma dificuldade de se alterar os caracteres em japonês para inserir os correspondentes no alfabeto romano, posto que os “sons escritos” fazem parte da composição da própria imagem no mangá.

3.2 AS CONVENÇÕES DO MANGÁ

A seção anterior esteve focada nos elementos essenciais do mangá e de outros tipos de histórias em quadrinhos, como o *balão*, o *requadro*, a *montagem* e as *onomatopeias*. Circunscendo o olhar apenas ao mangá, intento agora delinear os motivos próprios desse estilo, bem como as convenções compartilhadas pelo corpo de desenhistas de mangá e a comunidade de leitores. Como Panofsky (1979) advoga, a pesquisa histórica fornece elementos para uma interpretação correta capaz de indicar como objetos e eventos foram retratados no decorrer do tempo, relacionando-se a temas ou conceitos específicos. Vamos, então, primeiramente, mostrar como surgiu essa forma distinta de fazer quadrinhos conhecida como mangá.

⁴² Cf. Nihongo no onomatope. In: OKA et. AL. **Joukyuu e no tobira**. Kuroshio Publishers: Japão, 2009.

Construir uma narrativa por meio de uma sequência de imagens já era comum no Japão há muitos séculos. Os rolos de papel conhecido como *ê-makimonos* datados do período medieval japonês, mostram o desenrolar de ações feitas por animais que se comportam como seres humanos (LUYTEN, 2000). A série de pergaminhos, conhecida como *Chojugiga*, satirizava a sociedade da época ao retratar sapos, coelhos e macacos em atitudes humanas. Desse período, também se destaca um dos romances mais antigos da humanidade, *Os contos de Genji*, coleção de 54 textos escritos por Murasaki Shikibu. A obra conta com ilustrações retratando momentos cruciais da narrativa.

Séculos depois, com a introdução dos tipos móveis e aperfeiçoamento das técnicas de impressão, os artistas japoneses já criavam obras que conjugavam texto e imagem. Mas essas obras se diferenciavam do *mangá* atual porque não usavam a série de quadros própria desse estilo. Durante o período em que o Japão manteve-se isolado do resto do mundo, floresceu o tipo de arte que se convencionou chamar Ukiyo-ê, literalmente, *desenhos do mundo flutuante*. Cabe aqui ressaltar a importância do artista Hokusai Katsushika para lançar as bases do *mangá*. Não havia balões, nem onomatopeias, mas o modo de representação do movimento do corpo humano e das expressões faciais pode ser relacionado aos quadrinhos mais modernos do século XX. De maneira geral, o estilo de histórias em quadrinhos conhecido como *mangá* se desenvolveu não só de forma endógena, no próprio campo da arte pictórica japonesa; é bem verdade que assimilou muitas influências do cartum ocidental e do cinema (SATO, 2007).

Como é sabido, o *establishment* artístico condena artistas que vão contra os cânones consagrados, mas ao mesmo tempo, é preciso haver mudanças dentro do campo para mantê-lo (BOURDIEU, 2011). A arte muda, não por um processo meramente natural, e sim por conta das relações entre produtores, críticos, consumidores e públicos⁴³. Um determinado artista poderá ser maldito enquanto viver e, após a morte, ser exaltado como um gênio, a depender dos esforços daqueles que enxergam nele o potencial para reinventar a arte. Felizmente, há casos em que os audaciosos que conseguem se situar no campo e galgar uma boa posição ainda em vida, como ocorreu com um dos grandes

⁴³Cf. apontado por Bourdieu (1996; 2007) em seus trabalhos sobre a gênese do campo literário francês e do consumo cultural na sociedade francesa contemporânea.

desenhistas de mangá, Osamu Tezuka. Pelas inovações estilísticas e o trabalho prolífico de reconhecida qualidade, Tezuka tornou-se o “deus do mangá”, o responsável em popularizar o mangá como estilo de quadrinhos.

Tezuka soube assimilar a influência dos desenhos animados de Walt Disney com elementos nipônicos como a arte teatral japonesa e suas obras “modificaram não só a estrutura da linguagem, desdobrando as cenas numa sequência mais fluida, como também o conteúdo, pela variedade de temas e personagens” (LUYTEN, 2000, p. 127). O primeiro sucesso de Tezuka foi o mangá “A Nova Ilha do Tesouro” (1946), história que misturava técnicas *destoryboard* de animação com a linguagem original dos quadrinhos. Após vender mais de 800 mil exemplares, Tezuka foi convidado para estrear novas histórias em duas revistas voltadas para jovens. Entre as técnicas consolidadas por Tezuka, estão o uso dos quadros para dar efeitos panorâmicos, de zoom (aproximação e afastamento gradual de imagens) e de *jump* (quebra da continuidade do tempo, um pulo de uma ação para outra).

A característica mais marcante do estilo mangá, como se sabe, é a representação do olho do personagem, parte que ocupa o maior espaço no rosto e que, por isso, tem grande poder expressivo. Na história pictórica japonesa, a representação dos olhos das figuras humanas seguiu um padrão realista, embora marcadamente se perceba a ênfase no olhar nas peças de xilogravura de alguns artistas. Como na obra *Ichikawa Ebizo no Shibaraku* (literalmente, “O instante de Ichikawa Ebizo”), de Utagawa Kunimasa, cujo intuito parece ser congelar a expressão de um popular ator na eternidade pictórica de uma xilogravura. Assim como os artistas das estampas de ukiyo-ê se inspiravam no teatro, especialmente no gênero *kabuki*, Tezuka buscou transpor para as páginas do mangá a expressividade das atrizes do famoso teatro Takarazuka (LUYTEN, 2000). Esse uso da arte tradicional corrobora a tese de que as histórias em quadrinhos colocam em circulação modos estilísticos originais, ao mesmo tempo, decorrentes da recuperação ou simplificação de estilemas consagrados em outros campos, como o artístico (ECO, 1976). O que não quer dizer necessariamente que quadrinhos devam ser vistos como uma arte puramente parasitária. Basta lembrar-se da *pop art*, que mostra o movimento inverso, dos quadrinhos para os museus.

Ainda sobre a importância do olhar nas produções visuais japonesas em estilo mangá, gostaria de mencionar uma polêmica recente sobre a percepção das emoções no ser humano. Consolidou-se a ideia de que existem emoções universais, conforme apontado por Darwin e

discutido por McCloud (2008), ao tratar da expressividade do personagem. No entanto, recentemente, um estudo mostrou haver uma curiosa diferença entre orientais e ocidentais quanto à descrição das emoções percebidas no rosto humano. Ao observar imagens de rostos em diferentes expressões, os orientais davam mais importância a observação do perímetro próximo aos olhos, enquanto os ocidentais se preocupavam também com o restante do rosto, especialmente, a boca.⁴⁴ A conclusão do estudo sugere que as expressões faciais não resultam apenas de determinações biológicas. Para os orientais a tese darwiniana das ‘seis emoções universais’ não se comprovaria.

Voltando a consolidação do *mangá* como estilo de desenho japonês, destaco que ela foi possível graças às mudanças na forma de representação e também ao sucesso conquistado dentro e fora do Japão. Mesmo que a indústria cultural seja vista como a instância responsável por empobrecer e popularizar a arte como mercadoria, não se pode negar que ela também possui mecanismos de consagração e reconhecimento. Para que um estilo se torne conhecido, precisa atingir públicos maiores e receber o apoio de críticos, ou mesmo, de instituições, como a escola e o Estado. No Japão, o *mangá* conquistou uma ampla aceitação e divulgação, não só no mercado de publicações. Até mesmo as escolas utilizam as histórias em quadrinhos como ferramenta para o aprendizado das matérias escolares (LUYTEN, 2000). Infelizmente, em outros países, como o Brasil, há ainda um forte preconceito quanto ao papel educativo desse tipo de narrativa gráfica.

Menciono ainda, outro aspecto relevante sobre a posição prestigiada das histórias em quadrinhos na sociedade japonesa. Em 2011, estive no Museu do *Mangá*, na tradicional cidade de Quioto. Nada mais revelador da importância que os japoneses dão a esse ‘estilo nacional’ de desenho como legítimo representante da cultura do País. O museu conta com um grande acervo de *mangás* e também com quadros para justificar o prestígio que esta arte quadrinística angariou no decorrer das décadas. O museu é um espaço cuja razão de ser reside na legitimação de determinadas práticas culturais como arte (BOURDIEU, 2007). Ou então, objetiva fixar algum fato ou indivíduo tido como ‘notável’ na história de determinado povo ou nação. No caso do *mangá*, a existência deste lugar especial coroou o reconhecimento já outorgado por outras

⁴⁴ Cf. JACK, Rachel E. et al. “Face expressions of emotion are not culturally universal”. In: PNAS. Vol. 109, no. 19. 2012

instâncias de consagração. É uma parada obrigatória para os estrangeiros fãs de cultura japonesa.

Na minha visita ao Museu do Mangá, não pude deixar de notar um interessante quadro didático, o qual trazia os símbolos usados nas narrativas em duas dimensões nipônicas:

Figura 13 – Os símbolos do Mangá



Fonte: Arquivo pessoal, 2011

Partindo desse quadro, observamos alguns elementos já mencionados anteriormente, como as onomatopeias e os balões. Além desses, há também as “linhas de impacto” (*Koukasen*) e os “símbolos para expressar emoções” (*Mampu*). Os primeiros indicam tanto o movimento dos personagens, quanto são usados para focar a atenção do leitor em um determinado ponto. Tais linhas são pouco ou muito usadas, dependendo do gênero de mangá. No Japão, os quadrinhos são segmentados por público de forma muito mais precisa do que no Brasil. Entre os gêneros mais conhecidos estão os mangás Shonen (para garotos jovens), Shoujo (para mulheres jovens), Josei (mulheres adultas) e Hentai e Salaryman (para homens adultos). Nos mangás “masculinos”, há uma presença constante dessas linhas; já nas histórias “femininas”, a preferência é por um cenário mais “limpo”. Sobre os marcadores de emoção, existem símbolos que são diferentes daqueles usados nos quadrinhos ocidentais. Um indivíduo que não tem fluência nesta ‘linguagem visual japonesa’ (COHN, 2010), sem dúvidas, encontrará dificuldades para compreender alguns recursos. Quando um personagem está excitado, é retratado com um sangramento no nariz. Se estiver dormindo, uma bolha próxima à cavidade nasal e a boca, indica essa condição. Já outro símbolo, que lembra vagamente uma cruz, indica raiva ou irritação (ver no canto inferior esquerdo da figura 13). Por fim, gotas de água são inseridas junto ao personagem em situações de nervosismo e apreensão.

Finalmente, após essas considerações sobre o mangá, gostaria de me ater ao gênero específico dos quadrinhos pornográficos. Até este momento, mencionei as principais características do estilo de desenho japonês contemporâneo. Porém, deixo para a próxima seção alguns elementos que são bastante recorrentes nas histórias de cunho sexual. Enfatizo que, alguns deles também aparecem em narrativas mais “saudáveis” (para usar o termo de uma quadrinista japonesa, Asami Sekiya). No entanto, metodologicamente, prefiro descrevê-los a seguir, e associá-los às produções enquadradas como *lolicon*. Igualmente, a análise discute algumas questões envolvendo a sexualidade no Japão.

3.3 A CULTURA OTAKU E O LOLICON

Em 2004, um japonês que dizia ser um típico *otaku*, isto é, fã de cultura pop japonesa (BARRAL, 2000), narrou na internet alguns eventos ocorridos dentro de um trem. Um homem bêbado assediava mulheres dentro do veículo e o tímido rapaz teria tentado impedir os abusos, ganhando a gratidão de uma jovem envolvida no episódio. O *otaku*, encantado por conseguir pela primeira vez ter algum contato mais consistente com o sexo oposto, decidiu então pedir ajuda aos usuários de um fórum online. Os usuários viram a postagem do jovem, que passou a ser conhecido como *Densha Otoko* (homem trem), e assim surgiu uma mobilização para ajudá-lo a conquistar a moça salva no trem. A história transpôs o fórum online e tornou-se conhecida na internet japonesa até se transformar em um romance e, posteriormente, em uma bem sucedida série de TV. A despeito das críticas sobre a veracidade da história, o ocorrido mostra que os fãs de desenhos animados mobilizados na internet angariaram certo poder para influenciar e produzir fenômenos culturais mesmo com o estigma normalmente associado a esse público. As comunidades de fãs têm um importante papel na criação e circulação de elementos e novas formas narrativas que, posteriormente, ganham o mainstream. Foi assim com o *lolicon* e com os vários elementos embutidos nessas histórias.

O *lolicon* se disseminou a partir dos anos de 1980, com as publicações amadoras de otakus conhecidas como *doujinshis* (semelhantes a fanzines) que circulavam em grandes convenções japonesas como o Comic Market. Esta feira acontece desde o final da década de 1970 e congrega mais de 500.000 visitantes em três dias evento (COMIC MARKET, 2007). A partir desse espaço, os fãs e produtores criam novas tendências que, posteriormente, são apropriadas pelo mercado oficial (LESSIG, 2007). Uma delas, que recebeu o nome de '*lolicon*' serviu justamente para denominar um tipo específico de história cujas personagens têm aparência infantil, inocente e vulnerável. A obra do desenhista Hideo Azuma é creditada como uma das que inspiraram o surgimento dessas histórias, assim como a de outros criadores influenciados por famosas 'meninas' do mundo da ficção, como a Alice e Chapeuzinho Vermelho (GALBRAITH, 2011). Embora

se faça a adjunção do *lolicon* a pornografia, as produções iniciais do gênero exaltavam a ‘fofura’ das personagens e não traziam cenas de violência. Com o passar dos anos, os enredos tornaram-se cada vez mais sexuais, a despeito da manutenção da imagem angelical das lolitas.

Interessante ressaltar que os fãs rechaçam a associação entre as ‘garotas bonitas’ (bishoujo) em duas dimensões com meninas de verdade. Como aponta, Galbraith (2011), revistas que traziam desenhos junto com fotos de crianças de verdade recebiam muitas críticas e eram tachadas de *pornográficas*.

Percebe-se que o elemento ‘fofura’ é indispensável para a representação do feminino nos quadrinhos *lolicon*. Não só neste gênero, que fique claro, mas em outros menos polêmicos, como nas histórias produzidas para ‘garotas’. Contudo, a beleza enquanto fofura também está presente na cultura japonesa fora das páginas dos mangás. Como na moda Lolita, que parece também ter exercido influências em muitos desenhistas de mangás do gênero.

As mulheres e meninas adeptas das roupas Lolita, aparentemente, se vestem conforme padrões de outros contextos sociais, *Grosso modo*, existem três modalidades principais de Lolita dentro da moda japonesa: a Lolita clássica, a Gothic Lolita e a Sweet Lolita (ou Kawaii Rorita). A Lolita clássica e a Gothic Lolita relacionam-se ao estilo da época vitoriana inglesa, enquanto o estilo Sweet Lolita resgata elementos do rococó barroco. Reconhecida como uma ‘subcultura’, a moda Lolita carrega muitas outras influências.

Em 1980, membros de bandas em uma nova emergente cena musical visual-kei (estilo visual) começaram a usar roupas elaboradas e maquiagens em que exploraram o que passou a ser conhecido como estética Lolita. Este estilo muito distinto de vestido aproxima e adapta uma grande variedade de influências, incluindo a Inglaterra Vitoriana, particularmente bonecas de porcelana e os livros 'Alice no país das Maravilhas' de Lewis Carroll's, e formas populares japonesas. (GALLACHER & KEHILY, 2013, tradução nossa)

Resultado da fusão de elementos próprios da cultura japonesa e influências estrangeiras, o estilo Lolita das garotas de Tóquio popularizou-se entre os fãs de cultura pop japonesa ao redor do mundo e é possível encontrar em eventos brasileiros, várias adolescentes ou

jovens mulheres com vestimentas semelhantes. Bernal (2011) defende que a Lolita Gótica carrega uma imagem de luto associada à perda da inocência da infância e para a autora “aparentemente há um conflito semiótico entre o desejo de reter a infância e ser ou tornar-se sexualmente ativa” (p.173). Ela também afirma que a moda Lolita idealiza a imagem da mulher como uma criança/boneca cujo comportamento deve ser parecido com o de uma princesa. A autora pontua que a subcultura Lolita atesta o posicionamento de uma geração de jovens mulheres que por muitos motivos se recusam a crescer e ocupar um lugar na sociedade tradicional japonesa.

Para Bernal, o estilo Lolita, tanto na forma gótica quanto na antítese Kawaii (doce), desponta como uma maneira de mulheres se sentirem bonitas e elegantes e, ao mesmo tempo, não-sexuais. Dito isso, não haveria associação direta com a Lolita de Nabokov, personagem que é uma criança com sentimentos adultos. Pelo contrário, a Lolita japonesa representaria uma mulher adulta ou jovem com sensibilidade infantil. Nesse ponto de vista, as ‘Lolitas’ da moda urbana japonesa não poderiam ser vistas como a origem do fenômeno *lolicon*. Entretanto, justamente porque o lolicon faz circular representações do feminino, sem dúvidas, a moda Lolita tornou-se um recurso ancilar para a elaboração de imagens que caíssem no gosto dos fãs japoneses.

Nesse ponto, considero importante discorrer mais a respeito desse amor ao fofo, que em japonês se expressa pela palavra *kawaii* (可愛い). O termo é recorrentemente usado por fãs de animação japonesa no Brasil e no exterior para designar personagens que tem um aspecto ‘fofo’ ou ‘bonitinho’. O personagem Pikachu, do desenho Pokémon e a gatinha Hello Kitty podem ser considerados símbolos mundialmente conhecidos da estética kawaii. A tradução do termo para o adjetivo ‘fofo’, em português não consegue exprimir todas as nuances linguísticas implicadas no original japonês. Para ilustrar, menciono que a palavra carrega dois ideogramas, um indica ‘possibilidade’, e o outro, ‘amor’. Historicamente, o kawaii era associado à mulher japonesa, como uma forma de enaltecer um ideal de submissão e docilidade feminina, difundido pelo confucionismo no Japão (SHIGEMATSU,1999). O sentido original de kawaii estaria atrelado ao adjetivo kawaiou (可哀そう), que indica alguém digno de compaixão por se encontrar em uma situação de *vulnerabilidade*. Aparentemente, o uso de kawaiou foi suplantado pela palavra kawaii, indicando uma mudança que transformou a fragilidade em um atrativo estético (idem). Ademais, não

se pode esquecer que os japoneses aparentemente, têm um apreço por coisas compactas, pequenas e de arranjo harmônico e que isso não se reflete apenas na estética *kawaii* dos mangás. São exemplos disso, o cultivo dos bonsais (árvores anãs), a poesia compacta dos haicais, o tamanho dos recipientes culinários dentro da culinária japonesa, etc. Para o povo japonês, menos é mais.

A partir dos anos de 1960, o *kawaii* passou a ter novas conotações e tornou-se uma expressão popular, principalmente quando foi apropriado pelos mangás *Shojo* - para meninas (SATO, 2007). O sucesso dos quadrinhos *Shojo* consolidou o ideal *kawaii* cujo apelo é o de que a heroína feminina clássica deve ser doce, ter olhos grandes e ser inocente e sensível. Nas histórias produzidas a partir dos anos de 1960, as heroínas não eram ainda *mulheres completas* e, portanto, os caracteres sexuais secundários, como seios, eram ocultados ou não apareciam em demasia. Os responsáveis pelo boom do *lolicon*, como Hideo Azuma, inegavelmente se basearam nos estilemas consagrados nessas obras para meninas.

Segundo Galbraith (2011), o fã de *lolicon*, não se sentiria atraído pelas histórias por causa da idade das personagens, mas sim pela ‘fofura’ (ou *kawaiisa*, qualidade do que é *kawaii*) que elas evocam. Destarte, não se trataria de uma fixação masculina apenas, mas uma preferência da sociedade japonesa por esse aspecto fofo – que é explorado pelo mercado com produtos que apelam para o uso de mascotes. Os fãs de *lolicon* não seriam indivíduos que, através das lolitas virtuais dos mangás tentam dar vazão a desejos pedófilos; em vez disso, eles cultivariam apreço pelo próprio caráter fictício delas, que se mostram companheiras perfeitas, ao mesmo tempo dóceis e com alta carga erótica, em oposição às mulheres reais da sociedade japonesa urbana, cada vez mais independentes da tutela masculina: “They have a nuanced understanding of the relationship between fiction and reality, and desire shoujo characters precisely because they are unreal” (GALBRAITH, 2011 p. 110). É possível que os otakus brasileiros também tenham absorvido o gosto pela ‘fofura’ das personagens japonesas, mas é temerário afirmar de forma peremptória que a circulação dos mangás *lolicon* na internet brasileira também se explica somente pelo ‘amor ao 2D’ que os otakus japoneses parecem ter cultivado. Por isso, é importante considerar a diferença entre o contexto de produção das histórias *lolicon* japonesas e a forma como circulam e são recebidos esses materiais em outros locais. Sem falar na participação feminina na criação dessas histórias. Mulheres também desenham e consomem *lolicon*, como pude verificar durante esta pesquisa.

Ainda tratando do ‘kawaii’, é preciso articulá-lo com *moe*, neologismo que expressa a afeição por determinados tipos de personagens de mangá. Segundo Ideguchi (2009), *moe* (萌え) significa um sentimento associado a personagens fictícios de animações, quadrinhos e jogos de videogames. *Moe* se tornou uma gíria popular da cultura Otaku japonesa a partir dos anos 2000. O termo está relacionado ao verbo moeru, que significa ‘brotar, surgir’, bem como outro, homófono, que significa ‘queimar, arder’⁴⁵. Trata-se de uma palavra popularizada pela utilização em fóruns online, assim como ocorreu com um dos elementos típicos nas narrativas do gênero loli, o *pedobear*, como veremos posteriormente. Galbraith (2009) afirma “o aparecimento de um neologismo para descrever sentimentos por personagens fictícios representa uma acurada percepção da importância da fantasia e como tal pode ser entendida como um importante desenvolvimento cultural no Japão na virada do Milênio (tradução nossa)⁴⁶. É comum o uso do termo *moe* também para expressar certos tipos de personagens que normalmente despertam a afeição dos otakus e no Brasil, *moe* parece ser usado dessa forma para designar personagens que normalmente aparecem em lolicons,⁴⁷:

Não estou acreditando no que eu li. Sinceramente, eu nunca vi *moe* causar algum problema de ordem pública no Japão. Esse pessoal enche o saco, os lolicons não causam nenhum problema (pelo menos, não que eu saiba). (DIO VAN LEEUWENHOEK, 2013)

Este comentário refere-se a uma notícia intitulada “Lei anti-moe para ser votada em breve”, publicada em março de 2013. Na

⁴⁵ A diferença reside no ideograma utilizado. A palavra original é escrita com 萌える, e o radical do ideograma relaciona-se com ‘planta’. Já a palavra homófona 燃える traz um radical ligado à fogo.

⁴⁶ No original: The appearance of a neologism to describe feelings for fantasy characters represents an acute awareness of the importance of fantasy, and as such can be understood as one important cultural development occurring in Japan at the turn of the millennium. Disponível em: <http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2009/Bryce.html>. Acesso em: 07 abril 2013.

⁴⁷ Ver em: <http://genkidama.com.br/xil/lei-anti-moe-para-ser-votada-em-breve/>. Acesso em 07 abril 2013.

verdade, a publicação se refere a uma mobilização para proibir o uso de imagens de meninas em situações sensuais ou em atos libidosos. No entanto, depreende-se do comentário acima que o termo *moe* equivale a *lolicon*. A própria notícia dá a entender que *moe* tem a mesma significação de *lolicon* ou de pornografia infantil. Isso demonstra que, nem sempre, a linguagem dos fãs brasileiros segue estritamente a dos japoneses, mesmo que haja o interesse de constantemente emular o linguajar usado pelos otakus nipônicos. Para os *otakus* brasileiros, é preciso mostrar que se trata de um grupo específico, com um código de termos vindos do contexto original de produção das histórias. No próprio esquema de divulgação das histórias em páginas da internet, parece haver a regra implícita de que se devem manter as peculiaridades do idioma japonês. São condenadas todas as tentativas de adaptar a fala dos personagens à linguagem do contexto de recepção no exterior.

