



A construção de gênero nos animes *Sakura Card Captors* e *Yu-Gi-Oh!*¹

Hortência Silva Nepomuceno dos Santos²

João Eduardo Silva de Araújo³

Leonor Graciela Natansohn⁴

Marcelo Oliveira Lima⁵

Tarcízio Roberto da Silva⁶

Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA

Resumo

Junto a outras instâncias formadoras, como a família e a escola, os produtos culturais têm sua importância na formação das identidades de gênero. É durante a infância que os seres humanos "aprendem