Feita esta observação sobre a recepção no Brasil, voltemos ao modo de produção das histórias. Vários tipos de personagem de anime e mangá trazem elementos para aumentar o ‘efeito kawaii’, que são inseridos pelos desenhistas com o intuito de atrair a afeição dos leitores. Muitas dessas características também aparecem em quadrinhos *lolicon*, como os vestidos da moda Lolita, discutidos anteriormente. Em muitos quadrinhos, percebe-se, sobretudo, que as lolitas surgem com curiosas orelhas de bichinhos.

A inserção de orelhas de animais e de certas vestimentas e acessórios em personagens femininas é uma estratégia comum entre os desenhistas de quadrinhos e produtores de filmes pornográficos. A própria Playboy, publicação pioneira nos Estados Unidos criada por Hugh Hefner na década de 1950, transformou as mulheres que posavam desnudas nas páginas da revista em ‘coelhinhos’, provavelmente não apenas para fazer alusão à própria marca. Além disso, a pornografia também incorporou o chamado *FurryFandom*, a saber, o gosto por personagens que misturam traços humanos e de animais. Tal categoria tornou-se popular com as comunidades de fãs (*fan kingdom*) de ficção científica e histórias fantásticas.⁴⁸ Noonan (2010), ao analisar o mangá *Loveless*, cujos personagens carregam orelhas de gatos, pontua que “assim como a figura ocidental da coelhinha da Playboy justapõe a vulnerabilidade de um pequeno animal com a sexualidade feminina desenfreada, as roupas ‘nekomimi’ fetichizam objetos sob a aparência

⁴⁸ Para exemplos de furry porn em quadrinhos, ver: <http://furryredfox.tumblr.com/>. Acesso em: 04 abril 2013

da inocência” (p.46).⁴⁹ No caso do mangá *Loveless*, analisado por Noonan (2010) a perda das orelhas ocorre quando o personagem torna-se adulto, o que para a autora estaria relacionado a inicialização da vida sexual. Deve-se fazer especial menção ao *nekomimi* (“orelha de gato”), que normalmente é o mais usado entre todos os *kemonomimi* (“orelhas de animal”).

Sobre a popularidade das orelhas de gato das personagens de mangás, inicialmente levantei a hipótese de alguma relação com a figura conhecida como *manekineko*, uma imagem de um gato com a pata levantada, normalmente em cerâmica. Todavia, conforme apontado por Panofsky (1979), em uma pesquisa para elucidação do significado de um dado motivo na obra, as fontes literárias fornecem pistas mais precisas e valiosas. Na literatura japonesa, por exemplo, encontra-se uma personagem-gatinho na obra do escritor Miyazawa Kenji. Chamada de Yukibango, a menina possui cabelos acinzentados e orelhas de gato⁵⁰. Esta história faz parte de uma coletânea infantil publicada em 1924. É muito provável que as desenhistas japonesas tenham tido contato com este enredo e se apropriado do elemento para usar nos quadrinhos. Justamente na época do boom do lolicon, foi lançada a obra “A Estrela do País de Algodão”, uma HQ cuja personagem principal é uma menina-gatinho (TAKATSUKI, 2009). Criada por uma *consagrada desenhista do estilo shoujo* (para garotas), Yumiko Ooshima, a história retrata o amor platônico de uma gata por um rapaz. Abandonada pelo antigo dono, a gatinha é salva por um jovem estudante e se apaixona por ele. Ela se considera meio-humana, meio-gato e é representada desse modo pela artista, isto é, como uma menina com orelhas de felino. Certamente, graças à recepção junto aos fãs japoneses, tal elemento ‘fofo’ tornou-se popular nas histórias *lolicon*.

Em suma, pode-se perceber que as orelhas de animal funcionam tanto para ressaltar a fofura das personagens (*kawaisa*) como para retratá-las como criaturas inocentes que precisam dos cuidados de

⁴⁹ No original: “Just as the Western figure of the Playboy Bunny juxtaposes the vulnerability of a baby animal with unbridled female sexuality, the nekomimi clothes fetish objects in the garb of innocence”.

⁵⁰ Cf. “Saishou ni nekomimi kyara wo tsukutta no ha Miyazawa Kenji”. Disponível em:

<http://magazine.gow.asia/life/column_details.php?column_uid=00001362>

Acesso: 10 mar 2014

alguém mais velho (*oniichan* ou *oneesama*, termos que podem significar tanto um grau de parentesco entre irmãos quanto podem se referir a pessoas mais velhas que o falante). A relação dos leitores com as crianças virtuais do lolicon (GALBRAITH, 2011) pauta-se por um erotismo em 2D, no qual os homens japoneses escapam das imposições sociais de casamento e procriação. As lolitas são inofensivas como coelhos, submissas como serviçais vitorianas, garotas tímidas que usam óculos.

É importante destacar que, o Japão atual enfrenta problemas quanto à taxa de natalidade, uma das mais baixas do Mundo. Alguns homens japoneses preferem se isolar do contato humano, preferindo interagir com o mundo apenas por meio da internet. São dependentes dos pais e não estão inseridos no mercado de trabalho. Tal isolamento radical da vida social recebeu o nome de síndrome *hikikomori*. Muitos desses eremitas contemporâneos consomem os produtos da cultura otaku por meio da internet e compartilham os gostos com outros usuários em fóruns online. Como já mencionei em outro momento, novos subsídios para as narrativas dos quadrinhos japoneses vem justamente desses espaços na internet. Um exemplo já clássico é o *pedobear*, o urso pedófilo.

O *pedobear* (*pedophile bear*), atualmente, é um símbolo usado para identificar conteúdos e usuários relacionados a pornografia infantil na internet. A criação da figura do urso misterioso é creditada ao fórum japonês 2ch, o qual utilizava este desenho como símbolo de alerta para o perigo de postagens de trolls⁵¹, de acordo com o site *Know Your Meme*⁵². Somente ao ser levado para a plataforma do fórum 4chan, o urso japonês passou a alertar conteúdos relacionados à pedofilia. Nesta chave, o pedobear simboliza o homem pedófilo que utiliza a internet para aliciar menores ou para compartilhar conteúdos relacionados a pornografia infantil. Porém, no código comum entre os fãs de animação japonesa, o *pedobear* sinaliza qualquer jogo, mangá ou anime com temática lolicon. É importante destacar que esta associação do pedobear ao material lolicon pode ter sido feita também em decorrência da aparição desse elemento em um famoso mangá chamado *Kodomo no Jikan* (Tempo de criança), que aborda de forma cômica a paixão de uma menina pelo professor da escola. Infelizmente, não há uma origem

⁵¹Usuários que procuram chamar a atenção em comunidades virtuais provocando discussões com outros membros e que tentam desestabilizar esses agrupamentos.

⁵² Endereço: <http://knowyourmeme.com/memes/pedobear#fn2>. Acesso em: 05 abril 2013

oficialmente comprovada e o mistério em torno dessa figura permanece, dando azo a novas ‘teorias’ que tentam explicar como este urso ganhou tanta popularidade entre os internautas.

Figura 14 – O pedobear “original” (Kuma) e a versão criada no 4chan.



Fonte: Know your meme (2013)

Não por acaso, encontrei um “selo pedobear” em uma das páginas visitadas durante a pesquisa, obviamente, para sinalizar conteúdos *lolicon*. Em quadrinhos mais recentes dessa temática, o próprio urso é inserido dentro da história, no quarto onde se consumam os atos sexuais entre os personagens.

Figura 15 – O ‘Selo Pedobear’



Fonte: Hentai Arimasu (2013)

Como último aspecto relevante a ser destacado em relação aos mangás pornográficos, há a questão da censura das páginas. O Japão garante na Constituição da liberdade de expressão e este princípio é defendido arduamente pelos produtores e empresários da cultura. No entanto, há uma cláusula na legislação japonesa que versa sobre a ‘obscenidade’. Resultado da influência de valores ocidentais pós – modernização, a seção regula a representação do sexo nas artes, inclusive no mangá. Durante muito tempo, era proibido retratar a nudez ‘realista’, ou seja, com pelos pubianos à mostra (MCLELLAND, 2009). Esse teria sido um dos motivos para que as mulheres dos mangás também fossem representadas sob um viés icônico e aparentemente, infantil. Esta norma foi abolida no final do séc. XX e os desenhistas já retratam pelos pubianos, embora ainda persista a preferência por não inserir esses elementos nas representações. Quanto à questão da censura, novamente, isto é uma consequência das leis que versam sobre a ‘obscenidade’, uma vez que mostrar órgãos sexuais com muitos detalhes aumenta o ‘realismo’ e aproxima-se do ‘obsceno’. Na verdade, é bom destacar que não há uma definição tão precisa a ponto de haver normas sobre a inserção das famosas tarjas. Como pude perceber, a censura é feita pelo próprio autor antes de publicar as obras. Logo, não há como eliminar essa autocensura no processo de digitalização e circulação das imagens na internet. Não obstante, a tarja seja um elemento quase onipresente nos mangás pornográficos, elas podem ser retiradas por fãs tradutores que tenham habilidade no manuseio de programas de edição gráfica. Ressalto que a presença da tarja, em si, não atrapalha a leitura e não diminui o impacto das cenas, visto que é inserida em pontos muito específicos. Às vezes, durante a leitura de alguns quadrinhos, somente percebi a tarja quando reli o material.

4 OS MANGÁS LOLICON: “ESSE EU RECOMENDO.”

4.1 INUBOSHI: O CASO DE EMA

Este é um lolicon *stricto sensu* publicado dentro de uma coletânea de histórias curtas feita pelo desenhista Inuboshi, em 2008. Encontrei-o em alguns endereços visitados durante a pesquisa, como a página *Paraíso Lolicon*. Assim como fora o procedimento com os outros títulos analisados, fiz o percurso do Brasil ao Japão via internet para descobrir onde esta historieta teria sido publicada originalmente. Não se trata de um *doujinshi*, porque saiu em uma revista dedicada a quadrinhos pornográficos estilo *lolicon*. Como é comum entre muitos desenhistas de mangá, não só os que se dedicam a este gênero, a obra é lançada primeiro em revistas (mensais ou semanais), que congregam trabalhos de muitos autores. Quando o desenhista consegue certo destaque entre leitores, críticos e editores, ele pode almejar a publicação exclusiva de seus trabalhos em *tankobon*, ou seja, no formato por volume. Uma “edição especial”.

Antes de centrar a análise no episódio com a pobre Ema, contudo, gostaria de discorrer, brevemente, sobre o autor e a recepção da obra junto ao público que se revela na internet. Principalmente, em uma das páginas mais interessantes encontradas durante a pesquisa, a “Ero Manga Kansoubun”⁵³. Trata-se de um endereço dedicado a compilar todos os lançamentos de quadrinhos pornográficos do mercado japonês, cujo administrador atua como crítico desses materiais.

Eis um breve excerto da crítica da revista de Inuboshi onde encontramos O Caso de Ema.

O grande charme do trabalho de Inuboshi está nas personagens cruéis e engraçadinhas. As pequenas meninas de expressões adoráveis se movem para lá e para cá, e o momento em que ficam de olhos turvos ao resistir ao prazer é bonita e *fofa* a ponto do coração se apertar.⁵⁴ (02/12/2008)

⁵³Endereço: <http://h.stack-style.org/> Acesso em 30 mar 2014

⁵⁴ Tradução nossa para: “犬星作品最大の魅力は、凶悪なくらい可愛らしいキャラクター。愛らしい表情の小さな女の子たちがちまちましく動き回り、目を潤ませて快樂に耐える様子は、ハートにきゅんきゅん来るくらいキュートでプリティーです。”

Das palavras do crítico, destaco o uso do adjetivo “fofo”, indispensável em qualquer avaliação dos quadrinhos *lolicon*. Não só do *lolicon*, diga-se de passagem, mas de outros gêneros. A fofura precisa estar ali de algum modo, para o leitor ser afetado pela personagem (*moe*). E, aqui, transparece o diferencial do estilo mangá, já mencionado anteriormente. O papel dos olhos na construção dessa ligação entre ‘leitor’ e ‘personagem’. Inuboshi recebe uma boa avaliação porque, supostamente, cumpre com as exigências implícitas nesse tipo de representação da realidade em duas dimensões. Inegavelmente, as cenas de sexo compõem a maior parte dos quadros de uma história *lolicon*. No entanto, não se pode deixar de manter o “foco” no rosto da personagem. Ela precisa estar olhando para o leitor constantemente, dar indícios de que sente, ao mesmo tempo, prazer e dor.

Inuboshi provavelmente iniciou a carreira publicando revistinhas amadoras na grande convenção de quadrinhos de Tóquio. Adotou certas estratégias para atingir tanto o público de *lolicon* quanto os pares do campo profissional de HQs pornográficas no Japão. Como disse antes, conseguiu publicar edições exclusivas para seu trabalho, e, agora também publica histórias mais leves em outras editoras que não levam o selo “para adultos”. Esses quadrinhos são do tipo *soft lolicon*, aproximando-se mais da comédia romântica do que da pornografia explícita. O autor deve se abster de representar o sexo cru, tal como aparece em obras como “O caso de Ema” e apresentar somente quadros sugestivos. Alcançar o *mainstream* não anula a permanência no submundo loli, visto que Inuboshi ainda mantém trabalhos deste gênero em revistas pornográficas.

Nesse ponto, não posso deixar de mencionar o papel das publicações para a difusão do *lolicon*. Durante o boom do gênero, muitas revistas divulgavam trabalhos de desenhistas que se espelhavam em modelos de representação consolidados por criadores aclamados junto ao público e à crítica. Por exemplo, os desenhos aparentemente inocentes de Hayao Miyazaki forneciam elementos para as histórias criadas pelos desenhistas de *lolicon* na década de 1980⁵⁵. Na verdade, a

Disponível em: <<http://h.stack-style.org/2008-12-02-03>> Acesso em: 10 out 2013

⁵⁵ Miyazaki consagrou-se no Ocidente após ganhar o Oscar por “A viagem de Chihiro” em 2003. Cf. Takatsuki (2009), os desenhos de Miyazaki foram uma grande influência para o *lolicon*. Por mais que não haja cenas de teor sexual nas obras, ele é o preferido por muitos *loli lovers*. Segundo o autor, provavelmente, ele não seria tão cultuado se colocasse sexo nos desenhos.

influência não advinha exclusivamente de obras consagradas *made in Japan*. A Alice de Lewis Carroll por muito tempo foi a personagem mais cultuada entre aqueles que depois seriam rotulados como fãs de lolicon⁵⁶. Não por acaso, um dos periódicos famosos do gênero chamava-se “*Shoujo Alice*”.

Inuboshi, assim como outros desenhistas de quadrinhos que acompanhei, possui um site para divulgar o próprio trabalho. Nele, constam todos os materiais produzidos, bem como informações de contato. Nenhuma foto do autor, como era de se esperar. Os japoneses, em geral, não gostam de se expor e publicar autorretratos na rede mundial de computadores. Eles preferem imagens de personagens de ficção e de objetos inanimados. Ou de *animais fofos*, como gatinhos. Apesar de não haver fotos dos desenhistas, as páginas pessoais trazem uma seção intitulada “profile”, a qual oferece uma vaga noção do criador para além dos quadrinhos. Nada muito profundo, mas é interessante notar que ali só são elencados bens da indústria cultural da qual ele mesmo é produtor, sem menção à “alta cultura”. Certamente, Inuboshi deseja reforçar a imagem de um ‘artista’ que compartilha os mesmos gostos dos leitores⁵⁷, em um contexto social marcado por uma indústria cultural pujante. A memória coletiva da geração pós-guerra japonesa vincula-se sobremaneira à ascensão dessa cultura pop em 2D. Percebe-se que os desenhistas profissionais de mangás como Inuboshi querem mesmo é estar dentro do campo de produção da indústria cultural, independentemente do prestígio que lhes possa ser negado por conta dessa posição no sistema de bens culturais. Sem dúvidas, há uma busca por reconhecimento. No entanto, mais do que querer entrar no *hall* da fama dos grandes desenhistas, Inuboshi e os outros almejam estabelecer-se profissionalmente dentro do campo de quadrinhos japoneses.

Feita essa introdução, podemos discorrer sobre *O Caso de Ema*. Como o nome deixa entrever, trata-se de uma narrativa episódica, tal como a maioria das histórias *lolicon*. Sem ser complicado ou extenso,

⁵⁶ Assim como o filme francês “*Les Dimanches De Ville D'Avray*”, de 1962. O enredo retrata uma relação ambígua entre um ex-soldado e uma menina órfã, chamada Cybelle. (TAKATSUKI, 2009)

⁵⁷ Um exemplo disso é a menção ao tipo de robô favorito na série de desenho Gundam. Clássico entre os fãs do gênero Mecha (ficção científica com máquinas quase-humanas), Mobile Suit Gundam está no ar desde a década de 1970.

apenas traz um “pedaço da vida” de uma garota, em menos de vinte páginas. Não só dela, é bom enfatizar, mas também de suas amiguinhas, Izumi e Misaki. Embora sejam três lolitas no trabalho original e também nas versões em inglês, a pesquisa se deteve apenas em uma delas. Ema. Isso porque, em relação às amigas, Izumi e Misaki, Ema pode ser considerada a mais inocente. Izumi se apaixona pelo professor e mantém um relacionamento sexual com ele. Já Misaki, como uma boa *tsundere*, finge indignação frente às investidas de um adulto responsável por cuidar dela. As duas mostram certa “maturidade” ainda não alcançada por Ema.

O título original da história foi traduzido para o português como “A Tristeza Das Meninas”. Optei por usar “meninas”, conforme as traduções do mangá feitas pelos fãs. Porém, em japonês, usa-se uma expressão respeitosa para designar a criança do sexo feminino como “filha de alguém”, ou seja, pressupõe-se que ela tem uma boa origem. Em português, “senhorita” se aproxima do termo japonês, mas destina-se a outra faixa etária. Quanto à “tristeza” do título, trata-se de uma escolha contrastante em relação ao conteúdo da narrativa, porque simplesmente não há nenhuma melancolia nos contos pornográficos de Inuboshi. Abordar sentimentos como a tristeza implica em um aprofundamento da narrativa, principalmente por meio de diálogos, do personagem consigo mesmo ou com os outros. Nesta história, Inuboshi pretende apenas mostrar as adoráveis lolitas em pequenas cenas de um cotidiano sexual. Assim sendo, tanto o discurso expresso quanto o pensado são mal desenvolvidos e não fornecem muitas informações sobre a história de vida das personagens. O autor intenta revelar “os segredos das meninas” mais por desenhos do que por palavras. Aliás, este é o título da revista na qual foi publicada a história de Ema. Abaixo, na capa, lê-se: “Um registro dos corpos de meninas bem criadas e intocadas”. Nada mais adequado para atrair a atenção dos fãs do gênero do que uma descrição apelativa como essa. E, aparentemente, caiu no gosto do leitor brasileiro: “*Toddlers*⁵⁸ são sempre bem-vindos, boa!”

Já nas páginas iniciais de “O Caso de Ema”, o leitor descobre que a garotinha realizou recentemente a proeza de ir sozinha para a escola de trem. Apesar da inocência, ela se sente muito madura, visto que ganhou uma irmãzinha e agora é a ‘mais velha’ das filhas. Tem que se comportar como uma mocinha. E toda garota com pretensões de parecer adulta, possivelmente, se preocupa com o amor. Ema, como não

⁵⁸ Termo usado para se referir aos hentais com crianças com idade inferior a seis anos.

poderia deixar de ser, conversa com as amiguinhas a respeito. Izumi, a que realmente parece ser a mais madura, responde a um questionamento da nossa protagonista. Ema pergunta se toda menina se sente bem quando tocada por um homem, uma informação que tirou das revistas do pai. Izumi sorri gentilmente e responde que sim, enfatizando esta relação causal entre sensação e sentimento. Se Ema gostar de ser tocada por alguém, é porque está apaixonada. E, de fato, Ema será acariciada por um homem no decorrer da história. Dentro de um trem. A escolha do cenário não poderia ser mais reveladora. No Japão, o trem é o meio de transporte mais usado e espaço onde ocorre grande número de assédios sexuais contra mulheres. Inclusive, o país foi pioneiro na implantação nos vagões exclusivos para mulheres, em 1912 (TOKYO SHINBUN, 1912). Para situar a narrativa, Inuboshi utiliza uma modesta ‘panorâmica’ de uma estação de trem e ao aproximar o enquadramento na interação entre o agressor e Ema, os detalhes do local da ação são mínimos. Sem dúvidas, o desleixo com a ambientação da história indica que o autor ou tem uma formação medíocre como desenhista ou está preocupado em fornecer somente o essencial para os leitores. Sexo em uma sequência de quadros, instantes fotográficos de uma relação sexual entre um adulto e uma criança.

Tão logo Ema entra no trem, transforma-se em alvo para um homem que já sabia da presença da menina naquele horário. O observador sem nome é um personagem comum nesse e em outros lolicons. O trem está lotado, conforme o leitor pode perceber em alguns quadros, mas isso não intimida o agressor. As pessoas nunca percebem o que acontece, ou pelo menos, fingem que não estão vendo. Ema, a princípio, não entende o que está acontecendo. Percebe que está sendo acariciada e, tentando entender a reação do próprio corpo às carícias, relembra as palavras da amiga: “Se é alguém de quem você gosta, se sentirá bem”. A seguir, o agressor elogia a menina e diz gostar dela e Ema parece um pouco confusa. Passados alguns quadros, a confusão de Ema se desfaz ao refletir e concluir que o *prazer resulta do amor*. No instante seguinte, a declaração dela surpreende o adulto:

Figura 16 - Ema “apaixonada”



Fonte: ©Inuboshi (2008)

Neste único quadro, podemos ver como os elementos iconográficos são dispostos pelo autor para *comover os leitores*. Ema é tão inocente, tão fofa. Basta reparar no “brilho” nos olhos da personagem, nas hachuras no rosto para sugerir rubor. Não importa nem o descuido com a representação do cabelo da menina. Dentro do código compartilhado pelos fãs do gênero, a desproporção entre os componentes do rosto da personagem catalisa o prazer.

Além disso, ainda que a tradução não se detenha nas onomatopeias, há também o famoso ‘doki doki’ para expressar a emoção da personagem. Ao contrário de Ema, que possui olhos grandes e detalhados, o agressor, como se pode ver no retângulo lateral, não possui tamanho grau expressivo. Na verdade, como é de praxe nos mangás pornográficos, desenha-se um personagem masculino como um mero boneco, muitas vezes, sem olhos. Da leitura dos mangás lolicons encontrados, só pude chegar à conclusão de que se quer ali mostrar que o verdadeiro protagonista da situação é o leitor. Ema se reporta ao leitor, não ao agressor desconhecido.

Todo o ato sexual se desenrola sem a menor resistência por parte da menina. E aqui, a crítica anterior do leitor japonês não faz o menor sentido. Mesmo que as meninas sejam intocadas, elas normalmente não resistem. O *protesto surge como simulação* ou então

simplesmente as lolitas de Inuboshi se entregam ao homem como *jornada de descoberta do próprio prazer sexual*. Na história em questão, perceber o próprio prazer significa descobrir-se apaixonada. A iniciação sexual de Ema naquele ambiente inesperado tem o leitor como cúmplice. A conclusão da história não poderia deixar de ser mais insólita. Ema encontra as amiguinhas da escola e revela que encontrou alguém especial. Quando perguntada sobre a identidade do amado, a garota confessa que não faz a menor ideia de quem seja. As amigas mal conseguem disfarçar o choque com a revelação, realçado pelo uso das ‘gotas’ e do fundo preto. Mas nada disso importa, o que o desfecho quer mostrar é que Ema permanece inocente e fofa. Não há nenhum trauma, apenas o cinismo do autor em concluir a história com esse “final feliz”. Diferentemente desta história, em outros lolicons, a iniciação sexual provoca, inevitavelmente, uma mudança nas personagens.

Figura 17 – “Eu não sei!”



4.2 ASAMI SEKIYA: YOUR DOG

Há muitas mulheres no mundo do mangá, inclusive no segmento dos quadrinhos pornográficos. Sendo assim, optei por escolher a obra de uma desenhista de quadrinhos *lolicon*. *Your Dog*, de Asami Sekiya. A autora, assim como Inuboshi, publicou suas histórias em revistas do tipo *loli*, ou *rorikei* (KATSUKI, 2009) e, após boa recepção, conseguiu lançar edições especiais em formato *tankoubon*. No entanto, ao contrário do autor anterior, Sekiya têm preferência por histórias originais de maior extensão, como é o caso de *Your Dog*. Além disso, conforme apontado por muitos fãs do gênero, entre os quais um tradutor brasileiro, o título “é bem mais cabeça que muito mangá loli por aí”.

Começamos pelo local de publicação da história. Situada em Tóquio, a editora Akaneshinsha diferencia-se das outras que divulgam materiais *lolicon* por oferecer enredos mais elaborados e que exploram a subjetividade dos personagens, como ocorre no trabalho de Sekiya. De acordo com “*Ero Manga Kansoubun*”, a página de resenhas de quadrinhos pornográficos, as revistas trazem histórias que não se resumem ao sexo pelo sexo. Há também enredos mais elaborados com aspirações ‘realistas’ e de ‘refinamento’, publicados preferencialmente na revista *Comic Lo*. *Your Dog* foi lançado em capítulos na revista *Comic Rin*, a qual, por sua vez, traz títulos com um “toque literário” e “fantasioso”, ou mesmo de outras tendências como *Shotacon*.⁵⁹ Inicialmente lançada em 2006, Sekiya conseguiu publicar *Your Dog* integralmente em volume único no ano de 2008. “A preocupação da menina, o conflito do homem – *representação delicada* do coração de duas pessoas, a história dramática que recebeu tanto apoio na revista *Rin*, em esperado lançamento em *Tankoubon*.⁶⁰ - com essa apresentação da obra, pode-se pensar até que não se trata de um *lolicon*. “Sensível” e “delicado” são os adjetivos recorrentes para tratar da obra de Sekiya. No entanto, essa adjetivação não se deve apenas ao fato de a desenhista ser

⁵⁹Cf. comentário disponível em:<<http://h.stack-style.org/2000-04-25-33/%E3%80%8ECOMIC%20RIN%E3%80%8F>>. Data: 10/10/2006

⁶⁰ Tradução nossa. Original: “—少女の悩み、男の葛藤— 2人の心の動きを繊細な描写で描き、RIN 本誌でも高い支持を得たドラマチックラブストーリー、待望の単行本化！” Disponível em: <http://www.akaneshinsha.co.jp/item/1091/> Acesso em: 04 abr 2014

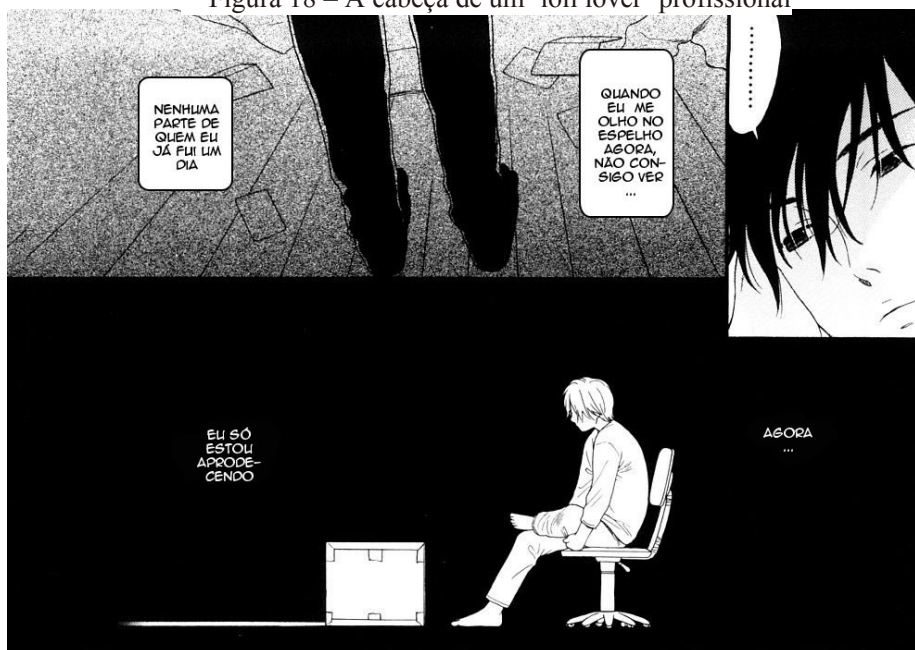
mulher, porque nas páginas brasileiras, alguns fãs desconhecem o sexo da autora, tratando-a por “autor”. Ademais, outra autora de lolicon posteriormente analisada nesta seção está longe de mostrar um trabalho tão ‘sensível’ e ‘delicado’ quanto o de Sekiya. A explicação parece ser outra, como veremos posteriormente. Poderíamos considerar Your Dog uma história romântica ao invés de pornográfica? De modo algum. Os elementos iconográficos dos mangás hentai estão todos ali, os corpos aparecem desnudos com frequência, o sexo surge representado em traços crus em muitos quadros. Entretanto, há *algo além do sexo* e, precisamos apresentar preliminarmente o enredo, em linhas gerais, para então tentar elucidar esse diferencial da autora em relação aos outros desenhistas de lolicon.

Ayu é uma doce menina de treze anos. Maki é um homem jovem, entre 25 a 30 anos. Os dois não se conhecem em um contexto normalmente associado aos romances. Pelo contrário, o encontro resume-se a um negócio sexual. Maki procura garotas jovens dispostas a manter relações sexuais com ele sob o olhar de uma câmera filmadora. Em outras palavras, Maki grava vídeos pornográficos das *performances* sexuais com as meninas para atender a demanda de clientes ávidos por esse tipo de material. Contudo, Maki não é um estuprador, muito menos assedia lolitas no metrô. Ele anuncia em páginas na internet e as próprias meninas vão ao seu encontro. Elas consentem o sexo (e a filmagem) contanto que recebam uma boa quantia por isso. A vida de Maki se resume a fazer sexo com meninas, gravar os encontros e vendê-los. Relações puramente sexuais e comerciais. Escolheu tal ramo de trabalho após uma grande desilusão amorosa, como o leitor fica sabendo ao adentrar na *cabeça do personagem*. Tudo ia bem até Ayu aparecer. Ela é diferente das outras meninas que o procuram. Sem dúvidas, ela deve estar ali por dinheiro, mesmo parecendo *tão inocente e amedrontada* diante dele. Ao longo da história, Maki envolve-se cada vez mais no mistério de Ayu, cujo comportamento indeterminado causa-lhe certa confusão. Aos poucos, o leitor descobre que Ayu está apaixonada por Maki e que, em nenhum momento, interessa-se pelo dinheiro ganho com a atividade. Quanto à Maki, ele precisa lidar com a *culpa* de explorar sexualmente garotas tão jovens, apesar de, ao mesmo tempo, querer esquecer a dor de um relacionamento antigo com sexo. As vidas de Maki e Ayu se entrecruzam, conforme uma clássica expressão japonesa, *ichigoichie*, cujo significado pode ser entendido como um encontro entre duas pessoas que altera o mundo de cada uma delas. No final, os dois personagens criam um “vínculo espiritual” que ultrapassa o sexo. Não há nada de “eles foram felizes para sempre”,

embora transpareça na conclusão uma ideia de ‘eles mudaram para melhor’.

Em resumo, Sekiya apresenta uma história lolicon para além dos personagens planos e unidimensionais. Eles pensam, agem refletidamente, são *contraditórios*. Mais críveis. Sobretudo Maki, que não aparece como mero agressor de lolitas. Ele é humano, sente remorso e tem dilemas *morais*. Malgrado as constantes cenas de sexo explícito, a autora apresenta um quadro psicológico dos personagens que contrasta com a atmosfera lúbrica. Dito de outro modo, os quadrinhos alternam-se entre a vida exterior e interior das personagens. São cenas de sexo entremeadas por lembranças, pensamentos e reflexões das personagens principais. Sem falar do uso de recursos próprios do estilo shoujo, para garotas, como as transições aspecto a aspecto. Como se pode perceber, totalmente diferente da obra de Inuboshi, que traz uma narrativa pobre de elementos iconográficos e psicológicos. Em *Your Dog*, tanto o desenho quanto a narrativa são superiores a muitos outros *lolicons* encontrados durante a pesquisa.

Figura 18 – A cabeça de um ‘loli lover’ profissional



O tal “toque literário” mencionado pelos fãs-críticos também se depreende da própria estruturação da história. Não há uma delimitação temporal tão marcada e, com efeito, a perda da virgindade de Ayu só vem a aparecer em capítulos ulteriores. Sem falar nas lembranças que surgem no decorrer dos quadros, algumas das quais trazem um fato já ocorrido, mas visto sob o ponto de vista de outro personagem. A emergência do ‘eu interior’⁶¹ nos quadrinhos de Sekiya, de algum modo, traz à baila as estratégias de narração usadas por autores literários. O tempo psicológico suplantando o mundo exterior dos personagens, tal como ocorre em Virginia Woolf. Pode-se rechaçar a aproximação, afinal, histórias em quadrinhos fazem parte de outro *campo*, composto por regras de composição e narração distintas e condicionadas pelo formato requadro-texto em sequência. De fato, esses desenhos conquistaram a autonomia como uma forma de arte sequencial (EISNER, 1989), com características diferenciadas. Entretanto, os quadrinhos assimilaram estratégias consagradas em outros meios, tais como cinema e televisão. Na matriz de todos eles, está a palavra escrita, cujo meio de expressão consagrado é a literatura.

Ainda sobre o enredo, preciso destacar alguns pontos cruciais referentes ao desenvolvimento da história. Em primeiro lugar, o personagem principal surpreende-se com as meninas, ou melhor, com a desenvoltura delas com os ‘fatos da vida’ e nesses momentos diz: “as crianças hoje em dia...”⁶². Ao contrário de Ayu, que precisa ser ‘adestrada’⁶³ sexualmente, as outras lolitas sabem realizar um *fellatio* satisfatório ou então confessam já ter tido experiências com rapazes.

⁶¹Ou *stream of consciousness*

⁶²Interessante notar que essa expressão também aparece em comentários dos loli lovers na internet, claramente em um tom jocoso, como uma ‘lamentação’ pela perda da imagem sagrada da infância.

⁶³O termo ‘adestramento’ é usado pelos japoneses como etiqueta explicativa do enredo de muitas obras pornográficas.

Figura 19 – “Essas crianças...”



Fonte: ©2008 Asami Sekiya

A constatação do amadurecimento das jovens consegue aplacar um pouco da culpa que persegue o protagonista. Para ele, ali não há ‘vítimas’. Mas, entre todas as meninas, Ayu aparenta ser a mais ‘pura’ e não por acaso, a convivência com essa personagem transforma Maki a ponto de fazê-lo abandonar a atividade moralmente condenável. Além desse aspecto, ressaltamos também a questão da motivação dos personagens. Inicialmente, o leitor imagina que Ayu entra em contato com Maki por precisar de dinheiro, como tantas outras meninas japonesas que se engajam no Enjo Kousai. “Enjo Kousai” significa “Relacionamento auxiliado”, uma forma de prostituição nipônica na qual meninas jovens são pagas por homens mais velhos para acompanhá-los em atividades que podem ou não ter cunho sexual (KATSUKI, 2009). São jovens que

almejam renda própria, evitando sobrecarregar financeiramente a família. No caso de Ayu, não se trata disso. A solidão e o desajuste social fizeram com que a garota procurasse Maki. Negligenciada pelos pais, sem amigos e sentindo-se isolada, Ayu queria se tornar uma menina ‘como as outras’. Apesar da aparente violência e crueza do sexo com Maki, Ayu descobre um sentimento novo e o atribui à experiência com o protagonista. *Só pode ser amor*. A descoberta de um afeto tão bonito e puro como esse garante a regeneração de Maki. E também parece ter tocado os leitores brasileiros, conforme indicam os comentários colhidos nas páginas pesquisadas. Para ilustrar, vejamos esta publicação, que prima pela ausência de pontuação:

belo hentai no começo fiquei grilado pq era uma coisa ridicula oq as mina tava fazendo e o cara achei um mostro mas depois vi a historia delle e vi q elle era normal e q elle tinha sentimentos pq esse e o valioso tudo na vida sem sentimentos ñ presta ai no final q tener uma romance foda ca achei fodastico gostei muito mas a mina q ficava com elle a amiga era estranha acho q gostava delle legal otimo recomendo ^^ (THIAGO HENRIQUE, 5/05/2013)

O mangá foi disponibilizado em páginas de grupos de tradução, como Hentai Arimasu, Hentai Pie e BHentai. O tradutor responsável dá a seguinte crítica sobre a obra:

acho esse mangá "pesado", Your Dog tem como foco a pedofilia e não somente o simples lolicon. O autor Asami Sekiya, criou *uma história que condiz com a realidade do nosso mundo, crianças que não tem a devida atenção dos pais ganham a atenção dos pedófilos*. Entretanto pensar que uma criança vai te olhar com desejo, é muita idiotice... No máximo vão querer sua atenção. Por isso senhores pedófilos, vocês são muito burros. (*grifo nosso*)⁶⁴ (MIYAZAKI, 12/07/2011)

⁶⁴ Uma opinião semelhante, também do tradutor, aparece no final da tradução disponibilizada nesses sites e lá ele menciona também haver “certo romantismo subentendido na história”

Além de “sensível” ou “delicado”, acrescentemos então o adjetivo “pesado”. Há uma “história por trás”, não é só sexo. Faz pensar sobre um problema que existe na realidade. A consciência fica pesada. Para alguns, o efeito provocado não afasta, mas torna a obra digna de aclamação. Um *loli lover* pontua que foi a única história em que se menciona de fato a idade da menina: “ela tem 13 primeira vez q vejo um anime/hentai/doujin/mangá admitindo q a lolicon é menor de idade”. Já outro, tece considerações sobre a pedofilia, em resposta à resenha do autor, cujo excerto foi apresentado anteriormente. Vejam só:

Na verdade, muitos pedófilos se interessam por crianças justamente por essa não- atração: A corrupção da inocência da criança os faz se sentir no controle da situação, como deus... A diferença entre um psicopata e um pedófilo geralmente está no tipo de trauma, apesar do pedófilo poder ter tido uma infância que proporcionou um controle maior perante a lei e a ordem, não deve-se excluí-lo da classificação de psicopata =)

(MH,13/11/2011)

Quanto aos aspectos formais, o enquadramento e a escolha de transições são estratégias balisares na obra de Sekiya. Como desenhista profissional, ela concorre com outros autores para consolidar o nome no campo de quadrinhos japonês, mais especificamente no segmento pornográfico. Precisa participar de eventos em convenções de quadrinhos, atuar como ilustradora em trabalhos menores, divulgar a produção na internet. A profícua indústria de jogos eróticos absorve desenhistas como Sekiya na produção de mundos em 2D conhecidos como “visual novel” ou “romance visual”. Nesses produtos, os jogadores precisam escolher alternativas de respostas para interagir com os personagens, construindo com eles a própria história do jogo. Inserida em um campo artístico concorrido, a autora consegue certo destaque por conta do manejo das formas visuais e narrativas do mangá. Não apenas um quadro panorâmico único situa o leitor no espaço pretendido, os detalhes do espaço surgem também em quadros estilo micro (COHN, 2007).

Adicionalmente, a autora utiliza transições cena-a-cena (MCCLLOUD, 2005) principalmente no final da página. Há um salto do ato sexual para um local externo onde, na página seguinte, se

desenrolará a despedida entre Maki e Ayu. Sem falar no jogo com a câmera utilizada nas filmagens. O requadro por vezes funciona como a lente da própria câmera, para onde se dirige o olhar de Ayu; noutras, surge um “quadro dentro de um quadro”⁶⁵, como no exemplo abaixo. Mesmo com esses diferenciais de enquadramento, Sekiya deve, como toda desenhista de mangás pornográficos, mostrar o que acontece dentro do corpo da menina (cf. explicitado no capítulo 3 deste trabalho). Mostrar esse outro ‘mundo interior’ da personagem significa, sempre, revelar o momento da ejaculação.

Figura 20– Quadro dentro de um quadro



Fonte: ©2008 Asami Sekiya

⁶⁵ Cohn: “inclusionary panels use frames within frames” (COHN,2010 p. 40)

4.3 NORANEKO NO TAMA: QUANDO O PASSARINHO SAIRÁ DA GAIOLA?

Saindo do mercado ‘oficial’ de quadrinhos, entramos no mundo paralelo dos doujinshis, as revistas produzidas por fãs e desenhistas independentes. Grande parte dos materiais lolicon encontrados durante a pesquisa origina-se de publicações que circulam pela grande convenção de quadrinhos, a Comic Market. Há certas divergências dos loli lovers brasileiros em relação à essas revistinhas. Certo tradutor tem como regra traduzir apenas esse tipo de material, embora sejam frequentes as manifestações de fãs com pedidos de traduções de mangás. Justifica-se a preferência por mangás com base numa suposta superioridade das histórias e dos desenhos em relação às produções dos fãs:

Os traços são bacanas e até que se sai bem no enredo, mas definitivamente ainda prefiro obras feitas por mangákas, as histórias são bem melhores; eu sei, so bem chato em um gênero que não foi feito para ter boas histórias a princípio x=(sic). Nada contra quem gosta dos estilos dos doujins, mas eu sou o tipo do leitor que busca mais um mangá de romance/comédia/senei/etc que não tenho medo de mostrar as cenas picantes, por isso que acabo gostando muito das obras do Fuuga, ótimas histórias sem censura XD.” (FEBAXMANN, 25/03/2013)

No embate arte profissional *versus* arte amadora, aparentemente os mangás se saem melhor no que diz respeito ao reconhecimento. Contudo, os desenhistas do setor ‘oficial’ se engajam também no universo dos doujinshis. Por exemplo, a própria Asami Sekiya, da seção anterior, publica histórias também em *doujinshi*: *Your Dog* conta com uma continuação nesse formato independente, que continua a história oficial e aborda outros personagens. Existem também círculos de *doujinshis* tão famosos quanto desenhistas consagrados e cujas histórias são elogiadas pela qualidade. O prestígio não se vincula estritamente a comercialização no circuito principal, também decorre da aprovação em um meio *underground*.

No mercado dos quadrinhos japoneses não oficiais também existe consagração e reconhecimento entre os pares. Para ilustrar, apresento

uma obra de um círculo famoso entre os fãs japoneses e que também tem a qualidade reconhecida por tradutores estrangeiros: *Noraneko no Tama* e a obra “*Kago no naka no kotori wa itsu deyarū*”, lançada em 2011.

O título faz menção a uma brincadeira de roda infantil e pode ser traduzido como “quando o pássaro vai sair da gaiola?” e se justifica pela história, que aborda o problema da exploração sexual infantil. A personagem principal encontra-se em uma situação extremamente degradante e tem uma origem social diferente das lolitas anteriores, que são urbanas e de classe média. Ela não é vítima de assédios em trens, muito menos se prostitui por dinheiro para bancar os próprios luxos. O autor Yukino Minato, do círculo *Noraneko no tama*, optou por representar a dura vida de meninas exploradas sexualmente em países periféricos da Ásia. Portanto, “Kago...” aproxima-se da abordagem “séria” de *Your Dog* e pode ser considerado um “mangá pesado”. A escolha do autor surpreende, uma vez que não traz os motivos clássicos consagrados entre os fãs do gênero, como o apelo ao *moe*. Não há orelhinhas engraçadinhas, nem roupas colegiais ou estilo lolita. Porém, mesmo com a ausência desses itens que possam gerar a identificação com o contexto de produção, Minato estabelece a relação com o Japão ao retratar um mercado de exploração infantil alimentado pelos funcionários de empresas japonesas com filiais no exterior. Nas palavras do autor, um enredo tão sombrio a ponto de causar náuseas.⁶⁶ Na opinião de uma das fãs brasileiras, “uma historia que reflete a realidade de muitos lugares...” (LIANE FERRAZ, 13 de novembro de 2013).

O fato de ser um doujinshi sério talvez explique a ausência das deformações próprias dos quadrinhos japoneses, conhecidas como SD. Tradicionalmente, utiliza-se o SD para uma ‘quebra’ na narrativa para favorecer o humor ou acentuar um comportamento infantil do personagem, conforme se pode verificar em *O Caso de Ema*, na figura 17. Provavelmente, o autor julga que a abordagem de um problema social como esse deve se ater a uma representação crua dos fatos. Não há nada de fofo aqui.

Em linhas gerais, o doujinshi traz a história de Sarika, uma menina pobre que é vendida pelo pai para trabalhar como escrava sexual. Na realidade, a garota sequer sabe do destino que a espera, já que o próprio pai mente a respeito da natureza do emprego para o qual vai encaminhá-la. Quando chega ao local de trabalho, Sarika se depara com

⁶⁶ Cf. MINATO, Yukino. *Kago no Naka no Kotori wa Itsu Deyaru*, vol.1. Atogaki. 2011

muitos homens a aguardando. A partir de então, a rotina diária da garota consistirá em manter relações sexuais com muitos clientes, a maioria, japoneses. Como é de praxe nos *lolicons* lidos durante a pesquisa, os agressores muitas vezes são representados sem a principal característica do estilo mangá: o olhar expressivo. Desse modo, em “Kago...” os personagens masculinos usam óculos ou não tem os olhos desenhados pelo autor. Entre todos os homens, apenas um aparece com traços mais definidos e tem um papel decisivo na trama. Ele é um jovem funcionário japonês que conhece Sarika e resolve tirá-la da “gaiola” desumana na qual ela estava aprisionada. Depois de muito sofrimento, há um final feliz para compensar a série de estupros cometidos contra Sarika, embora a “solução” de Minato não tenha agradado a todos os fãs, principalmente os brasileiros. Não obstante a garota tenha sido salva e levada para o Japão, ela não consegue abandonar totalmente a vida anterior. Por conta dos abusos sistemáticos, o autor sugere que a menina tornou-se viciada em sexo, conforme um dos próprios estupradores havia profetizado: “Logo, logo, você se acostuma. E aí vai ficar viciada.”. Mesmo com todo o amor e afeto dispensado pelo novo protetor, Sarika *precisa de sexo*. Nessa situação, o rapaz não consegue resistir e, então, os dois se tornam amantes.

Como pode ser visto na figura 21, a relação sexual, desta vez, adquire outro tom. Não há violência, nem resistência e a cena é vista sob uma ótica “romântica”. Interessante notar o aparecimento do que eu já apontei antes como “pênis falante”, entretecido com o discurso da personagem. A menina diz que está sendo “beijada por dentro” pelo pênis e, ao mesmo tempo, o autor usa a onomatopeia “chu”, som que os japoneses associam ao beijo. Uma representação que certamente passa despercebida para o leitor porque as onomatopeias não são traduzidas aqui. De todo modo, a iteração do motivo “coração” nos balões reforça o clímax amoroso. Encerrando a narrativa, os quadros finais mostram Sarika grávida, convertida em jovem esposa do benfeitor japonês. Para o desgosto do tradutor:

Figura 21 - O beijo



Bem, aqui termina a história da pobre Sarika. Mas eu tenho um problema com esse capítulo, você pode achar que é frescura, mas eu não queria que as coisas terminassem desse jeito. Tá *é um hentai, um lolicon, você tem que aceitar o fato de que teria sexo com uma criança* da mesma forma, e tem um final feliz, mas sei lá, você tira a menina de um bordel e depois transa com ela? Tá certo que também isso é justificado como vício, e talvez tenha até um certo sentido, mas eu preferiria que essa relação não acontecesse.” (DANTEKUN, 13/11/2012)

Um *deus ex machina*? Talvez, para quem esperava que a menina fosse criada como uma filha pelo novo protetor. Mesmo assim, a sequência ainda pode ser considerada um raro desfecho feliz em mangás pornográficos que optam por representar crimes sexuais. Em outros quadrinhos, não há “salvação” possível para a pobre menina vítima da violência sexual. Fora das páginas dos *mangás*, muitas vezes também não.

Comparado aos outros *lolicons* disponibilizados, este conquistou boa audiência e repercussão entre os *loli lovers*, com relevantes manifestações na seção de comentários à medida que os capítulos eram lançados. Mesmo com a conclusão da trilogia, Minato publicou um volume para contar a origem de outra escrava sexual que aparece em um dos capítulos de “Kago”: a menina Maya. Infelizmente, a história de vida dessa personagem é infinitamente pior do que a de Sarika. Ela e a irmã aceitam o “emprego” para sair da vida perigosa de pequenos roubos. As duas são ‘iniciadas’ como prostitutas infantis em uma sequência de quadros bastante forte, uma cena que descreve o treinamento das lolitas antes da interação com os clientes. Maya chega a ter a perna amputada como um castigo por tentar fugir do cativo, enquanto a irmã é assassinada. Os leitores do doujinshi no Brasil ficaram comovidos com a representação tão realista de Minato e sentiram-se inclinados a publicar opiniões sobre os finais das personagens. Um dos leitores até chega a criticar a opinião do tradutor:

cara não sei como vc pode não ter gostado do final comparado com o da maya(a garota q perdeu a perna) o final dela foi ótimo, a sarika saiu do bordeu[sic], começou um nova vida,ganho um

marido, e vai ter um filho, tudo indica q o japa ira forma um familia com ela,o final dela é perfeito pra um hentai.. (ANÔNIMO, 12/05/2013.)

O realismo da obra choca e “faz pensar”, ainda que não haja uma representação tão aprofundada dos personagens. Ressalto o informe impresso na margem inferior da página final de cada volume: "esta obra é inteiramente ficção (em duas dimensões), sem fazer apologia ou alardear relações sexuais contrárias às normas da sociedade". Como se pode perceber, o autor astutamente se exime de qualquer responsabilidade quanto a uma possível ‘influência’ nos leitores. Ficção é ficção, realidade é realidade. Que fique bem claro. Mas crianças fazem sexo com adultos, na vida real ou em quadrinhos. Na maioria dos casos, são cruelmente forçadas a isso. Realidade pungente antes oculta pela idealização da infância como uma época alheia aos males do mundo. Ainda tratando da tensão entre a narrativa da realidade e o próprio mundo real, gostaria de ilustrar esta questão com o exemplo a seguir.

A história abaixo revela como o resguardo da infância pode não ter o menor sentido em determinados contextos sociais. Severina, aos nove anos foi violentada pelo próprio pai, com a cumplicidade da mãe. Quase três décadas depois do início dos abusos, decidiu contratar pistoleiros para matá-lo, ao perceber que o ciclo de violência iria se estender para as filhas-netas.

Aos nove, fui com meu pai para o roçado. No caminho, ele me levou para o mato, amarrou minha boca com a camisa, me jogou de cabeça e tentou ser dono de mim. [...]Em casa, contei para minha mãe e ela me deu uma pisa. Fiquei sem almoço. À noite, minha mãe foi me buscar e me levou para ele. Me botou de joelhos na cama, tampou minha boca com o lençol e pegou nas minhas pernas para ele pular em cima. Eu dei um grito e depois não vi mais nada. No outro dia, fui andar e não pude. Falei: "Mãe, isso é um pecado, é horrível". E ela: "Não é pecado. *Filha tem que ser mulher do pai*"[grifo meu].⁶⁷

⁶⁷Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/966007-minha-mae-me-levou-para-ele-conta-mulher-abusada-pelo-pai-em-pe.shtml>. Acesso em: jul. 2012

Este caso-limite se deu no Nordeste, em uma região, possivelmente, com poucas formas de acesso à educação. Alguns poderiam até dizer que se trata de um Brasil semelhante a uma Europa medieval - a época da não-infância, como mostra Ariès (2012). Mas a ideia da filha como mulher do pai que parece absurda nesse relato horrendo da vida real surge completamente natural nas páginas do *lolicon*, que é um produto cultural de uma “sociedade civilizada”⁶⁸. A história de Severina poderia se transformar em um mangá *lolicon* tornando-se pura ficção, com dois desdobramentos possíveis. Em um deles, haveria um forte apelo à violência desenfreada, ressaltando a dor e o sofrimento da personagem. Em outro desfecho comum em *lolicons*, a menina agiria deliberadamente para seduzir o homem, ou então, na agressão sexual, descobriria o próprio prazer. Nesse tratamento do incesto, o *lolicon* traz duas escolhas narrativas distintas, que dependem da intenção do autor/desenhista em representar na ficção esse tabu primordial. A tensão entre uma ficção sem limites e a realidade social marcadamente moralista talvez explique a postura dos fãs e dos criadores de quadrinhos *lolicon* de se defender alegando que não são crianças de verdade. Como faz Minato, quanto à história de Maya e Sarika.

⁶⁸Eisenstadt (2001) considera o Japão a primeira modernidade múltipla não - ocidental: “O Japão se tornou bastante independente ao desenvolver e promover um programa distinto de modernidade - e, ao mesmo tempo, transformou-se muito rapidamente, de acordo com o modelo do Estado-nação ocidental e da economia capitalista - que fez surgir algumas características marcantes que o diferenciaram daquele modelo.” (p.13). Um caso bem sucedido de modernização não-ocidental em uma civilização não – axial.

Figura 22– Uma possível versão lolicon para a história de Severina



4.4 DIGITAL LOVER: MINHA IRMÃ NÃO PODE SER ASSIM TÃO FOFA!

Até agora, vimos *histórias originais* enquadradas no gênero *lolicon*. Entretanto, o mundo dos quadrinhos japoneses conta com um rico campo de “trabalhos secundários”, isto é, obras feitas por fãs que parodiam as séries oficiais divulgadas no *mainstream* das revistas de mangá e/ou exibidas na televisão em anime. Ao traçar a origem do fenômeno lolicon no Japão, chega-se, invariavelmente, ao reino dos *doujinshis* paródicos⁶⁹. Muitas personagens femininas consagradas pela fofura, inocência e beleza (segundos os padrões do 2D japonês) transformam-se em verdadeiras lolitas devassas nos trabalhos secundários dos fãs japoneses.

Durante a pesquisa, entrei em contato com muitas paródias de séries clássicas para garotas e também sucessos atuais, como Oreimo. Este último conquistou muitos fãs brasileiros, mesmo sem a circulação oficial no país. Como pude verificar, a riqueza de títulos disponibilizados pelos fãs tradutores é bem maior do que o acervo publicado e veiculado nos meios oficiais brasileiros. A difusão da internet banda larga e a existência de softwares de edição acessíveis ajudam a explicar a multiplicação de *fansubbers* e *scanlators* entre os otakus brasileiros. Há, inclusive, muitos tutoriais para instruir os novatos quanto aos procedimentos necessários para disponibilizar animês e mangás gratuitamente. Embora possa ser enquadrado como um crime de pirataria e violação de direitos autorais, a prática disseminou-se largamente na internet brasileira na última década. O mais surpreendente nessa dinâmica de apropriação de bens culturais está na circulação ilegal de obras *doujinshi* que trazem histórias originais, uma vez que a maioria dos otakus brasileiros não conhece os autores desse mercado. Já no caso das paródias, há uma forte demanda porque os fãs normalmente tem conhecimento das histórias originais nas quais o doujinshi se baseia.

Nesta abordagem das criações derivadas de sucessos do circuito mangá-animê, escolhi os trabalhos da desenhista Yuka Nakajima,

⁶⁹Segundo Takatsuki (2009), inicialmente, o *lolicon* era visto como uma paródia, uma brincadeira dos fãs de garotas mágicas.

baseados na série *Oreimo*, cujo título completo é “*Ore no imouto ga konna ni kawaii wake ga nai!*”, em português, “Minha irmã não pode ser assim tão fofa!”. Essa obra ilustra um movimento perceptível na indústria cultural japonesa das últimas décadas, a saber, a adaptação de livros conhecidos como *light novels*. Romances leves. São basicamente obras literárias lançadas em formato de baixo custo, vendidas por grandes editoras japoneses, obedecendo a segmentação próxima da vista nos quadrinhos japoneses. Não por acaso, as narrativas contam com ilustrações no estilo mangá e saem em formato de bolso, impressas em papel jornal. Os *light novels* de sucesso são, posteriormente, adaptados para *mangá* ou mesmo *anime* de modo que a história original é encurtada ou recriada nesses outros formatos.

Continuando a tratar de *Oreimo*, devo ressaltar que a história retrata o próprio universo da cultura pop japonesa, com referências ao mercado de quadrinhos, jogos e desenhos animados. Uma estratégia metalinguística empregada com sucesso para aproximar a ficção da realidade dos espectadores, conforme o enredo deixa evidente. Kirino é uma garota de 14 anos que não tem um relacionamento amistoso com o irmão mais velho. Tudo muda quando ele descobre o vício de Kirino por *jogos eróticos* de “irmãzinhas”. A bem dizer, a jovem trabalha para comprar artigos relacionados a trindade sagrada do pop japonês, anime – mangá – videogames. Portanto, Kirino é uma *otaku*. Como dito antes e reiterado muitas vezes no decorrer deste trabalho, o fã de desenhos não é visto com bons olhos pela sociedade japonesa, em geral. Portanto, Keisuke se surpreende com a descoberta, ainda mais porque a garota não apresenta os “sintomas” clássicos da doença do aficionado japonês: inabilidade social e personalidade esquiva. Longe disso. Kirino é uma das garotas mais bonitas do colégio, uma estudante aplicada e popular.

A garota tem uma vida paralela na qual consome os produtos da indústria cultural nipônica, em especial, os controversos *eroges*. No decorrer da narrativa, Kirino e Keisuke estreitam os laços e a garota faz amizades com outras *otakus*, depois de participar de um *encontro convocado pela internet*. Uma das novas amigas de Kirino é Kuroneko, uma estudante de 15 anos que se veste como *lolita gótica* e aprecia produções mais “refinadas” e “complexas”. Curiosamente, Kuroneko tornou-se a personagem mais popular e a maior “vítima” das recriações dos fãs nos trabalhos secundários, como veremos logo adiante.

Ainda sobre o enredo, é importante mencionar que, gradualmente, Kirino deixa de ser apenas uma espectadora e se transforma em uma escritora de *light novels* de relativo sucesso. Em pouco tempo, os trabalhos de Kirino chamam a atenção de um estúdio

de animação disposto a transpor a história para o formato anime e, em alguns episódios, o espectador se vê diante da dinâmica do campo de produção da indústria cultural japonesa. Um dos episódios retrata justamente a negociação sobre os detalhes da transformação do light novel de Kirino para a versão televisiva. A trajetória da personagem revela a própria natureza de Oreimo, que é a de um romance transformado em desenho⁷⁰.

Feitas essas considerações sobre o enredo, voltemos a atenção novamente para o título, “Minha irmã não pode ser assim tão fofa!”. Além de fazer clara menção à fofura, ou melhor, *kawaii*, também deixa entrever que a personagem principal é uma *tsundere*. Desbocada e agressiva na maior parte do tempo, a *tsundere* revela, em determinadas situações, um lado doce e fofo. Coincidentemente, a amiga de Kirino, Kuroneko, também é uma fofa *tsundere*, mas aqui a fofura está atrelada a um desprezo simulado pelos outros. Esta personagem caiu nas graças dos otakus e de criadores de doujinshis, como Yuka Nakajima.

O prolífico trabalho de Nakajima não se detém somente na obra de Oreimo. A autora produz doujinshis sobre outras séries famosas sob o nome *Digital Lover*, em feiras de quadrinhos como o Comic Market. Assim como outros desenhistas, Nakajima também produz no mercado oficial de anime-mangá, até mesmo como ilustradora das próprias séries que lhe servem de tema para as paródias. É o caso de “Minha irmã...”. Talvez justamente por ter trabalhado junto à produção dessa série, a autora se sinta inclinada a dar vazão às próprias ideias sobre a obra, sem o ‘cerceamento criativo’ do meio oficial. Além disso, a trajetória artística de Nakajima traz um forte vínculo com gêneros ‘controversos’ como yaoi⁷¹ e, mais recentemente, lolicon. Conforme o currículo⁷² da autora, “*Digital Lover* é um círculo de doujinshi mantido por hobby”. Criado em 1994, inicialmente lançava paródias voltadas para mulheres, com situações homossexuais entre homens, de teor pouco explícito. Aos poucos, a autora mudou o enfoque para histórias adultas cujo destaque

⁷⁰ Lançado em mangá, antes de ir para a TV.

⁷¹ Gênero que aborda relações sexuais entre homens. O mercado de doujinshis começou a crescer com a circulação de trabalhos de desenhistas mulheres, fanáticas por relacionamentos homossexuais entre personagens masculinos de séries famosas, originalmente heterossexuais (TAKATSUKI, 2009). Em japonês, essas fãs são pejorativamente chamadas de ‘fujoshi’, termo que traz o ideograma de ‘podridão’.

⁷² Disponível em: <http://www.digitallover.net/circle/histry.htm>

era, principalmente, a indumentária da personagem, baseada em uniformes escolares ou no estilo *maid* (empregada). Os trabalhos paródicos foram intitulados *D.L. Action*, cuja primeira edição data do ano 2000. Em relação aos outros desenhistas, Nakajima conquistou certa posição no campo de produção de quadrinhos e percebe-se que os desenhos da autora são detalhistas e bem acabados. Uma das grandes influências desta autora fora do segmento anime-mangá veio da Coréia do Sul, de um jogo conhecido como Ragnarok⁷³, como se constata pelo grande número de ‘trabalhos secundários baseados nesta obra. Curiosamente, Nakajima também produziu dois jogos eróticos baseados em personagens com uniformes escolares e de personalidade *tsundere*.

Encontrei os trabalhos de Nakajima na página do grupo de tradução, Hentai Arimasu, disponibilizados por um dos colaboradores que é fã do gênero. Com o fim do grupo, descobri que as mesmas obras também eram compartilhadas no blog de um tradutor de *lolicon*, juntamente com outros quadrinhos pornográficos. Cotejando as paródias de Nakajima com os mangás anteriormente descritos, chega-se a conclusão que a etiqueta *lolicon* não se ajusta completamente. A despeito do ‘selo pedobear’ atribuído pelo tradutor, as paródias baseadas em Oreimo não trazem relacionamentos entre adultos e crianças, sendo, portanto, *lolicon lato sensu*. Os personagens principais são Kuroneko e Keisuke, de 15 e 17anos, respectivamente. Segundo a opinião de um dos leitores: o “casal mais fofo de todos os doujins que eu conheço” (ANÔNIMO, Oriundos do Doujin, 30/10/2013)

As revistinhas de Nakajima sobre Oreimo exploram, basicamente, o relacionamento amoroso de Keisuke e Kuroneko. Quando entrei em contato com os doujinshi *D.L. Action*, não compreendia bem alguns diálogos dos personagens e senti a necessidade de ir atrás da obra original. Porém, para os leitores que se interessam apenas pelo aspecto estético da obra, a leitura pode prescindir do conhecimento da fonte de Nakajima. Conforme dito em outro momento, a qualidade dos desenhos da autora é perceptível, principalmente no que diz respeito às roupas de Kuroneko. Como se pode ver nas capas dos doujinshis reproduzidos na página a seguir (figura 23), a autora usa motivos consolidados dentro do mundo da cultura pop japonesa. Para começar, o indispensável rubor facial. Aparentando desconforto, Kuroneko aparece em trajes de lolita gótica, com orelhinhas de gato e,

⁷³ Famoso também no Brasil. Atualmente, a Coréia do Sul é uma das maiores produtoras de jogos MMORPG, sigla que designa *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*.

por fim, em uniforme de garçõnete. Em outros volumes, a personagem também veste roupa escolar, o estilo *sweet lolita* e até mesmo quimono, vestimenta tradicional japonesa. Favorita absoluta entre os fãs da série, fofa' é o adjetivo mais usado para descrever a personagem: “Kuroneko, sua linda. TU É FOFA DEMAIS!” (CHRONO KIMERA, 30/10/2013). Cabe destacar que os marcadores de constrangimento de Kuroneko, tais como o olhar hesitante e o corar das faces só potencializam a ‘fofura’ percebida pelos leitores.

Nakajima desenvolve os cenários das interações de Keisuke e Kuroneko com um grau de detalhamento claramente superior. Há muitas referências a locais reais, como o bairro Akihabara, famoso pelos eletrônicos, e restaurantes. O tradutor afirma que as obras de Nakajima exigem um maior tempo de tradução e edição, e isso provavelmente se explica por dois motivos. Primeiramente, ele precisa inserir várias “notas” no decorrer dos quadros para situar o leitor no assunto tratado, muitas vezes apelando para termos próprios da série oficial. Além disso, às vezes, há um pequeno texto do tradutor ao final do volume para sanar dúvidas pendentes sobre os temas abordados na história. Em segundo lugar, os diálogos são extensos e precisam ser traduzidos de modo a caber nos balões estilo japonês, que são verticais (ver figura 24).

Figura 23 – As roupas de Kuroneko (vols.. 55,57,59)



Fonte: ©Yuka Nakajima 2011

Figura 24 – Formatação do texto no balão



As onomatopeias são quase totalmente ignoradas, talvez por conta da impossibilidade de adaptá-las, principalmente quando aparecem em abundância nas cenas sexuais. Como elas são elementos atrelados ao próprio desenho no quadro, fica difícil para o editor inserir traduções em outros idiomas. Em outros *lolicons*, soluciona-se o problema acrescentando uma transcrição para o idioma inglês no rodapé da página. Ainda a respeito dos caracteres usados para sons, destaco que eles geralmente indicam também o volume e a intensidade da ação. Quanto maior o espaço do signo onomatopaico no quadro, mais alto será o barulho. No caso de um personagem cercado de muitas onomatopéias, está implícito que ele realiza uma ação que se repete no tempo com certa intensidade. E, como recurso amplificador da percepção de movimento, há o uso de linhas paralelas.

Em conformidade com os padrões encontrados em outras histórias, Nakajima utiliza muitos quadros monotemáticos para mostrar o rosto de Kuroneko durante a relação sexual. Quanto às transições, interessante notar o uso do tipo momento-a-momento para diminuir a velocidade das ações na narrativa gráfica. Vejamos o exemplo, a seguir. Na primeira imagem, o enquadramento sugere que o leitor vê a partir dos olhos de Keisuke, constatando que Kuroneko está excitada. Importante reparar no uso da tarja de censura, elemento obrigatório em quadrinhos pornográfico colocado principalmente para ocultar órgãos sexuais. No segundo quadro, do tipo macro, os dois personagens são vistos de cima e surge o local em que a ação acontece. O balão já prenuncia a sequência na parte inferior da página. Nesse momento, a autora lança mão de pares de quadros inseridos de modo a sugerir simultaneidade entre a reação expressa no rosto de Kuroneko e a ação que se desenrola no baixo ventre. Malgrado seja um elemento um tanto tautológico, a autora insere diálogos nos quais os personagens descrevem a ação. A intensificação das lágrimas e do rubor nas faces da personagem aumenta a tensão. O exemplo a seguir também pode ser lido em termos de ‘estágios narrativos’, relacionando-se com quadros de outras páginas, de acordo com uma metodologia proposta por Cohn (2010). O primeiro quadro apresenta a finalização da sequência iniciada na folha anterior, enquanto o segundo indica o começo de uma nova série. Nos quadros seguintes, há uma passagem do estado inicial para o que Cohn chama de “pico”, o estágio de maior tensão dentro do arco narrativo. Por fim, o último quadro mantém a atenção do leitor e o leva a seguir até a próxima página, que encerra a série (*Release phase*).

Figura 25 – Momento a momento e simultaneidade



Por conta de uma boa composição dos personagens e da articulação das convenções desse tipo de quadrinho, o *páthos moe* parece ser eficaz junto aos leitores das histórias de Nakajima no Brasil, especialmente, para os que conhecem o material original. Entre todos os fãs, o tradutor é o maior entusiasta e divulgador das produções da desenhista.

Que os mangás da Nakajima Yuka fazem nossa glicose ir pra estratosfera já é de conhecimento público. Mas o que ela faz com o casal Kuroneko/Kyousuke é doce demais. Daqueles de te deixar com um sorriso no canto dos lábios o mangá inteiro. É o máximo! [...] Acho que estamos diante de um daqueles casos onde a história de um doujin é melhor do que a original. Pelo menos no que diz respeito ao relacionamento dos dois! (BARTSSJ, Oriundos do Doujin, 18/02/2013 e 28/01/2014)

Desta análise das paródias produzidas por Nakajima, bem como da leitura dos trabalhos de outros criadores, observei que o lolicon, de algum modo, expressa uma relação com a obra de ficção que se estende para além do término da leitura dela. Os leitores querem prolongar o contato com os personagens da narrativa por meio dessas criações secundárias. Na verdade, isso não ocorre somente no mangá, é perceptível também no mundo das *fanfics*, “ficções de fãs”, narrativas publicadas na internet, cujos autores se inspiram em histórias famosas da televisão, cinema, videogame, etc. No caso dos *lolicon* paródicos como esse, o interesse maior decorre da vontade de apropriação de imagens femininas específicas: as consagradas das séries oficiais. Para os fãs, as garotas de verdade não podem ser assim tão fofas quanto as versões em duas dimensões. Se as personagens das histórias originais afetam tanto os leitores, é natural que eles queiram dar continuidade ao prazer que sentem com essas meninhas. Afinal, este amor ao 2D é bem mais cômodo, já que o amante sabe exatamente o que pode esperar das *dóceis* lolitas.

5 OS FÃS DE LOLICON NO BRASIL: “EU SOU LOLI, MAS NÃO SOU PEDÓFILO!”

5.1 O UNIVERSO DOS FÃS DE CULTURA POP JAPONESA FORA DA INTERNET

Todos os anos, há mais de uma década, um grande evento de cultura pop japonesa acontece em Fortaleza, Ceará. Com um público de mais de 70.000 pessoas em 2013⁷⁴, a Super Amostra Nacional de Animes (SANA) nasceu do planejamento e empenho de fãs adolescentes que interagiam em comunidades virtuais na internet⁷⁵ e promoviam reuniões em um famoso ponto da cidade, a Praça Portugal. É um exemplo dos chamados *animencontros* (MACHADO, 2009), eventos que acontecem em muitas cidades do País desde a década de 1990, organizados por jornalistas e simpatizantes da cultura pop japonesa. Entre os autodeclarados *otakus* surgidos nos anos 2000, estavam muitos adolescentes e jovens adultos de classe média, dispostos a realizar esses encontros para exibição de desenhos e apresentações de *cosplayers*⁷⁶. Nessa época, os mangás conquistavam, aos poucos, o espaço nas bancas de revista e os animês eram exibidos com mais frequência nos canais abertos e na TV a cabo.

Naturalmente, os eventos iniciais congregavam poucas pessoas, como pude verificar no longínquo ano de 2001. Como fã de anime/mangá desde criança, acompanhava, pelas poucas revistas sobre o

⁷⁴ Dado disponível em:

<<http://diariodonordeste.verdesmares.com.br/cadernos/cidade/sana-2013-supera-marca-de-70-mil-visitantes-1.359697#>> Acesso em: 20 jul 2013

⁷⁵ As comunidades virtuais são lugares que se formam no ciberespaço quando usuários se reúnem em determinado lugar e se engajam em discussões públicas a respeito de determinados temas. Essa é a definição clássica proposta por Rheingold, a qual elimina o pertencimento a um espaço físico comum como um dos critérios essenciais para a definição de comunidade. Entendo que comunidades virtuais não são exclusivas da internet, mas utilizarei aqui para me referir somente a esse meio. Assim como Recuero (2009), ressalto que a comunidade virtual se define pelas relações estabelecidas pelos usuários em lugares específicos e os registros dessas interações, como os comentários nos blogs analisados.

⁷⁶ No cosplay ou costume play, o fã se veste como o personagem de desenho, série ou filme e pode ou não participar de uma competição cujo objetivo é avaliar a melhor fantasia e/ou apresentação.

assunto, matérias relacionadas a eventos de São Paulo e Brasília. E sonhava em participar de um encontro nos mesmos moldes em Fortaleza. Até que a internet possibilitou o contato com outras pessoas com o mesmo interesse por desenhos e quadrinhos japoneses. Acompanhei o surgimento do “Principal Encontro Regional de Otakus” (P.E.R.O.), que se desfez quando outro grupo realizou com sucesso algumas edições da Sana. Salas de bate-papo do antigo “IRC”⁷⁷ e fóruns de discussão em sites criavam os primeiros laços entre fãs que moravam em diferentes bairros da cidade. As reuniões presenciais serviam tanto para fortalecer as amizades virtuais como para pequenos negócios, p. ex., troca e venda de fitas/CDs/DVDs de produtos que não circulavam nos meios oficiais. Obviamente, desenhos e quadrinhos pornográficos eram mercadorias cobiçadas, principalmente quanto mais chocantes fossem. As pessoas sabiam o que era *hentai*, mas ainda não era um termo tão usado quanto agora. E *lolicon*, muito menos.

Apesar do interesse comum entre os fãs de cultura japonesa que frequentavam a Praça Portugal, obviamente havia certa disparidade entre as origens sociais dos frequentadores. Alguns eram de escola particular e tinham acesso à internet em casa, outros dependiam de *lan houses* e pegavam dois ônibus para chegar ao local do encontro. Entre os organizadores principais da Sana estavam jovens de classe média e alta, cujas famílias tinham uma boa rede de contatos e capital econômico. O que pode ser um dos motivos do sucesso de um evento como a Sana frente aos concorrentes. De 2002 para cá, poucos foram os eventos que conseguiram ultrapassar a marca de três edições. Já a Sana chega à 14ª em 2014 e surpreende pelo leque de atrações em três dias de evento. A consolidação como a maior convenção do tema no estado se deu com patrocínios institucionais, um programa na TV, colunas em jornais e uma infinidade de meios de divulgação online. Outro fator para o êxito provavelmente está na estratégia de mobilizar um grande contingente de fãs dispostos a trabalhar de graça na organização. Naturalmente, ser um organizador de um evento como esse confere certo *prestígio* junto a outros adolescentes.

De fato, o voluntariado é praticamente a *conditio sine qua non* dos *animencontros*, embora esses eventos tenham se transformado em verdadeiros centros de negócios, e pareçam cada vez mais profissionais. Também não mais é permitida a venda/troca de produtos que possam

⁷⁷O IRC ou Internet Relay Chat é um serviço de comunicação na internet, usado para bate-papo e compartilhamento de arquivos. Era bastante popular antes da ascensão dos programas de mensagem instantânea

prejudicar o mercado oficial de mangás e animês. Cada expositor paga por um espaço no evento e pode vender certos tipos de produtos permitidos pela organização. Não são mais *animencontros* como antigamente porque não se restringem mais apenas a congregar fãs despreziosamente. O que importa também é oferecer muitos produtos e serviços. O público cresceu e tornou-se mais difuso, não são apenas fãs de cultura pop japonesa, muitos não gostam de desenhos japoneses e estão ali por outras atrações como partidas de role-playing games (RPGs) e videogames.

Mesmo assim, o resultado de uma visita ao terceiro dia da SANA 2013 mostra que ainda há um grupo relevante de aficionados pelo mundo da cultura pop japonesa. Entre eles, certamente, estão amantes de lolicon, embora seja difícil encontrá-los em meio ao amplo público da chamada ‘cultura pop’. Bom, os indícios de produtos *lolicon* não são tantos, mas há um item sucesso de vendas que traz estampas de lolitas. Um “travesseiro para abraçar”, ou, como é de praxe entre os fãs usar a palavra original em japonês, um *dakimakura*. Foi a primeira vez que me deparei com um produto como esse, que apenas conhecia pelas fotos vistas na internet.

Enquanto estava no evento, fiquei de longe observando o movimento no estande dos *dakimakuras*. Muitos visitantes, ao vê-los, não resistiam à tentação de tocá-los e alguns jovens inquiriam o vendedor a respeito. Algumas meninas também se interessavam pelos travesseiros, apesar da inexistência de estampas com personagens masculinos. Depois de algum tempo, fui falar com o vendedor e perguntei sobre esses artigos peculiares. Leonardo, o dono do estande, é do Rio de Janeiro e mudou-se para Natal, onde abriu um negócio de vendas de produtos voltados para fãs de cultura pop japonesa. Ele sempre viaja para várias cidades em que são realizados estes tipos de evento. Pergunto sobre as vendas dos travesseiros do amor e ele me diz que foram boas. Aponto para um *dakimakura* (figura 26) e pergunto o porquê dessa estampa. “Faz sucesso”, é a resposta dele. Sobre os consumidores desses produtos, descubro que durante o evento, os principais compradores foram jovens de sexo masculino, aparentemente de 16 a 20 anos. Embora no período em que estive no estande, ninguém tenha arrematado nenhuma das lolitas abraçáveis em exposição. Vi muitos adolescentes brincarem com elas sem compromisso – quem sabe, os preços não eram tão convidativos assim. Eu pergunto para Leonardo se ele sabe o que é *lolicon*. Ele ri surpreso com a indagação e diz que

sim, afinal, ele também é fã de desenhos japoneses. Todo fã *deve* conhecer esse e outros termos como *moe*, *kawaii*, *tsundere*... (ver o glossário). Desconhecê-los atesta que se trata de um *poser*.

Figura 26 – Dakimakuras de lolitas



Fonte: Arquivo pessoal, julho de 2013.

Aparentemente, é só um travesseiro *fofinho*, embora no Japão, o *dakimakura* tenha estreita relação com a rica indústria de produtos eróticos.⁷⁸ Fora da terra do sol nascente, contudo, o vínculo não parece tão claro porque eles trazem “apenas” fotos de personagens de desenhos animados e não apresentam os contornos típicos de bonecas sexuais. Além disso, o otaku ocidental consumidor desse tipo de produto certamente não é visto de forma tão negativa quanto o original japonês. Vejamos o relato de um escritor nipônico sobre a ideia de ‘otaku’ na sociedade japonesa:

Eu adoro jogos e animes. Não, se eu disser que adoro, vocês vão me entender mal. Na sociedade atual, se você disser que adora animes e jogos e videogame, as pessoas vão acabar tendo a impressão de que você é uma pessoa que grita "moe!" na frente da TV, que tem o quarto repleto de *figures*⁷⁹ e posters de animês e **que dorme agarrado a um travesseiro de abraçar com foto de um personagem de desenho**. [tradução nossa, grifo nosso]⁸⁰

Voltando ao evento, houve ainda outra descoberta indiscutivelmente vinculada ao *lolicon*. A moda lolita. Um dos espaços destinava-se a divulgar esse estilo de roupa que aparece com frequência em mangás *hentai*. Mas preciso ser cuidadosa ao tratar desse gênero pornográfico com meninas tão decentemente vestidas. Pelo que fico sabendo, há pelo menos quatro anos a SANA promove atividades de divulgação desse “*lifestyle*”. A líder do grupo, Vanessa, não por acaso, formada em Moda, me explica que *lolicon* e lolita são coisas completamente diferentes. “A moda lolita não tem nada [de] sexual” é

⁷⁸ Cf. Ferguson: "The Japanese are incredibly innovative when it comes to artificial stimulation. They are the creators of the *dakimakura* (literally "hugging pillow"), an inflatable, life-sized love pillow with the image of a porn star or anime character embossed on it, with an optional hole for love making"(p. 51)

⁷⁹ Uma *figure* é uma bonequinha normalmente em pequena escala que retrata com esmero as características de uma determinada personagem de anime, mangá ou videogame. Quanto maior a fidedignidade da *figure* em relação ao original, maior o preço no mercado.

⁸⁰ AKAGI, Tomohiro, 2007, p. 30. O título desta obra já esboça um olhar crítico da juventude quanto à situação da sociedade japonesa: “Um país que deixa morrer seus jovens” (no original, “若者を見殺しにする国”).

uma das asserções mais enfáticas durante a entrevista, apesar da clara vinculação entre os dois. Afinal, as mulheres do *lolicon* são representações de um feminino construído a partir do que é visto no cotidiano - no caso, japonês. Para ela, simplesmente se trata de uma tribo urbana baseada na indumentária, formada por meninas e meninos que não se identificam totalmente com a moda adulta. Conforme a explicação de Vanessa, a mulher-lolita transmite inocência, graciosidade e é a imagem de um feminino não-sexual. Talvez transmita para alguns, mas para outros, claramente suscita o desejo erótico. No grupo de lolitas de Fortaleza, é preciso seguir certas regras na composição do visual. Por exemplo, o uso das famosas orelhinhas, indica o amadorismo: “É muito cosplay, geralmente [as orelhinhas] são usadas por pessoas que estão começando no estilo”. Ou seja, é preciso mostrar que ali não se trata de uma *fantasia*, um ‘fazer de conta que sou um personagem’. Longe disso. O uso de roupas tão elaboradas deve ser incorporado ao cotidiano, segundo regras específicas para não degenerar em mau gosto e vulgaridade (*lolicon?*). Desse modo, nada mais natural para as lolitas do que promover encontros em *shopping centers* para ostentar roupas *tão fofas* e legitimar-se como uma tribo urbana que, numa cidade de altas temperaturas como Fortaleza, tem motivos de sobra para preferir o ar condicionado do centro de compras ao calor do clima tropical.

Na pequena mostra do universo lolita em exposição no evento Sana, o visitante tem a possibilidade de conhecer um pouco dos itens que compõem os vários subgrupos, partindo das *sweet lolitas* (muito rosa), passando pelas clássicas góticas (muito preto) até chegar à realza do tipo *hime* (princesa). Aliás, o ambiente foi decorado baseado nessa última, com muito rosa, flores e remates preguiçosos. Saindo da aula de moda Lolita, me dou conta de que há ‘lolitas não-oficiais’ circulando pelo evento. A maioria parece encarnar uma versão sexy do tipo gótico, cuja caracterização requer muito preto e muita maquiagem. Ao contrário das outras, estas deixam as pernas totalmente à mostra. Aparentemente, essas garotas têm entre 15 e 18 anos, o que provavelmente não deve empolgar um *loli lover stricto sensu*. Elas andam à vontade pelo evento e são assediadas por outros visitantes que querem tirar fotos com elas. Enquanto andava no meio da aglomeração do pátio da convenção, entreouvi alguns “Posso te dar um beijo?” ditos a essas *lolitas*. Mesmo com esse assédio, percebi que o efeito dessas meninas não é o mesmo provocado pelos visitantes fantasiados como personagens de animês, mangás e videogames famosos. O número de flashes para um *cosplayer* é claramente superior.

Figura 27 – Moda Lolita



Fonte: Sana, Julho de 2013

Entro em uma lanchonete para comprar um sanduíche e sou atendida por uma simpática garota de uniforme. Na verdade, ela está vestida como uma *maid*, e então reparo que estou em um *Maid Café*⁸¹ *made in Ceará*. A Sana oferece esse ambiente desde 2011, em cada ano o *Maid Café* apresenta um tema específico. Neste, as atendentes se dividem entre as *maids zumbis* e as *candy maids*. Aqui, “a ideia é ser servido como se estivesse em casa” por meninas acima de 15 anos e o cliente não pode ter contato físico com elas. As regras de conduta dos cafês japoneses são tão rígidas quanto o código de moda

⁸¹Os maids cafês se popularizam na década de 2000 por trazer as atendentes vestidas como antigas serviçais da aristocracia europeia. Os clientes escolhem o modo de atendimento de acordo com os padrões cristalizados do *moe*. A atendente pode agir como uma *tsunder*, tratando “mal” o cliente ou como uma *imouto*, i.e., uma “irmãzinha mais nova”.

Lolita e também não permitem o uso das orelhas de gatinho. Felizmente, elas são permitidas na versão cearense, para a alegria dos fãs. Os clientes adoram. Segundo uma das responsáveis pelo espaço, a inspiração para os modelos das roupas veio de séries famosas como “*He is my master*”. Nessa obra, originalmente publicada em mangá, um jovem herdeiro de uma fortuna resolve contratar belas adolescentes para ocupar o lugar das antigas empregadas da mansão em que mora. As meninas devem não só limpar a casa, mas satisfazer os fetiches do rapaz por uniformes. Interessante notar que a descrição do personagem principal no título de um dos episódios é bastante sugestiva: “Um *lolicon* com fetiche por uniformes, que gosta de tirar fotos às escondidas e jogar jogos eróticos”⁸². Como se pode esperar, a série oficial tornou-se a base para muitas histórias pornográficas criadas pelos fãs japoneses. Sucesso absoluto. Voltando para os *maids cafés*, devo mencionar que em um dos mangás analisados neste trabalho, um *lolicon lato sensu*⁸³, a personagem principal utiliza três diferentes uniformes típicos desses locais.

Enfim, o público de *lolicon* no Brasil pode, em uma experiência como a ida a uma convenção como o Sana, encontrar todos os elementos que adora nos quadrinhos. A lolita gótica, a empregada e a colegial. Essas são as principais personagens das historinhas pornográficas. E sobre esta última, ela é praticamente *hors-concours*. Uniformes próprios das escolas japonesas aparecem desde os primórdios dos *animencontros*. Até mais do que os quimonos, outrora, tão presentes no imaginário sobre o Japão. Dessa maneira, percebe-se que muitas mulheres reais buscam cada vez mais a semelhança com personagens de desenho. Ou no arremate de Takatsuki, “a realidade imita a ficção” (2009, p. 30).

⁸²Cf. capítulo 3, vol.1. “*Kore ga watashi no goshuujin sama!*”. ©Mattsu 2002

⁸³ A definição aqui pretendida de *lolicon stricto* e *lato sensu* quer indicar que no primeiro tipo, há uma preferência restrita por meninas menores de 15 anos. Já o segundo, engloba também estudantes de ensino médio.

Figura 28 - Equipe do *Maid Café* posa com cantora japonesa



Fonte: Sana, julho de 2014

5. 2 OS “LOLICON ANÔNIMOS”⁸⁴ NA INTERNET

Os mangás lolicon traduzidos e disponibilizados na internet tem um público que não costuma se identificar. O anonimato garante tranquilidade ao fã de um produto que não é bem-visto pelos pares apreciadores de cultura pop japonesa. Encontrar pessoalmente um *loli lover* é uma tarefa difícil, principalmente porque gostar de lolicon é posto ao lado de outras preferências menos controversas: “Ah, eu gosto de *lolicon*, mas adoro também tal e tal coisa”. Há uma pressa em desviar o foco para outros gêneros de desenho ou então, minimiza-se a questão: “Elas não são reais, justamente por isso eu gosto delas, são totalmente diferentes das garotas de verdade.”. Novamente, como se ficção e realidade fossem esferas totalmente distintas. Além disso, o que se assume normalmente é que se gosta de um *soft lolicon*, que aparece em muitas séries de desenho para televisão. Nessas obras, não há sexo, apenas vislumbres das calcinhas nas frestas das saias escolares e as famosas estratégias representacionais para gerar o páthos *moe*⁸⁵. Mas esse formato só veio muito depois da consolidação do *lolicon* como gênero pornográfico apreciado e discutido pelos *otakus* nos fóruns de internet e distribuído na *Comiket*⁸⁶. Com efeito, foi no ciberespaço que se consolidaram os principais termos usados para se referir aos elementos das narrativas em 2D nipônicas. A linguagem é um marcador importante para identificar um usuário de internet como um fã de cultura pop japonesa. E quanto maior o número de verbetes usados por ele, certamente maior o envolvimento com esse mundo e também o sentimento de que pode *emitir opiniões válidas* sobre determinada obra.

Antes de perscrutar os discursos dos *loli lovers* na internet, é importante definir quais são os lugares do ciberespaço frequentados por esse público, uma vez que a partir deles pode-se “tentar entender a mudança da sociabilidade, caracterizada pela existência de um grupo social que interage, através da comunicação mediada pelo computador” (RECUERO, 2009).

Durante a pesquisa, verifiquei que muitos desses espaços têm vida muito curta. Os mais duradouros são aqueles que se propõem a divulgar outros gêneros de quadrinhos pornográficos e que contam com

⁸⁴Também o nome de um grupo de tradução de animês e mangás. Ver em:

<http://www.l-a-staff.com/>. Acesso em: 20 fev 2014

⁸⁵Por exemplo, personagens *fofinhas* com orelhinhas de gatinho que dizem “nya” (miau, em japonês).

⁸⁶A convenção japonesa de quadrinhos “Comic Market”.

uma equipe regular. Geralmente, os *scanlations*⁸⁷ de mangás lolicon são divulgados em blogs que hospedam o material em páginas de download. Construir um blog e administrá-lo é mais fácil porque muitos serviços são gratuitos e oferecem um número razoável de layouts para os usuários não acostumados com webdesign.

Inicialmente, acompanhava o site *Lolicon Soul*, distribuidor exclusivo desse gênero. Além dos tradicionais quadrinhos em 2D, havia também os intitulados “3D lolicon” cujas imagens pareciam saídas de jogos eróticos japoneses. Quase não havia comentários de usuários e a última postagem não era tão recente. Ainda nos primórdios da pesquisa, a página foi inesperadamente apagada pelo próprio criador ou pelo administrador do serviço - talvez por alguma denúncia ou violação dos termos de uso. O mesmo ocorreu com a página no *facebook* e com as postagens no *twitter*. Mesmo interrompida, a breve incursão na *Lolicon Soul* trouxe algumas informações surpreendentes, como a existência de uma classificação específica para designar histórias com crianças menores de seis anos, *toddlercon*. Um verdadeiro *connaisseur* de gêneros pornográficos japoneses provavelmente reconhece esse e todos os outros termos usados pelos tradutores para rotular os mangás disponibilizados. Mas aquilo ainda era novo para mim. Na maioria das páginas visitadas, várias *tags* - ou melhor, etiquetas - indicavam ao visitante o conteúdo de cada quadrinho. Quem não é versado em *hentai* encontra dificuldades para entender todas as classificações, principalmente porque muitas são em japonês. Para minha surpresa, infelizmente, meu conhecimento do idioma não significou quase nada ali porque muitas palavras vêm do submundo da internet japonesa, não fazem parte do léxico comum de um estudante dessa língua. Não obstante minha dificuldade inicial em compreender os termos, descobri que originalmente eles eram usados em sites conhecidos como *channels*. No Japão, o mais famoso é o 2channel e, conforme minha pesquisa já havia indicado, lá era a origem do famoso *pedobear* (ver capítulo 3).

O 2channel é um fórum online de aparência simples, organizado por tópicos, visualmente não agradável, mas a ideia de propiciar um ambiente de discussões e trocas serviu de inspiração para a criação de sites semelhantes como o Futaba Channel, o 4chan e o 55chan⁸⁸.

⁸⁷Imagens digitalizadas e traduzidas por fãs

⁸⁸2chan: <http://www.2ch.net/>; Futaba Channel: <http://www.2chan.net/>; 4chan: <http://www.4chan.org>

Também são chamados de *imageboard*, porque a interface permite uma postagem de uma imagem acompanhada de texto, privilegiando o uso comunicativo de desenhos⁸⁹. Além do anonimato e do uso de imagens, aponta Fontanella (2010), nos *chans* as postagens antigas são gradualmente apagadas e um sistema de relevância coloca os tópicos mais recentes no topo da lista para discussões entre os usuários.

Dentro desses fóruns, verdadeiras comunidades virtuais surgiram para compartilhar interesses por produtos culturais como mangás, animês e videogames. Os *chans* seriam os legítimos representantes da noção de ‘comunidade virtual’ porque os membros têm sentimentos compartilhados e cooperam entre si como ‘anônimos’, o que sugere um caráter igualitário. Nesses lugares, as interações entre os usuários ressignificam produtos culturais, criando, por exemplo, outras versões para situações representadas originalmente em mangá ou anime. Além disso, a popularização de *memes*⁹⁰ na internet é feita amplamente por essas plataformas de interação virtual, cujos usuários usam a criatividade para reciclar notícias veiculadas pelos *mass media* tradicionais dando-lhes um caráter cômico. Também são ferramentas para fomentar o ciberativismo porque ajudam a difundir informações relevantes que são suprimidas pela política editorial das grandes corporações de comunicação e que não chegam ao conhecimento do grande público normalmente. Sobre esse aspecto é importante comentar o papel do site 4chan, inspirado pelo fórum de imagens Futaba Channel, site similar ao 2ch. O anonimato dos usuários é estimulado pela página, que o explica da seguinte maneira: “‘Anonymous’ não é uma pessoa única, mas em vez disso representa a coletividade completa do 4chan.”⁹¹. Aliás, credita-se ao 4chan o surgimento do grupo de hackers que se intitula ‘Anonymous’ (FONTANELLA, 2010).

Em suma, um *channel* é um caldeirão de cultura pop. Os usuários compartilham opiniões, imagens, críticas, entre outros conteúdos, com uma multidão anônima, sem medo de represálias no mundo offline. No contexto japonês, grande parte dos usuários é *otaku*, e como visto, trata-se de uma figura incômoda para a sociedade japonesa. Ou seja, nada melhor e mais seguro para a sobrevivência

⁸⁹Fontanella (2010)

⁹⁰ Meme indica a replicação de determinada ideia, segundo Dawkins (2007)

⁹¹ No original: “‘Anonymous’ is not a single person, but rather, represents the collective whole of 4chan”. Disponível em: www.4chan.org/FAQ Acesso: 05 abril 2013

social⁹² do que ser anônimo em um lugar cujo objetivo é justamente ser uma ágora virtual sem censura. Principalmente, quanto o *otaku* também é um *loli lover*. Não por acaso, é comum ver nesses imageboards anônimos frases como “Eu sou loli, mas não sou pedófilo!”.⁹³ A mesma asserção defensiva surge nas discussões dos loli lovers brasileiros nos endereços visitados durante a pesquisa. Talvez pudesse ter encontrado mais indícios se tivesse visitado algum *chan* brasileiro. Mas, infelizmente, não dominava as artes da internet o suficiente para descobrir se o mais famoso deles, o 55chan, ainda existia.⁹⁴ Por mais que sejam fóruns “livres” para discussão sobre temas polêmicos, há alguns artifícios para restringir o acesso de novos usuários. Em outras palavras, pode-se dizer que é como uma terra quase sem lei dominada por estabelecidos que não querem a entrada de novos forasteiros.

Portanto, ative-me principalmente aos mangás traduzidos e a dinâmica entre tradutores e fãs em espaços virtuais como o *Lolicon Soul*. Tendo como ponto de partida esse endereço, pude perceber como as fontes de pesquisa oriundas da internet são mesmo de uma labilidade desorientadora. Contudo, o ciberespaço é como a Hidra de Lerna: tão logo uma página desaparece, outras semelhantes surgem em pouco tempo. Além disso, mesmo com a eliminação de um determinado espaço virtual, o pesquisador da internet ainda pode recorrer aos serviços da *Internet Way Back Machine*⁹⁵. Então, mesmo com o fim da página *Lolicon Soul*, pude ter acesso a comentários como esse, que mostram que os fãs não querem se revelar, mas ao mesmo tempo, se manifestam para manter os espaços em que circulam na internet:

⁹² Tal sobrevivência social nada mais é do que manter determinada posição dentro da estrutura social, a qual exige provas constantes de que o indivíduo tem o direito de estar lá. Ver Bourdieu (2011).

⁹³ Takatsuki (2009) argumenta que no Japão (e, em geral), há uma forte imagem do pedófilo como um criminoso sexual perigoso e doente. Portanto, os *lolicons* tentam se distanciar da imagem de homens que tem desejo sexual por pré-pubes. Para o autor, o pedófilo não tem interesse especificamente por garotos ou garotas, ao contrário do *lolicon*, o qual se interessa exclusivamente por garotas. Quando a afeição é por garotos, há o termo *shotakon* para distinguir.

⁹⁴ Cf. :<http://blogs.estadao.com.br/link/membros-do-55chan-atacam-estadao/>.

⁹⁵ A Way Back Machine é mantida pelo The Internet Archive, um projeto que desde 1996 mantém um arquivo de bilhões de endereços virtuais. Fonte: web.archive.org.

Yo galera, finalmente a Lolicon Soul, voltou das zinzas (sic)!!! Dessa vez pra ficar. Estamos voltando e precisamos de toda ajuda possível para nossa divulgação. Use nossos banners em seus sites/blogs, foruns, etc... Ajude-nos a crescer. Também estamos abertos a parcerias e publicidades, contate-nos.

On-line desde 07/03/10 a 20/01/11. Novamente on-line desde 14/08/11. **Dedicado aos fans que pediram, incentivaram e nos ajudam a continuar.** (Lolicon Soul ,10 maio de 2012, grifo nosso.)

Depois do fim da Lolicon Soul, passei a acompanhar outro site, este dedicado também a outros gêneros. A página, conhecida como *Hentai Arimasu* (ou “tem hentai”, em tradução livre do japonês) disponibilizava quadrinhos, ou melhor, *scanlations* de paródias de séries famosas e também histórias originais estilo *one-shot* (edição única). Cada publicação trazia um “prefácio” do tradutor, o qual resumia em linhas gerais a história e emitia opiniões a respeito do autor e do tema retratado. Claro, havia também muitos pedidos para comentários sobre o lançamento. Esta página também foi apagada, o que deixou alguns fãs inconformados. E eles migraram para os blogs dos tradutores, os quais, na verdade, publicavam os lançamentos tanto no grupo Hentai Arimasu quanto em suas próprias *homepages*. A maior fonte dos registros de interações entre os *loli lovers*, aliás, veio exatamente desses lugares, como mostrarei posteriormente. Mas, antes, gostaria de apresentar um dos mais peculiares objetos de pesquisa, o “Paraíso Lolicon”⁹⁶.

5.2.1 “Bem-vindos ao Paraíso Lolicon!”

Esta página diferenciava-se do formato dos outros sites analisados, por não trazer os elementos clássicos, como as ‘etiquetas’ e as resenhas de mangás. Na verdade, o administrador dessa página claramente tinha o objetivo de divulgar o gênero como um ‘estilo de vida’, não se restringindo à distribuição de mangás, jogos e animês com essa temática. A própria designação *loli lover*, usada recorrentemente durante este trabalho encontra-se em algumas das publicações vistas

⁹⁶A página teve mais de 100.000 acessos em 2013 e o ápice foi o mês de maio, com cerca de 25.000. Dados disponíveis em:

<http://www.supercounters.com/stats/516801> Acesso: 20 jun 2014

naquele site. Optei por usá-la para fazer a distinção entre o gênero pornográfico em questão e os fãs dessas histórias, uma vez que, originalmente, *lolicon* é uma palavra usada *tanto as obras quanto os fãs delas*. A seção principal, “Aconteceu de verdade” trazia quase diariamente notícias relacionadas à sexo, infância e/ou violência, cada uma delas acompanhada de uma imagem em estilo mangá. A maioria das notícias, sem surpresas, tratava de relatos sobre abusos sexuais contra crianças e, logo após o título da publicação, uma imagem, normalmente *lolicon*, antecipava a leitura do conteúdo. Outro espaço que frequentemente recebia o aporte de notícias era o dedicado a divulgar pesquisas: algumas sobre sexo, outras com dados sobre o comportamento sexual das mulheres, entre outros temas.

Além disso, a Paraíso Lolicon se propunha a divulgar contos eróticos dos leitores, e a maioria dos publicados trazia descrições de relações sexuais entre pais e filhas, tios e sobrinhas e primos:

Tem algum conto pessoal sobre sua aventura sexual? É um relato verdadeiro ou apenas invenção da sua cabeça? Não importa! Envie sua mensagem, sua história para publicarmos aqui. Se sua história for aceita ela será publicada junto com uma imagem relativa ao enredo, como sempre ocorre em nossas postagens. Você pode usar nomes e emails fictícios. Sigilo absoluto, a não ser que você queira ser reconhecido como "autor" do conto.

(PARAÍSO LOLICON, 20 maio de 2013)

Acompanhando este “Paraíso” virtual durante um ano, entreguei-me à leitura de muitas das notícias, pesquisas e contos publicados. Em relação às duas primeiras seções, creio que elas estão ali para estabelecer um vínculo entre o *lolicon* e a realidade, justificando a existência do gênero e defendê-lo dos achaques. Ou seja, as notícias ali mostram que não vivemos em um belo mundo e talvez haja muito mais maldade fora dos quadrinhos do que nas páginas deles. A realidade é assim, então por que fingir que somos melhores do que somos e condenar o *lolicon*? *Faz parte da realidade, é natural*. Tal constatação poderia ser feita por um leitor, após a leitura das dezenas de casos de sexo com menores de idade na escola ou entre familiares de primeiro grau. Ao mesmo tempo, se divulga o *lolicon* das seções voltadas para animês, mangás e videogames e estes produtos culturais, não por acaso,

têm como cenário os mesmos lugares em que se desenrolam os fatos noticiados. A escola e o lar.

Os comentários dos usuários, como eu já esperava, não são tão frequentes quanto aquelas das páginas dos tradutores. Talvez porque nessas últimas, divulgam-se quadrinhos pornográficos de todos os gêneros, não só os de lolicon. E no “Paraíso...”, fica muito claro que ali trata somente de “assuntos polêmicos” como sexo entre adultos e crianças. O que, para um dos criadores da página, é o motivo para a contínua perseguição dos *loli lovers* e a exclusão de endereços sobre o tema, principalmente em sites de redes sociais como o onipresente Facebook. Analisemos a publicação completa sobre a questão.

Inicialmente, o autor reconhece que o público de lolicon não gosta de se revelar: “Sei que adoradores de hentai e principalmente lolicon são tímidos e vivem as margens da internet. ou seja, dificilmente tem participação ativa e comentários, seja eles positivos e negativos. (Paraíso Lolicon, junho de 2013). Pouco tempo depois, ao perceber que a página no site de rede social já havia sido excluída, o autor escreve um informe, que logo repercute entre os visitantes: “o que a gente poderia fazer pra ajudar a manter a Page online?” (idem). E eis a interessante resposta do webmaster:

não faço questão de estar presente no facebook, estamos tratando de assuntos polêmicos aqui. muita gente vê isso com maus olhos. cedo ou tarde a pagina seria excluida (mesmo não colocando nenhuma imagem de nudez total ou parcial). (idem)

Se realmente não se importasse com a vinculação à um site de rede social como o Facebook, ele não teria feito outra tentativa, como aconteceu três meses depois. E assim ele descreveu o retorno triunfal: “Nós somos igual o clube da luta... quais são as regras sobre o paraíso lolicon? nunca fale sobre paraíso lolicon! nunca divulgue a paraíso lolicon! because... We Are LoliLovers ð/”(PARAÍSO LOLICON, 27/10/2013). O que é um discurso bastante contraditório, tendo em vista o próprio objetivo de se criar uma página no Facebook: estreitar os laços com um público que obrigatoriamente, está identificado por um perfil e uma conta naquele serviço. Se os *loli lovers* não gostam de aparecer, para que então utilizar um espaço virtual que demanda certo grau de exposição daquele que se inscreve para ali participar? Provavelmente, porque o Facebook possui um inegável magnetismo e “existir” na

internet significa pertencer àquele universo. Trata-se de um feito ainda mais significativo quando os fãs de determinado nicho polêmico, como o lolicon, conseguem contestar as regras de uso do espaço, que não permitem a circulação desses tipos de conteúdo. É válido mencionar que a fiscalização do material publicado no Facebook já foi bastante criticada por muitos usuários, que veem a exclusão das publicações como verdadeira afronta à idealista proposta da internet de ser um lugar para a livre circulação de ideias.

Adicionalmente a essa questão do pertencimento, destaco também que não se trata somente de fazer parte de sites de redes sociais como o Facebook. Na verdade, mais do que isso, é preciso estar registrado nos resultados das páginas de busca. Para alguém que busca visibilidade, mais importante do que estar entre os fãs é poder ser encontrado por eles⁹⁷. E até mesmo entre os aficionados por lolicon, há a preocupação em garantir essa visibilidade. Novamente, a relação contraditória entre o estar anônimo e o querer ser encontrado por outros que compartilham o mesmo interesse. Para ilustrar, eis o episódio a seguir, ocorrido no final de 2013. Depois de conseguir burlar o Facebook e criar uma página alimentada quase diariamente por ilustrações estilo mangá de lolitas, outro “duro golpe” abateu o Paraíso Lolicon. Conforme relatado por um dos administradores do site, o Google teria bloqueado resultados de pesquisa relacionados a assuntos polêmicos como o lolicon. Segue a conclusão do administrador da página:

Isso é ao mesmo tempo bom e ruim, bom por que evita que outras pessoas penetras e que não gostem de lolicon caiam em nosso blog por acidente e ruim por que fica um pouco mais difícil aumentar o número de leitores e seguidores. (PARAÍSO LOLICON, 31/12/2013)⁹⁸

Felizmente para a pesquisa, pude fazer parte desse “Éden” antes do principal site de buscas da internet ter tomado a medida. Mas é

⁹⁷Cf. Recuero (2009), a compreensão de um espaço onde as interações possam ser travadas é essencial para que os atores saibam onde interagir

⁹⁸ Disponível em:

<http://paraisololicon.blogsexy.com.br/67239/Cad%EA+meu+Para%EDso+Lolicon%3F%3F%3F.html>. Acesso: 03 jan 2014

interessante perceber que o autor aqui admite, sem reservas, querer aumentar o público da “Paraíso Lolicon”, mesmo sabendo que corre o risco de ser mais uma vez excluído, como já ocorreu outras vezes. Gostar de lolicon, ainda mais adotando-o como um estilo de vida, como se propõe ali, é estar constantemente em perigo. Mas qual a graça de se interessar por determinada coisa e não poder conversar a respeito com ninguém?

Mesmo com a “censura” da página no Google, logo sabemos que o mesmo não aconteceu em outros serviços de busca. Ou seja, fecha-se um caminho, mas outros permanecem disponíveis, embora com menos alcance, porém capazes de permitir a entrada de novos loli lovers no Paraíso. Aparentemente, isso não parece ser suficiente para os leitores/visitantes da página. Pelo que está explícito nos comentários, há o interesse de criar um grupo de *loli lovers* para discutir esse amor tão “incompreendido”. Curiosamente, pela primeira vez surge um questionamento a respeito do público visado pela página: “o site foi feito para atingir fãs de lolicon fictício apenas, ou também pedófilos de verdade? Vocês são à favor da pedofilia?” (idem). A primeira pergunta esboça a curiosidade de um leitor que vê ali uma clara ambiguidade. Divulga-se ali lolicon que é ficção, p.ex., mangás, ou também se faz uma apologia a um lolicon *de verdade* (em outras palavras, pedofilia)? O segundo questionamento, aliás, não poderia ser mais incisivo a respeito e obviamente, gera certo desconforto entre os pares. Um deles chega a classificar a pergunta como “tendenciosa”, mas responde que o site provavelmente se dirige aos *dois* públicos. Sim, para esse *loli lovers* e muitos outros, é preciso deixar bem marcada essa diferença. Por outro lado, o posicionamento dos administradores, dessa vez, é reticente e eles posam como meros replicadores de conteúdo: “apenas pegamos algumas matérias, notícias de alguns sites ou são enviadas por email e republicamos, assim como alguns contos.”. Pedofilia? É aquilo que não deve ser nomeado nesse Paraíso. Pode-se falar a respeito usando os discursos dos outros sem dar crédito, como se percebe nas notícias, pesquisas, contos, etc. Mas *emitir opiniões* significa mostrar que se importa quando, na verdade, busca-se ostentar um desprezo em relação àquilo que pode detratar o objeto de interesse.⁹⁹

⁹⁹ E aqui, como não lembrar a posição dos artistas frente à crítica?(Cf. Bourdieu, 2011; Elias, 2001). A crítica é necessária para conferir prestígio aos artistas, mas, ao mesmo tempo, pode atuar para manter o *stablishment* artístico, dificultando a inserção de novos artistas fora do padrão *em jogo* numa determinada época. O artista que não consegue sucesso muitas vezes passa a

Por fim, sobre o *lolicon* enquanto gênero pornográfico de desenho, destaco o material ao qual pude ter acesso ali. Como já disse antes, não há apenas quadrinhos, mas também desenhos animados e jogos para computador com a temática. A maioria dos vídeos disponíveis é de desenhos antigos, das décadas de 1980 e 1990. Quanto aos jogos, *Rapelay* estava disponível para download nessa página, afinal, já se tornou um *clássico* dos *eroges*¹⁰⁰. E sobre os mangás, o acervo à disposição provavelmente se compõe de títulos traduzidos e divulgados em outros sites, inclusive, pelo falecido *Lolicon Soul*. Encontrar esses materiais ali não me surpreendeu de forma alguma porque, com a internet, tornou-se mais fácil fugir da censura e procurar alternativas para suprir os mercados do proibido. Não só alimentar com os produtos culturais *in natura*, é bom destacar, mas também fornecê-los de modo que possam ser fruídos em outros contextos, editando-os e traduzindo-os. Logo, no caso do lolicon, edição e tradução são as atividades preponderantes para a formação de um público do gênero no Brasil. Um site como o Paraíso Lolicon só coroa a circulação dos quadrinhos lolicon na internet brasileira, que se deve ao trabalho dos *scanlators* e da relação destes com os públicos fruidores das histórias.

desprezar as instituições que poderiam garantir um melhor posicionamento no campo artístico. Mas todo artista, por mais independente que possa parecer, quer ser visto por alguém, i.e., quer um público que o entenda. Em relação ao público de lolicon, entendo que este se comporta de forma análoga no que diz respeito à ostentação dessa posição de ‘não precisamos de aprovação de ninguém’ ou ‘não nos importamos com a opinião dos outros’.

¹⁰⁰Jogos eróticos japoneses.

Figuras 29 a 31 – Aqui tem Lolicon!

Algumas páginas visitadas durante a pesquisa



Home - Aconteceu de verdade - Contos - Pesquisa - Dicas sobre sexo - Mangas - Animes - Vídeos - Filmes - Jogos - Atrizes - Pacotes - Contato - Facebook - Perfil - Arquivos - Amigos

Fonte: Paraíso Lolicon (parte superior) <http://paraisololicon.blogsexy.com.br/>

Lolicon Soul - doujinshi, F X

← → C www.lolicon-soul.net ☆ 🔍

LOLICON SOUL
LOLICON IN DARKNESS

L.Soul no Facebook
Curtir
35 pessoas curtiram L.Soul.
Vagner Gerson Falcão
f Plug-in social do Facebook

f 13 online
sistemetele

MENU

- + Início
- + Contato
- + Entrevistas
- + Mural sugestões
- + Notícias
- + Parceria
- + Programas Uteis
- + Seja tradutor
- + Tutoriais

PARCEIROS

MANGAS TODDLERCON
TZ

MULTIMÍDIA

Digite aqui e faça a busca em todo o site **GOOGLE** **AVANÇ**

A sister has a brother in the morning

Tamanho Médio: 18 MB
Nº de Páginas: 15
Tipo: 3D Lolicon

Depositfiles
lolicon soul

Fonte: Lolicon Soul: www.lolicon-soul.net 2012

The screenshot shows a web browser window with the URL www.hentairimasu.org. The page features a red header with the site name 'HENTAI ARIMASU'. The main content area displays a manga entry for 'CL-Orz #14 + Wife is Wonderful', which was uploaded on 11/08/2012. The entry includes a cover image of a manga, a list of metadata (author: Clesta, translator: Fuguno, 15 pages, 3 Mb), and a description in Portuguese. To the right, there is a sidebar with a search bar, a genre list (GÊNEROS) including Anime, Comédia, Conversa, Doujin, Ecchi, Estupro, Extra, Ferrom, Ficção / Sobrenatural, Futurari, Gang-Bang, Incesto, Lolicon, Normal (Ou Não), Romance, S/M, Shotacon, Sobrenatural, Vanado, and Yuni, and a section for followers (SEGUIDORES).

Fonte: Hentai Arimasu: www.hentairimasu.org 2012

5.2.2 “Hoje trago para vocês um mangá de...”

Como já relatei, a cultura pop japonesa difundiu-se no exterior oficialmente pela veiculação e comercialização de desenhos e mangás nos meios tradicionais de divulgação. Entretanto, no que diz respeito a gêneros controversos como o lolicon, eles circulam nas redes não-oficiais de distribuição, as quais se constituem principalmente de fãs que traduzem, editam e disponibilizam para download os quadrinhos e os desenhos animados com a temática proibida. Antes de iniciar a pesquisa, eu conhecia a versão *soft* de alguns animês, mas nunca havia lido um mangá *lolicon*. Descobri então um universo de blogs¹⁰¹ criados com o intuito de distribuir histórias conhecidas como *doujinshis*, as publicações amadoras feitas por fãs. O nascimento do lolicon, como apontado por Takatsuki (2009) decorreu justamente da criação de *doujinshis*, cujos enredos traziam personagens infantis famosas em situações sexuais com adultos. Por outro lado, outros fãs-desenhistas não se contentavam em apenas utilizar os personagens dos produtos

¹⁰¹Oriundos do Doujin: oriundosdodoujin.blogspot.com; DanteKunTraduções: dantekunbr.blogspot.com.br. Hentai Arimasu: www.hentairimasu.org. Acesso: 2013 (site deletado durante a pesquisa).

consagrados na indústria cultural japonesa, eles também se empenhavam em criar histórias originais utilizando as estratégias representacionais do estilo mangá. Em outras palavras, o doujinshi lolicon pode ser classificado de duas formas: “obra original” ou “criação secundária”, quando feita com base em um produto do mainstream japonês.

Pode-se pensar que a circulação do lolicon no Brasil consistiria em disponibilizar apenas as “criações secundárias” que tratam de personagens populares dos produtos oficiais. Versões lolicon de Sakura Card Captor e Pokémon¹⁰², por exemplo. Afinal, muitas considerações sobre o consumo e os públicos da indústria cultural afirmam que os indivíduos querem mais do mesmo e são avessos ao complicado¹⁰³. O tempo é tão curto, para quê desperdiçá-lo lendo obras que não são de desenhistas consagrados no mercado oficial de quadrinhos? Bom, porque essas obras, apesar da aparente obscuridade, também são consagradas. O reconhecimento aqui vem da parcela de fãs que as compartilha na internet antes delas chegarem ao Brasil, ou do público original para o qual a obra se destina, i.e., os otakus japoneses. Ademais, os doujinshis também fazem parte de um sistema formado por instituições legitimadoras capazes de consagrar ou amaldiçoar determinados indivíduos. Há a grande feira de quadrinhos intitulada Comic Market e lá os autores se expõem a um público que consome em larga escala os produtos da indústria cultural japonesa. Esses aficionados se interessam tanto em consumir os desdobramentos alternativos às histórias consagradas nos mangás quanto querem conhecer novas histórias. Nesse ambiente, também circulam os críticos de mangá bem como caça-talentos em busca de novos autores para as revistas consagradas no meio oficial. Os próprios desenhistas são bastante requisitados para as revistas, estúdios de animação e de jogos de videogame. Isso porque todos os artistas na feira de quadrinhos lidam

¹⁰² Dois dos títulos de maior sucesso entre fãs ocidentais. Sakura Card Captor conta a história de uma menina que, paralelamente a vida escolar comum, deve colecionar cartas mágicas espalhadas por Tóquio. Já *Pokémon* conta a trajetória do garoto Ash Ketchum, um treinador de animais mágicos. Na verdade, a série originou-se de um jogo de videogame posteriormente transposto para a televisão como animê. (SATO, 2007)

¹⁰³ Basta lembrar dos comentários de ECO (1976) sobre a reciclagem e depauperação dos estilemas consagrados pela alta cultura quando são transpostos para os produtos da indústria cultura. Ou então do pessimismo adorniano ao “denunciar” a regressão da audição e a preferência pela repetição de certas melodias *ad infinitum* (2007).

com o estilo de desenho consagrado como mangá, então dominam uma técnica específica de representação da realidade e são capazes de adaptá-las para outros meios como a televisão e o videogame. Muitos fazem doujinshis como hobby e atuam profissionalmente como auxiliares de animação, arte-finalizadores, etc.

Depois dessa breve digressão, continuemos com a discussão do reconhecimento e do prestígio. Nem sempre o gênio criativo do artista é o único determinante do sucesso. É preciso ‘seduzir o inocente’¹⁰⁴ fruidor da obra quanto ao real valor de um produto como obra de arte. E então, indivíduos que se apresentam como qualificados para avaliar alguma coisa entram em campo para fixar um artista como uma figura notável. A avaliação do crítico se centra no manejo das formas, a ênfase do julgamento recai no modo de representação em detrimento do conteúdo.¹⁰⁵ Saindo da arte consagrada e entrando no terreno da indústria cultural, algumas semelhanças se preservam, mas há outros fatores em jogo. A consagração de um desenhista de mangá (*mangá-ká*) ocorre quando a obra deste, posta em circulação na feira de quadrinhos, é consumida por um público heterogêneo que enxerga ali um diferencial. Mas, no caso do lolicon, um fator certamente impossibilita a ascensão para os meios oficiais. Trata-se de um gênero que retrata relacionamentos controversos, uma perversão sexual. O autor pode até fazer sucesso, mas se quiser fazer parte do circuito oficial, deve abrir mão de representar explicitamente o sexo como lhe convém. Precisa seguir as regras do jogo. Porém, se quiser manter o caráter autoral, pode permanecer como um desenhista de doujinshis porque ainda assim poderá granjear prestígio entre aqueles que desprezam o encarceramento criativo do mercado oficial. E dentro desse público, estão os que se ocupam de divulgar essas obras na internet, como pude depreender ao rastrear a origem das versões digitalizadas dos doujinshis.

Há muitos sites que disponibilizam arquivos digitais de quadrinhos feitos para circular apenas em formato revista no Comic Market. Ao serem transpostos para download gratuito na internet, os mangás lolicon podem ser consumidos por públicos em outros países.

¹⁰⁴ Para usar essa interessante expressão-título do livro “Sedução dos inocentes”, de Fredric Wertham, a qual associa a degradação moral da juventude com o consumo de quadrinhos.

¹⁰⁵ Como a história da arte mostra, a demanda por arte passou a se orientar pela habilidade do artista em detrimento dos materiais empregados. (BAXANDALL, 1991).

Naturalmente, a formação de um público para essas histórias depende do esforço de outros fãs empenhados em traduzi-las para outros idiomas. Em geral, para o inglês. Pude verificar que a maioria das traduções para o português foi feita exatamente das versões em inglês, ou então, espanhol. Talvez porque, com razão, o japonês escrito é ainda mais difícil de ser dominado do que o falado, já que a expressão escrita se efetua em três sistemas, um dos quais é ideogramático. Ademais, o contingente de fãs anglófonos dispostos a traduzir mangás é grande e possui uma rede de circulação de materiais impressionante, sendo mais fácil para um brasileiro ter contato com a versão traduzida em inglês do que encontrar os lugares nos quais estão as revistas originais para *download*. E, mesmo que consiga o material em japonês, o tradutor teria dificuldades para traduzir as onomatopeias para o português. Ao lidar com as versões em inglês, não há esse problema, já que existem muitos “manuais” com os correspondentes em inglês para os caracteres onomatopaicos das páginas dos quadrinhos nipônicos.

Importante mencionar, contudo, que as traduções são tão amadoras quanto os traços de alguns desenhistas dos lolicons analisados. Como se pode perceber no material apresentado nesta pesquisa, embora os tradutores tenham certo conhecimento de inglês, poucos são aqueles que apresentam uma tradução para o português isenta de erros de ortografia e concordância. Obviamente, isso não prejudica totalmente a compreensão da história, mas para alguns leitores, certos deslizes são imperdoáveis: “agradeço muito pela tradução e estão fazendo um bom trabalho,mas por favor[...] pelo menos parem com esse "esqueção" pq doi muito ler isso” (ANÔNIMO, HeidernTraduz, 2012).A recorrência das gafes ortográficas indicou que os tradutores não dominam ou negligenciam as regras de expressão da língua escrita, mas que a maioria dos leitores também não se importa com tais erros, desde que não comprometa a compreensão do desenrolar da história. E como os quadrinhos são compostos de texto e imagem, um balão mal-traduzido pode ser complementado ou simplesmente obliterado pela cena no quadro. Até porque, na maioria dos lolicons, é dado maior destaque à representação da relação sexual do que à interação entre os personagens.

Figuras 32 e 33 – O original e a tradução





Destaquei em alguns momentos, a notória preocupação no campo artístico de se analisar a obra de arte a partir das características formais que a diferenciam das demais. Mais do que o assunto da obra, é o modo de representação que deve ser avaliado e, conseqüentemente, aprovado ou rejeitado. Por mais que o *lolicon* esteja longe de fazer parte do panteão da alta cultura, a preocupação com a forma também está presente entre aqueles que se consideram aptos a fazer a crítica das HQs. Quem costuma ler esses quadrinhos e atende ao pedido por comentários feito pelo tradutor, normalmente, não apenas deixa um “gostei muito” ou um “muito boa essa história”. O *loli lover* precisa manifestar a opinião de modo mais consistente. No caso a seguir, a leitora (mulheres também leem *lolicon*) se manifesta em relação a um dos raros mangás em cores: “Esse eu adorei, devorei, Mas paginas coloridas, as pinceladas pareciam um quadro, o resto, não importa ai ser loli, troque por qualquer mulher mais velha, que serviria muito bem” (Liane Ferraz, 06/01/2013)

Um mangá que se parece com uma pintura? Não funcionou bem, segundo a opinião da leitora e, inclusive, o próprio tradutor concorda: “Bah, de fato as páginas coloridas são ruins, eu ao menos não gostei delas”(DANTEKUN, 06/01/2013). Usar cores, como se percebe, nem sempre é acolhido como um recurso válido na obra.¹⁰⁶ Mas devo dizer que, para outros, as cores deixam as *lolitas* mais reais e o mangá torna-se mais parecido com um anime. Para outro tradutor, a página colorida consiste em um dos elementos mais apreciados nas obras de determinados autores: “Temos tudo o que podemos esperar de um livro do Ishikei. É colorido, meninas bonitas, meninas peitudas, meninas lolis, maids chatas princesas, elfas... É um coquetel de cores e venustidade!”(BARTSSJ, 20/06/2012).

Da interação entre os tradutores e leitores nas seções de comentários, se percebe que ali é preciso mostrar que não se conhece apenas o *lolicon* disponibilizado, mas também o próprio artista. Muitas vezes, o corpo de *loli lovers* que se julgam críticos do estilo não se limita a tratar do lançamento em questão. É preciso comparar este trabalho com outro compartilhado anteriormente, ou então, centrar a discussão sobre as características que tornam um desenhista melhor do

¹⁰⁶ Interessante notar que na fotografia, o formato preto e branco muitas vezes confere uma aura artística maior do que quando se prefere dispor das cores de modo mais realista possível. Como se as cores mais atrapalhassem do que ajudassem na compreensão da “ideia” da obra.

que outros. Se ele desenha com habilidade os genitais dos personagens, se as lolitas parecem “fofas”, se o “traço” é mais refinado ou mais grosseiro. O próprio tradutor, muitas vezes, já inicia o texto indicando de quem é o mangá. Obviamente, quando entrei em contato com esse universo, o nome Kawady MAX não significava absolutamente nada. Porém, ao ler uma resenha e os comentários dos leitores, fui alertada de que se trata de “um autor bem controverso, devido ao fato de ser um monstro sem coração e alma, que adora estuprar indefesas lolis”. (DANTEKUN, 10/10/2012). Mesmo depois de lê-lo, não passei a compartilhar a mesma opinião, dado que muitos outros lolicons, tem como *leitmotiv* precisamente a submissão das lolitas a todo tipo de violência. Não se trata de um artifício exclusivo do tal Kawady MAX. Bom, mas é preciso *dizer alguma coisa sobre o autor*, justificar a escolha daquele mangá específico.

Quando o tradutor domina o idioma japonês, o que é bastante raro, o assédio dos leitores é ainda maior¹⁰⁷. Alguns chegam até a chamá-lo de *sensei*, designação honorífica do japonês usada para professores, médicos e outros profissionais *prestigiados*. Se os comentários se desviam do objetivo principal de emitir opinião a respeito do mangá disponibilizado e tornam-se pedidos de traduções, o tradutor deixa o lembrete: “não se esqueça que eu traduzo por vontade, não porque gosto de vocês leitores.” (TOJARA DARK, 24/06/2010). Sem dúvida, ser *scanlator* é um hobby, uma atividade da *persona virtual* do usuário que opta por usar um pseudônimo. Contudo, a vontade de traduzir decorre também da sede por reconhecimento no universo dos fãs. Ser um bom tradutor significa ser disputado por grupos de *scanlations*, conforme pude perceber na seção de comentários de algumas páginas. Mas fazer parte de uma equipe significa *seguir regras*. Por exemplo, o *fansubber* “Lolicon Anônimos” exige que o tradutor integrado ao grupo esteja sempre no IRC¹⁰⁸ e que possa dedicar duas horas diárias as atividades de tradução. Sem falar que o tradutor cooptado deve se adaptar ao formato de legenda e edição utilizada pelos outros membros. Os tradutores dos principais blogs visitados já trabalharam em equipe, mas preferem atuar como *freelancers*. Até porque o destaque do trabalho vai diretamente para o tradutor, e não para o grupo. A seguir, uma das tentativas de cooptação na seção de comentários do blog *Oriundos do Doujin*.

¹⁰⁷ Um tradutor também é prestigiado quando é capaz de “descensurar” o mangá, i.e., retirar as famosas tarjas dos órgãos genitais dos personagens.

¹⁰⁸ *Internet Relay Chat*.

Olá BartSSJ, eu sou Daemon da Hipercool recentemente postei algumas traduções no meu site queria lhe convidar a postar suas traduções recentes lá também se estiver interessado favor entrar em contato comigo pelo meu e-mail e daemonxd@hotmail.com estarei aguardando, continue com o ótimo trabalho. :) (DAEMON (05/04/2013))

Opa. Tudo bom, Daemon?

Agradeço a oferta, mas além de postar as minhas traduções aqui, posto também na Arimasu. Acho que assim tá bom.

Mas não vejo problema em algum em você postar meu trabalhos na Hipercool. Até agradeço, na verdade, **já que você sempre bota os devidos créditos.**

Valeu e boa sorte com o site!

(BARTSSJ ,05/04/2013, grifo nosso)

O mais interessante da visita aos blogs de tradução de mangás, reside na diferença entre esses e um site exclusivo como o Paraíso Lolicon. A maioria dos leitores que deixa registros na seção de comentários é formada por *outros tradutores*, o que pode justificar os debates em torno dos autores e das características formais das obras. Ficou claro, para mim, que aqui transparece uma noção do lolicon enquanto *gênero de mangá* e não como um *estilo de vida*, como visto no Paraíso Lolicon. A distinção torna-se ainda mais perceptível ao se constatar que os usuários desta última normalmente sequer usam pseudônimos, dando preferência à publicação anônima. Já nas páginas de tradutores, verifiquei que os usuários comentam a partir do perfil registrado no próprio serviço do blog ou usam os nomes com os quais se identificam em outros espaços do mundo dos fãs de cultura pop japonesa. Além disso, verifiquei que a linguagem aparece como um marcador importante ao ser usada pelos leitores para tratar dos mangás disponibilizados. Qual a diferença entre um *netorare* e um *bukkake*? E o que significa *vanilla* e *scat*? Depois de dois anos acompanhando esses espaços, tornei-me capaz de identificar os diferentes *tipos* de personagens e situações designadas por esses termos. Como se pode

perceber, não são somente termos do idioma japonês, alguns vêm do inglês, o que comprova o papel dos fãs anglófonos na divulgação dessas histórias. Um *netorare* retrata traição e adultério enquanto *bukkake* descreve a situação em que a personagem feminina recebe jatos de sêmen de vários homens no rosto. Já *vanilla* designa a história com um viés romântico, geralmente retratando sexo consensual entre casais de namorados. E *scat*, como o nome já dá a pista, sinaliza histórias de teor escatológico. Se Marquês de Sade publicasse romances nos dias de hoje, certamente receberia essa etiqueta.

Quadro 2- Termos usados pelos fãs

CHIKAN	Assédio sexual
DEMONGIRL	Garota demoníaca
DOUJINSHI	Revista de fã
ECCHI	Pervertido
ERO	Erótico
EROGE	Jogo Erótico
FAN SERVICE	Quando a cena é inserida para mostrar a calcinha ou seios da personagem
FEMDOM	Dominação feminina
FUTANARI	Hermafroditismo
GURO	Grotesco
HAREM	História no qual um personagem masculino vive cercado por garotas
HENTAI	Quadrinhos pornográficos
HOUSEWIFE	Donas de casa
KAWAII	Fofo
KEMONOMIMI	Orelhas de animais
LOLICON	Complexo de lolita
MECHA	Robôs
MEGANE	Mangás com garotas de óculos
MIND BREAK	Extremamente violento
MIZUGI	Roupas de banho
MOE	Palavra usada para designar a excitação provocada por determinado tipo de personagem
NEKOMIMI	Orelhas de gato
ONIISAN	Irmão ou homem mais velho
OTAKU	Fã de animê e mangá
PAIPAN	Sem pelos pubianos
PAIZURI	Pênis entre seios
PEDOBEAR	Urso pedófilo usado para designar conteúdos lolicon
SCANLATION	Traduções escaneadas
SCAT	Escatológico
SHOTACON	Complexo de shotaro

TANKOUBON	Compilação por volume
TODDLERCON	Sexo com bebês
TSUNDERE	Personagem normalmente rude (tsun), mas que eventualmente torna-se doce (deredere)
YANDERE	Personagem que normalmente é doce, mas as vezes torna-se violenta.
YAOI	Gays masculinos
YURI	Lesbianismo

6 CONCLUSÃO: INTERNET, NOVAS MODALIDADES DE LEITURA, ESPAÇOS DE CRIAÇÃO E ESTILOS DE VIDA

Sem dúvida, a existência de páginas na internet brasileira para divulgar quadrinhos cujas histórias representam crianças em cenas sexuais com adultos causa incômodo. Os discursos mais recorrentes nos contextos de recepção dessas obras fora do Japão são incisivos na assertiva de que quem gosta de *lolicon* tem um pé na pedofilia. Embora a escolha deste tema tenha decorrido justamente dessa polêmica, optei por deslocar o enfoque da comprovação desses discursos para uma incursão nesse universo, com vistas a desvendar por que essas histórias circulam no Brasil e quem são os leitores delas. Se já partisse do *parti pris* de que é simplesmente uma forma de pornografia infantil, apenas procuraria subsídios para corroborar essa tese e perderia o caráter sociológico, que é compreender e interpretar os fenômenos do mundo social. Destarte, esta pesquisa teve como ponto fulcral a análise das práticas de produção e leitura desses quadrinhos tendo em conta as diferentes significações dadas pelos criadores e pelo “público”, e, paralelamente, apresentou as novas formas de recepção das histórias em quadrinhos quando tranpostas para a internet.

Após a leitura de mais de cinquenta quadrinhos e de comentários em blogs e sites de redes sociais, em articulação com as bases teóricas vistas no decorrer deste trabalho, concluí que o *lolicon* é um gênero pornográfico produzido por fãs e desenhistas profissionais, com o uso de uma linguagem específica compartilhada entre eles, para divulgar certas representações do feminino, não necessariamente indicativas de uma tendência à pedofilia. Quem gosta de *lolicon* pode ser pedófilo, ou simplesmente se sentir atraído por essas histórias devido à alta carga de violência e sadismo.

A utilização do termo ‘público’ inicialmente remete a idéia de coletividade ou comunidade homogênea para quem a se destina a obra de arte ou da indústria cultural. Não obstante o ‘público’ tenha sido por muito tempo tido como um grupo de determinado perfil, baseado em gênero, idade e classe social, esta pesquisa não teve como objetivo definir um padrão de leitor de *lolicon*. No começo deste trabalho, parecia ser apenas um gênero feito por homens para outros homens, a fim de satisfazer os gostos perversos de certos fãs da cultura pop japonesa. Para a minha surpresa, descobri a participação de mulheres

reais no mundo do *lolicon*. Não só no lado da produção como desenhistas, enfatizo, mas também no pólo da recepção já que, entre os registros de comentários sobre o *lolicon* na internet brasileira constavam opiniões de leitoras. Portanto, percebe-se que um produto cultural encerra várias possibilidades de fruição que não são totalmente controladas pelo produtor. Com a internet, o controle sobre a recepção diminuiu ainda mais, visto que os usuários podem compartilhar entre si, gratuitamente, muitas modalidades de bens produzidos pela indústria cultural. Inclusive, materiais de pura violência e crueldade, conforme visto em muitas das histórias aqui analisadas.

Como Chartier (1991) assevera, um estudo sobre as práticas de leitura deve transpor os limites do texto e englobar também a relação com o dispositivo no qual ele se inscreve. No caso dos quadrinhos, não se pode partir da premissa de que todos são lidos do mesmo modo, ainda mais quando há mudança no suporte no qual são reproduzidos. O leitor de uma HQ impressa tem uma relação diferente com o texto quando comparado com aquele que lê na internet. Até mesmo entre os próprios materiais impressos, há contrastes que se expressam no formato de divulgação da obra.

No âmbito da produção, uma história em quadrinhos *lolicon* pode ser publicada de três diferentes maneiras: em revistas especializadas, em formato único e com melhor acabamento ou como “fanzines” produzidos por círculos de autores. Nesse ponto, percebe-se a distinção entre dois conjuntos de dispositivos narrativos: os que provêm das estratégias de escrita e das intenções do autor, e os que resultam de uma decisão do editor ou de uma exigência de oficina de impressão (CHARTIER, 1991). Quanto à recepção, ela se dá em dois níveis. No nível primário, em território japonês, na materialidade do impresso e nas possibilidades de circulação em espaços próprios para a divulgação: lojas de conveniência, comic stores e convenções de fãs de cultura pop tais como o Comic Market. No nível secundário, estão as formas de reprodução digital na internet, autorizadas ou não, bem como a exportação dessas histórias por meio do comércio online, que ultrapassam os limites do arquipélago japonês e levam o *lolicon* às paragens ocidentais. Neste processo, deve-se destacar o papel da cultura de fã. Indiscutivelmente ligado à indústria cultural, o fã não é apenas um mero receptor da obra, ele transforma-se em um agente de divulgação da mesma, principalmente quando inserido em comunidades virtuais na internet. Em outras palavras, a produção cultural depende cada vez menos dos espaços oficiais de divulgação e tem a possibilidade de

circular sem grandes custos nos agrupamentos sociais do ciberespaço, como páginas de redes sociais, blogs, grupos virtuais, etc.

Estamos em um contexto de revolução da palavra escrita, expressa em termos de mudanças nas formas de registro de um texto, nas técnicas de reprodução e nas práticas de leitura (CHARTIER, 2002). O suporte material que permite a leitura dos quadrinhos *lolicon* no Brasil é o próprio computador, caracterizado pela “convergência midiática”, que permite o acesso a várias formas de produções culturais, como as televisivas, cinematográficas, fotográficas e textuais. Na verdade, além de facilitar o contato com a obra, oferece também muitas ferramentas de edição e até mesmo criação de narrativas digitais. Consequentemente, constata-se que, na internet, um leitor pode-se tornar facilmente um autor.¹⁰⁹ O que remete ao vaticínio de W. Benjamin, de que exercer a atividade literária tornar-se-ia, um dia, “um direito de todos” (1987). Como mostrado, indivíduos podem criar histórias sobre temas tão polêmicos como a pedofilia e entrar em contato com outras pessoas que compartilham esse mesmo gosto, como acontece em uma das páginas, que divulga ‘contos *lolicon*’. Isso atesta o papel da interação mediada por computador na construção de laços entre indivíduos que fora da internet, talvez não tivessem coragem de expor tais gostos perversos.

Retomando a dinâmica de produção, destaco que, embora os produtores de *lolicon* ocupem o lugar mais baixo no campo da produção cultural (em termos de prestígio, não de rentabilidade comercial, que fique claro), é perceptível que também entre eles há mecanismos de consagração. Afinal, a indústria cultural também se arvora em torno de ‘elites’, compostas tanto por um grupo de artistas-profissionais comercialmente exitosos, quanto por críticos que divulgam as criações junto aos potenciais fãs. Entre os desenhistas de *lolicon*, há muitos que almejam se inserir no mercado oficial de quadrinhos pornográficos. Eles divulgam o próprio trabalho na internet, circulam em eventos que poderão colocá-los em contato com editores de revistas. Atuam em

¹⁰⁹ Basta lembrar o envolvimento dos fãs de grandes séries literárias como ‘Harry Potter’ e ‘Crepúsculo’ na divulgação de ‘histórias paralelas’ sobre o mundo dessas obras. Em alguns casos, as ficções de fãs podem até mesmo garantir um espaço junto aos meios de divulgação mais prestigiados. Foi o que aconteceu, por exemplo, com ‘Cinquenta tons de cinza’. Da origem nada nobre como ‘ficção de fã’ baseada na série ‘Crepúsculo’, tornou-se um *best-seller* “erótico”, publicado, inclusive, no Brasil.

papéis subalternos nos estúdios de animação ou do ramo de videogames, além de produzir quadrinhos. Para eles, é preciso manejar as convenções próprias ao estilo mangá de modo a conquistar tanto os leitores quanto os críticos capazes de reconhecê-los como desenhistas distintos dos demais concorrentes no mercado. Cada história, inegavelmente, é elaborada com base nas representações que o artista cultivava a respeito daqueles que poderão entrar em contato com a obra (BOURDIEU, 2011).

Há aqueles que optaram pelas temáticas *lolicon* porque outrora eram fãs do gênero e se especializaram na arte do desenho ao ponto de serem capazes de criar as próprias histórias. Por outro lado, há outros criadores que acreditam que o *lolicon* faz sucesso por causa da estética do choque e, portanto, para galgar posições até o *mainstream*, é preciso chamar a atenção de algum modo. O *lolicon* é um gênero comercialmente rentável porque se destina a um segmento de consumidores fiéis, que não abre mão de colecionar todos os itens derivados da narrativa em duas dimensões. Por esse prisma, produzir histórias desse tipo consiste em uma primeira etapa para a conquista de um público. Além desse aspecto, destaco que o *lolicon* surgiu e permanece como um gênero fortemente atrelado às “criações secundárias” dos fãs de desenhos. É produto de uma ‘cultura de fã’ própria da indústria cultural. Os aficionados fazem com que determinados personagens vivam para além das narrativas oficiais. Eles recriam as heroínas dos mangás para garotas, acrescentando a elas sensualidade e desenvoltura sexuais que, no meio oficial, seriam elementos rejeitados. Nessa perspectiva, eles caminham no sentido inverso da lógica tradicional, primeiramente, deixando de ser apenas o ‘público’, para se tornar também a ‘crítica’ - o que se percebe largamente nas comunidades virtuais da internet. E então chegam ao ‘pólo emissor’ quando partem da crítica para a própria criação, ou melhor, recriação. Ao evidenciar esta dinâmica, destaco novamente o contexto atual em que as tecnologias de informação contribuem para a diminuição das distâncias entre produtores e receptores.

Mesmo antes da difusão da internet, houve uma mudança na relação entre ‘artistas’ e ‘públicos’ no campo de produção cultural. Tal como ocorreu no final da década de 1970, a grande feira de quadrinhos japoneses congrega fãs que também são produtores e divulgam as próprias criações em um formato conhecido como *doujinshi*. Conforme a pesquisa apresentou, há prestígio, inclusive, neste reduto ‘*underground*’, com ‘círculos’ (grupos) tão populares quanto desenhistas do *mainstream*. Aliás, para alguns *loli lovers*, a permanência

nesse mundo é bem mais recompensadora que a no meio profissional. Eles só devem satisfação ao próprio público. Não precisam se ajustar a um esquema de produção que, muitas vezes, atenua a representação do sexo.

Sobre o público de *lolicon* no Brasil, é perceptível que esses fãs transitam por muitos outros subgêneros pornográficos. Eles não enxergam o *lolicon* somente como um tipo de história, mas como um *cânone obrigatório* das narrativas pornográficas em estilo mangá. Nessa perspectiva, consideram que uma história pode conter, ao mesmo tempo, *lolicon*, *futanari* (hermafroditismo), S&M (somasoquismo) etc. Mas, pelo que pude perceber, as histórias *precisam ter lolitas* e elas devem ser representadas de certo modo para que sejam dignas de elogios. Na verdade, o leitor quer encontrar tudo aquilo que considera indispensável ao gênero, e quando a narrativa fica aquém das expectativas, sente-se impelido a manifestar sua insatisfação e a condenar a escolha do tradutor. Portanto, as páginas em que esses materiais circulam são também espaços de disputa entre tradutores que se apresentam como ‘independentes’ da crítica e fãs que leem e avaliam o trabalho do tradutor. No final das contas, quem traduz torna-se também coautor da obra. E está sujeito a mecanismos de avaliação e consagração. Se conseguir tirar as tarjas de censura da história ou se domina o idioma japonês, será reconhecido e admirado. Porém, se traduzir frases incorretamente ou se deixar balões em branco, será tratado com desdém por muitos leitores. A internet funciona, portanto, como uma ferramenta que dá ao público o poder de fiscalizar o autor e até mesmo contestá-lo (CHARTIER, 2002). A despeito da constante afirmação feita pelos tradutores de que se trata de um mero “hobby” independente da opinião alheia, fica claro que a manutenção das páginas e disponibilização de títulos está diretamente vinculada à percepção de que há um público visitante.

Outro ponto importante é que, nas páginas de traduções, tanto os tradutores quanto os leitores apresentam-se como pessoas altamente qualificadas para avaliar as obras. Esse *status* de crítico é constantemente reafirmado pelo uso de expressões próprias desse universo de fãs e parte-se do pressuposto de que *todos devem conhecer o léxico*. Há casos em que o comentário não diz nada a respeito da obra, só é um modo de o leitor apresentar-se como um profundo conhecedor das artes dos quadrinhos pornográficos.

Nas páginas em formato blog que visitei durante a pesquisa, verifiquei que o termo “*lolicon*” surge como um marcador de conteúdo muitas vezes erroneamente atribuído, se comparado com a definição mais estrita e defendida pelos fãs xiitas. Conforme apontado por Takatsuki (2009), as lolitas verdadeiras não podem ter mais de treze anos. Mais do que isso, já são *muito desenvolvidas*. Contudo, tal acepção não parece ser importante para os leitores brasileiros. Se a garota ainda está no colégio e já faz sexo, então só pode ser uma lolita. Mais do que a preocupação com a verossimilhança da personagem, os fãs compartilham o gosto por um cenário exaustivamente reprisado nos lolicons, que consiste mostrar a corrupção e dominação de quem, no início, aparentava pureza e vulnerabilidade.

Os leitores das histórias das páginas exclusivamente de tradução, muitas vezes, se manifestam para elogiar o *lolicon* pela ‘fofura’. É ‘fofo’ justamente porque se trata de um desenho, e as ‘críticas’ discorrem a respeito dos marcadores da fofura das lolitas, como as orelhinhas, as hachuras que indicam vergonha, o corpinho diminuto e totalmente obtuso. Não interessa se as histórias são recheadas de violência e sexo. *A conditio sine qua non* de qualquer narrativa em duas dimensões é a fofura. Mas há também as histórias que tentam ‘humanizar’ as lolitas. Nesses casos, elas deixam de ser apenas bonequinhas fofas para os leitores. São tratadas como personagens inspiradas no mundo real, este sim o verdadeiro reduto da violência. Elas afetam os fãs não porque são fofas, mas por causa do sofrimento a que são submetidas. Embora a repercussão seja menos festiva, é a que parece mais impelir os fãs ao ‘debate’. Fala-se de pedofilia, de exploração sexual, de iniciação sexual precoce. “O que está acontecendo com as nossas crianças?”, pergunta um dos tradutores. *A infância não é mais a mesma*. E não é mesmo, se formos pensar nas mudanças históricas sobre o lugar da criança na sociedade e na família ocidentais (ARIÈS, 2012). A criança precisa, de fato, ser protegida e bem cuidada para que possa se desenvolver plenamente. Eis uma forte justificativa para se condenar o *lolicon* de modo tão contundente. Com criança, não se mexe, principalmente, para corrompê-la sexualmente. Mas os leitores parecem aliviados por não haver nenhuma criança de verdade nas páginas dos *lolicons*. Para eles, ficção e realidade não coincidem. Melhor esquecer que o Brasil é um país com o grave problema de exploração sexual infantil. E que histórias como a da pobre Sarika podem, com certeza, acontecer em uma cidadezinha do interior do país.

A tensão no campo artístico entre artistas, públicos e crítica se revela quando se analisam as formas pelas quais são avaliadas as

representações sobre o sexo, tanto na dita arte séria, quanto em produções culturais como quadrinhos. Quando uma obra é erótica, pode significar que se trata de uma abordagem legítima do sexo, tanto por não ser agressivamente explícita, quanto por conta do reconhecimento artístico dessa representação. O erótico é um epíteto bem mais valorizado do que o ‘pornográfico’. A pornografia remete diretamente ao sexo explícito ou então a um modo de representação que objetifica o feminino. Pornografia também se define pelo que é tido como “feio” e “vulgar” pelo olhar do moralista. Ademais, classificar algo como ‘pornográfico’ é um posicionamento crítico de quem vê no alvo da opinião nada mais do que mau gosto e degradação moral. Ainda que a fronteira entre o erótico e o pornográfico seja constantemente reconfigurada, representar uma criança em situação sexual é e será tida como uma atividade de mau gosto. Principalmente, quando há uma clara intenção do autor em apenas inserir cenas perturbadoras de violência gratuita, sem a menor coerência narrativa. Portanto, é compreensível que o *lolicon* seja visto mais sob o viés ‘pornográfico’ do que o ‘erótico’, uma vez que se trata de um produto da indústria cultural que, por vezes, é pobre em elementos narrativos e iconográficos. Parece que muitos fãs e produtores dessas histórias veem o gênero como ‘desafiante’, uma forma de se opor a um contexto de defesa do politicamente correto. Na definição cínica de um loli lover, ‘o proibido é mais gostoso’. Sobre o argumento de que o *lolicon* é uma forma de ‘pornografia infantil virtual’ (GALBRAITH, 2011), destaco que a indústria cultural japonesa tem poder econômico suficiente para barrar as tentativas de censura ao *lolicon*, apelando para o preceito da liberdade de expressão. No entanto, conforme as “ondas moralistas” ganham vulto, fica mais difícil sustentar a defesa do gênero, principalmente porque, como agora esses materiais circulam em outros países, maior é a pressão internacional sobre o governo japonês para pedir criminalização dos mesmos.

Tanto a produção como a circulação de produtos como o *lolicon* revelam transformações da intimidade e da sexualidade nas sociedades contemporâneas (GIDDENS, 1993). Hoje em dia, um homem japonês tem incontáveis mulheres à disposição, sem qualquer necessidade de empreender técnicas de conquista. Mas essas fêmeas não são japonesas de carne e osso: são lindas meninas, congeladas no tempo, sempre gentis e submissas e, acima de tudo, amantes incondicionais. Pode-se pagar para tê-las no formato de bonecas, que chegam a assustar com a riqueza de detalhes. Ou então, manter um relacionamento amoroso com uma

delas em um jogo de simulação de namoro. Até mesmo, quem sabe, ter uma mesma lolita em diferentes formatos: em páginas de mangás, travesseiros de abraçar ou em miniaturas modeladas com requinte e precisão. A relação com a mulher real, muitas vezes, coexiste com o afeto pelos simulacros do feminino. Já em outros casos, alguns homens preferem se relacionar só com essas imagens, por fatores variados que não se resumem apenas ao medo de rejeição. Além disso, por mais que as mulheres tenham papel importante na criação artística do campo de quadrinhos japonês, elas ainda são vistas por subalternas por muitos homens. Mesmo inseridas no mercado de trabalho, precisam lidar com a visão preponderante de que a mulher precisa se dedicar à família e ao marido. Algumas permanecem solteiras ou buscam o casamento com estrangeiros para não ter que atender as exigências de uma sociedade extremamente machista. Elas já não são aquelas mulheres ‘dóceis’ e ‘passivas’ que povoam o imaginário do homem japonês. Talvez isso explique porque alguns rapazes preferem as *lolitas virtuais*, visto que elas não são nem um pouco ameaçadoras. Como se pode perceber, trata-se de uma visão de sexo bastante infantilizada que consiste em ignorar este mundo para hipostasiar personagens de quadrinhos como as do gênero *lolicon*. E o que surpreende nisso tudo, infelizmente, é que existam mulheres desenhistas que ignoram essa relação do *lolicon* com a misoginia, adotando o gênero como um mero recurso do qual se valem para se afirmar profissionalmente.

Entre os brasileiros, felizmente, a ficção não é vista de modo tão sério como ocorre no Japão pelo que pude verificar. Até porque muitos fãs são adolescentes ou jovens adultos que, aparentemente, tem vida social fora da internet e cujo objetivo em consumir tais histórias consiste apenas em divertir-se despreziosamente. Os públicos de *lolicon* no Japão e no Brasil podem até compartilhar o apreço pela fofura, mas a importância atribuída a tal fofura difere entre os fãs brasileiros e japoneses. É importante frisar que, no Brasil, as relações entre os gêneros se dão de outro modo, são diferentes das japonesas. Há de se ter em conta a influência da moral religiosa cristã no Brasil, da imagem de sexualidade exacerbada associada à mulher brasileira, o histórico de exploração e colonização pelos povos europeus. Inclusive, o sistema educacional e o mecanismo de inserção no mercado de trabalho são totalmente diferentes aqui e lá. Mesmo assim, ser um *otaku* no Brasil implica alimentar a ideia de que há um forte vínculo com o contexto original das obras. Ainda que estejam em um país diametralmente oposto ao arquipélago japonês, os fãs agem como se conhecessem, de fato, os cenários e as situações das histórias. E há um

forte interesse em formar comunidades de apreciadores dispostos a trazer os encontros do ambiente virtual para lugares de efetiva interação interpessoal, como ocorre nos eventos conhecidos como *animencontros*.

Por fim, admito que existam fãs que são também pedófilos. Minha intenção com este trabalho nunca foi negar essa possibilidade. Aliás, é perceptível que, no Brasil, há também esse tipo de aficionado. Quando um gênero de desenho é tido como um ‘estilo de vida’, como ocorre em uma das páginas analisadas, parece haver ali o interesse em se justificar uma determinada inclinação sexual perversa tomando por base uma categoria do mundo da ficção. Passa-se a buscar elementos dentro do mundo simbólico das produções culturais que possam corroborar a ideia de que é ‘algo normal’. E, adicionalmente, critica-se a “sociedade hipócrita” que ‘tenta ocultar’ o fato de que amar meninas jovens não é uma exceção, nem perversão. Se existem tantos casos de abusos sexuais contra crianças, meninas perdem a virgindade cada vez mais cedo e obras consagradas foram escritas para falar da relação amorosa entre adultos e crianças, só pode ser porque, no fundo, é ‘natural’. Sem dúvidas, o contingente de fãs que defende essa noção do *lolicon* como um ‘estilo de vida’ é o que mais toma precauções quanto às possíveis repercussões desse amor clandestino. São ‘*lolicons anônimos*’, para usar a designação de um grupo que traduz e disponibiliza animês e mangás na internet brasileira. Indivíduos que se escondem, porém, paradoxalmente, sentem a necessidade de se manifestar em páginas da internet para defender o indefensável.

REFERÊNCIAS

A) Livros e artigos de periódicos:

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. A Indústria cultural – o Iluminismo como mistificação das massas. In: ADORNO, Theodor W. **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

AGOSTINHO, Santo. Confissões; **De Magistro**. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1980

AKAGI, Tomohiro. **Wakamono wo mikoroshi ni suru kuni**. Tokyo: Sofusha, 2007

ARIÈS, Phillipe. **História Social da Criança e da Família**. Rio de Janeiro: LTC, 2012

AUERBACH, Erich. **Ensaio de Literatura Ocidental**: filologia e crítica. São Paulo: Editora 34, 2004

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas: Papyrus Editora, 2005

BARRAL, Étienne. **Otaku – Os filhos do virtual**. Tradução Maria Teresa Van Acker. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2000.

BARROS, José D'Assunção. **Arte Moderna e Arte Japonesa**: assimilação da alteridade. In: Estudos Japoneses nº 27. São Paulo: Oficina Editorial, 2007

BATAILLE, Georges. **O Erotismo**. Porto Alegre: L& PM, 1987

BAXANDALL, Michel. **O Olhar Renascente**: pintura e experiência social na Itália da Renascença. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1991.

BEAUVOIR, Simone. **O Segundo Sexo**: A Experiência Viva. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1967.

BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, arte e política** – Ensaio sobre literatura e história da cultura. Obras escolhidas vol. 1. São Paulo: Brasiliense, 1987

BERNAL, Kathryn Adèle Hardy. **The Lolita Complex: A Japanese fashion subculture and its paradoxes**. New Zealand: AUT University. Dissertação de mestrado. 2011

BÍBLIA. Português. **A Bíblia**. São Paulo: Edições Loyola, 1995.

BOURDIEU, Pierre. **As Regras da Arte: gênese e estrutura do campo literário**. São Paulo, Companhia das Letras. 1996

_____. **A Distinção: crítica social do julgamento**. Porto Alegre: Editora Zouk, 2007

_____. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro : Bertrand Brasil. 2010.

_____. **A Economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

BRENNER, Robin E. **Understanding manga and anime**. Westport: Libraries Unlimited. 2007

CASSIRER, Ernsnt. **A Filosofia das Formas Simbólicas**. São Paulo: Martins Fontes, 2001

_____. **A Filosofia do Iluminismo**. Campinas: Editora da UNICAMP, 1994

CHARTIER, Roger. O mundo como representação. In: **Estudos Avançados** 11 (5), 1991.

_____. Línguas e leituras no mundo digital. In: **Os desafios da escrita**. São Paulo: Editora da UNESP, 2002.

_____. **Leituras e Leitores na França do Antigo Regime**. São Paulo, Editora da Unesp. 2004

CLARK, T. J. **A pintura na vida moderna**: Paris na arte de Manet e de seus seguidores. São Paulo, Companhia das Letras.

COMIKET.**What is the Comic Market?**. Comic Market Preparations Committee, 2008. Disponível em: <<http://www.comiket.co.jp/info-a/WhatIsEng080528.pdf>> Acesso em: 25 jun 2013

COHN, Neil. A Visual Lexicon. In: **The Public Journal of Semiotics**I(1). 2007. 35-56

_____. Japanese Visual Language: The Structure of Manga. In: JOHNSON-WOODS, Toni et al. **Manga**: An Anthology of Global and Cultural Perspectives. New York: Continuum International Publishing, 2010. Pgs. 187-202

CORDARO, Madalena Natsuko Hashimoto. A prática feminina na pintura erótica japonesa pré – moderna. In: **Estudos Japoneses** n° 27. São Paulo: Oficina Editorial, 2007

DARNTON, Robert. **Os Best-sellers Proibidos da França Pré-Revolucionária**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

DAWKINS, Richard. O Gene Egoísta. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

DE BARRY, William Theodore Keene. **Sources of Japanese Tradition**. Vol 1-From the Earliest Time through the Sixteenth Century. Nova York: Columbia University Press. 2001

DE JEAN, Joan. A Politização da Pornografia: L'École de filles. In: HUNT, Lynn (Org.). **A Invenção da Pornografia**: Obscenidade e as Origens da Modernidade. São Paulo: Hedra, 1999.

DIAMOND & UCHIYAMA. Pornography, Rape and Sex Crimes in Japan. In: **International Journal of Law and Psychiatry** 22(1): 1-22. 1999. Disponível em: <http://web.archive.org/web/20080725045234/http://www.hawaii.edu/PCSS/online_artcls/pornography/prngrphy_rape_jp.html> 20 out 2012

ECO, Humberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo, Perspectiva, 1976.

EISENSTADT, S. N. Modernidades Múltiplas. In: **Sociologia Problemas e Práticas**, n. 35, 2001. Disponível em <http://www.scielo.oces.mctes.pt/pdf/spp/n35/n35a06>> Acesso em 10 out 2013

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____. **Narrativas gráficas – Princípios e Práticas da Lenda dos Quadrinhos**. 2013

ELIAS, Norbert. **A Sociedade de Corte**: investigação sobre a sociologia da realeza e da aristocracia de corte. Rio de Janeiro, Jorge Zahar. 2001

FRANCO JR. Hilário. Cristianismo Medieval e Mitologia. Reflexões sobre um Problema Historiográfico. In: _____. **A Eva Barbada**. São Paulo: Edusp, 1996, pp. 45-67

FERGUNSON, Anthony. **Sex Doll: A History**. *Sine loco*: McFarland, 2010

FREUD, Sigmund. **Um caso de histeria – Três ensaios sobre uma teoria da sexualidade e outros textos**. Rio de Janeiro: Imago, 1997.

_____. **A Interpretação dos Sonhos**. Rio de Janeiro: Imago, 2009

_____. **História de uma neurose infantil: (“O homem dos lobos”), Além do Princípio do Prazer e outros textos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

_____. **Psicologia das massas e análise do eu**. Porto Alegre: L & PM Pocket, 2013a

_____. **Totem e Tabu**. Porto Alegre: L & PM Pocket, 2013b

FONTANELLA, Fernando. Nós somos Anonymous: anonimato, trolls e a subcultura dos imageboards. Trabalho apresentado no GP de Cibercultura do IX Encontro dos GPs em Comunicação. **XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-1964-1.pdf>> Acesso em 20 maio 2014

FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade I: A vontade de saber**. São Paulo: Graal.2010

GALLACHER, Lesley; KEHILY, Mary Jane. **Youth Cultures**. In: Children and Young People's Cultural Worlds. London: The Open University, 2013

GALBRAITH, Patrick W. Moe – Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan. In: **Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies**, 2009. Disponível em: <<http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2009/Bryce.html>>. Acesso em 05 abril 2013

GALBRAITH, Patrick W. Lolicon: The reality of 'virtual children pornography' in Japan. **Image & Narrative**, vol 12, n 1, on-line, 2011. <<http://www.imageandnarrative.be/index.php/imageandnarrative/article/viewFile/127/98>> Acesso em: 20 mar 2012

GARCÍA – RODRIGUEZ, Amaury. Desentrañando lo pornográfico. In: **Anales Del Instituto de Investigaciones Esteticas**. Ano/Vol XXIII, nº79. Universidad Nacional Autónoma de Mexico, 2001.

GIDDENS, Anthony. **A transformação da Intimidade: Sexualidade, amor e erotismo nas sociedades modernas**. São Paulo: Editora da UNESP, 1993

HUNT, Lynn (Org.). **A Invenção da Pornografia: Obscenidade e as Origens da Modernidade**. São Paulo: Hedra, 1999.

IDEGUCHI, Akinori. Moeru chiiki shinkou no Gyouho – Moe Okoshi no Kanousei to sono mondai ni tsuite. **Chiiki Sougou Kenkyuu**, vol 37 n.1. Kagoshima: Universidade Internacional de Kagoshima, set 2009

JACK, Rachel E. et al. “Face expressions of emotion are not culturally universal”. In: **PNAS**. Vol. 109, no. 19. 2012

JUNG, Carl Gustav **Psicologia do Inconsciente**. Petrópolis: Vozes, 2011.

KATO, Suichi. **Japan: Spirit & Form**.Tóquio: Charles E. Tuttle Company, 1994.

KATSUKI, Mariko. **Yokubou no yukue**: Kodomo wo sei no taisho to suru hito tachi. Tóquio: Asahi Shimbun Publications, 2009.

KRAFT – Ebing, Richard von. **Psychopathia sexualis**. Nova York : Rebman Company, 2007. 2007. Disponível em: <<http://ia600301.us.archive.org/31/items/psychopathiasex00krafgoog/psychopathiasex00krafgoog.pdf>> Acesso em: 15 fev 2013

LE BRETON, David. **A Sociologia do Corpo**. Petrópolis: Vozes, 2006

LEFORT, Claude. Sade: o desejo de saber e o desejo de corromper. In: NOVAES, Adauto (Org.). **O Desejo**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

LESSIG, Lawrence. **Cultura Livre**. Creative Commons, 2004. Texto em arquivo PDF.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá**: O poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Hedra. 2000.

MACHADO, C. A. Animencontros: o hibridismo cultural midiático como consequência do relacionamento na formação de novos costumes juvenis. In: **Intercom 2009 - XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2009, Curitiba. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-3480-1.pdf>> Acesso em: 20 jun 2012.

MC CLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos** – história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo: M. Books do Brasil., 2005

_____. **Reinventando os quadrinhos** – como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M. Books do Brasil., 2006

_____. **Desenhando Quadrinhos** – os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: M. Books do Brasil., 2008.

MCLELLAND, Mark. A Short History of ‘Hentai’. In: **Intersections: Gender and Sexuality in Asia and Pacific**. Nº12, 2006.

NABOKOV, Vladimir. **Lolita**. Rio de Janeiro: Editora Globo, 2000.

NIPPON.nº02. Tóquio: Heibonsha Ltda., 2009.

_____.nº10. Tóquio: Heibonsha Ltda., 2010.

NOONAN, T. A. “I Can’t Get Excited for a Child, Ritsuka”: Intersections of Gender, Identity, and Audience Ambiguity in Yun Kôga’s Loveless. MP: **An Online Feminist Journal**, 2010.
<http://academinist.org/wp-content/uploads/2010/06/MP03_02_02Noonan_Child.pdf> Acesso em 04 abril 2013

OKA, Mayumi et. al.. **TOBIRA Gateway to Advanced Japanese Learning Through Content and Multimedia**. Tóquio: Kurosio, 2009

PANOFSKY, Erwin. **Significado nas Artes Visuais**. 2ªed. São Paulo: Perspectiva, 1979

RAMPART, James. The Manga Polysystem: What Fans Want, Fans get. In: JOHNSON-WOODS, Toni et al. **Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives**. New York: Continuum International Publishing, 2010.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina. 2009.

RHEINGOLD, Howard. **The Virtual Community**. 2011. Disponível em: <<http://www.rheingold.com/vc/book/>>. Acesso em 20 jun. 2012.

RICOEUR, Paul. **O Tempo e a Narrativa**. Vol III. Campinas: Papyrus, 1997)

ROUANET, Sérgio. O desejo libertino entre o Iluminismo e o Contra – Iluminismo. In: NOVAES, Adauto (Org.). **O Desejo**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

SATO, Cristiane Akune. **Japop**: O poder da cultura pop japonesa. São Paulo: NSP – Hakkosha. 2007.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de Linguística Geral**. São Paulo: Cultrix, 2006

SHIGEMATSU, Setsu. Dimensions of Desire, Sex, Fantasy and Fetish in Japanese Comics. In: LENT, John A. **Themes and Issues in Asian Cartooning**. _____ .1999

TAKATSUKI, Yasuhi. **Rorikon – Lolita complex**: Nihon no shoujoshikoushatachi to sono sekai. Tóquio: 2009. Basilico.

TALESE, Gay. **A mulher do próximo**: uma crônica da permissividade americana antes da era da Aids. São Paulo: Companhia das Letras: 2002

TOKYO SHIMBUN. Fujinsenyoudensha. Tokyo: *Sine nomine*, 1912. In: **Shimbunshuusei meijihennenshi**, número 14. Rinsensha, 1940. Disponível em: < <http://kindai.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/1920445/283>> Acesso: 20 jun 2014

TRAINER, Russell. **The Lolita Complex**. New York: Paperback. 1967.

WAGNER, Peter. **Geschichte von Messe**. I Teil: Bis 1600. Leipzig: Breitkopf & Härtel, 1913.

WEBER, MAX. **Sociologia das Religiões**. São Paulo: Ícone Editora, 2010.

_____. **Economia e Sociedade**: fundamentos da sociologia compreensiva. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2012

WITTGENSTEIN. **Investigações Filosóficas**. Petrópolis: Vozes, 2009.

B) Páginas consultadas:

AKANESHINSHA. **Your Dog.** Disponível em: <http://www.akaneshinsha.co.jp/item/1091/>. Acesso em: 04 abr 2014

ERO MANGA KANSOU BUN. **Ojousama no himitsu.** 2008. Disponível em: <http://h.stack-style.org/2008-12-02-03>. Acesso em: 30 mar 2014

ERO MANGA KANSOU BUN. **Your Dog.** 10/10/2006 Disponível em: <http://h.stack-style.org/2000-04-25-33/%E3%80%8EOMIC%20RIN%E3%80%8F>.

ILLUSION. **Rapelay:** Q & A. 2006. Disponível em: http://web.archive.org/web/20060615173821/http://www.illusion.jp/rapelay/rayplay_mailform/qanda.html> Acesso em: 10 fev 2014

ILLUSION. **Rapelay:** Kyarakutaa Shoukai. 2006. Disponível em: <http://web.archive.org/web/20060615172910/http://www.illusion.jp/rapelay/character.html>> Acesso em: 10 fev 2014

INTERNET ARCHIVE: WAY BACK MACHINE.
<<http://archive.org/web/>>

INUBOSHI. Página pessoal. <http://www17t.sakura.ne.jp/~inu-bosi/>
Acesso em jun. 2014

KNOW YOUR MEME. **Pedobear.**
<<http://knowyourmeme.com/memes/pedobear>> Acesso: 20 jun 2013

NAKAJIMA, Yuka. **Digital Underground.** <
<http://www.digitallover.net/>> Acesso em 30 jun 2014

NORANEKO NO TAMA. <http://www.noraneke-no-tama.com/> Acesso em jun 2014

SEKIYA, Asami. **Blog pessoal.** Endereço:
<http://saikidou55.blog.fc2.com/> Acesso em 04 abr 2014

C) Comentários e publicações em páginas de internet do Brasil

ANÔNIMO. Comentário no site Dante Kun Translations. 18/05/2013. Disponível em: http://dantekunbr.blogspot.com.br/2012/11/yukino-minato-kago-no-naka-no-kotori-wa_6343.html Acesso em 30 maio 2014

ANÔNIMO. Comentário no site Oriundos Do Doujin. 30/10/2013. Disponível em: <http://oriundosdodoujin.blogspot.com.br/2013/10/digital-lover-dl-action-73-ore-no.html#comment-form>> Acesso em 07 jun 2014

BARTSSJ. Publicação de blog. 20/06/2012. Disponível em: <http://oriundosdodoujin.blogspot.com.br/2012/06/titulo-tsukaimakuri-ciclo.html>> Acesso em 30 maio 2014

BARTSSJ. Publicação de blog. 18/02/2013. Disponível em: <http://oriundosdodoujin.blogspot.com.br/2013/02/digital-lover-dl-action-66-ore-no.html#comment-form> Acesso em 07 jun 2014

BARTSSJ. Comentário em blog. 05/04/2013. Disponível em: <http://oriundosdodoujin.blogspot.com.br>> Acesso em 07 jun 2014

BARTSSJ. Publicação de blog. 28/01/2014. Disponível em: <http://oriundosdodoujin.blogspot.com.br/2014/01/digital-lover-dl-action-75-ore-no.html>> Acesso em 07 jun 2014

CHRONO KIMERA. Comentário no site Oriundos do Doujin. 30/10/2013. _____.

DAEMON. Comentário em blog. 05/04/2013. Disponível em: <http://oriundosdodoujin.blogspot.com.br>> Acesso em 07 jun 2014

DANTEKUN. Publicação de blog. 18/11/2012. Disponível em: http://dantekunbr.blogspot.com.br/2012/11/yukino-minato-kago-no-naka-no-kotori-wa_6343.html> acesso em 30 maio 2014

DANTEKUN. Publicação de blog. 10/10/2012. Disponível em: <http://dantekunbr.blogspot.com.br/2012/10/kawady-max-inu-shoujo-completo.html>> Acesso em 30 maio 2014

DIO VAN LEEUWENHOEK . Comentário. Disponível em<<http://www.genkidama.com.br/xil/lei-anti-moe-para-ser-votada-em-breve/>> Acesso em 07 abr 2013

FEBAXMANN. Comentário do dia 25 de março de 2013 no site Hentai Arimasu. Site deletado durante a pesquisa.

LIANE FERRAZ. Comentário de 06/11/2011 Disponível em: <http://dantekunbr.blogspot.com.br/2013/01/nakamura-kanko-moeburo.html#comment-form> Acesso em 30 maio 2014

_____. Comentário de 13/11/2012. Disponível em: < <http://dantekunbr.blogspot.com.br/2012/11/yukino-minato-kago-no-naka-no-kotori-wa.html>>. Acesso em 30 maio 2014

LOLICON SOUL. Publicação em blog. 10/05/2012. Site deletado durante a pesquisa.

MIYAZAKI. Publicação no site Hentai Pie no dia 12/07/2011. Disponível em: <http://www.hentaipie.net/comentarios.asp?noticia=1518> Acesso em 30 maio 2014

MH. Comentário do dia 13/07/2011. Site Hentai Pie. Disponível em: <http://www.hentaipie.net/comentarios.asp?noticia=1518> Acesso em 30 maio 2014

PARÁISO LOLICON. <http://paraisololicon.blogsexy.com.br/>. Acesso em 20 maio 2013

THIAGO HENRIQUE. Comentário do dia 05/05/2013 BHentai. Disponível em: <<http://www.baixarhentai.net/h-manga/your-dog>>. Acesso em 30 maio 2014

TOJARA DARK. Comentário do dia 24 de Outubro de 2010. Disponível em: <https://www.blogger.com/comment.g?blogID=1424842043529505862&postID=4605821024238673670&isPopup=true>> Acesso em: 07 jun 2014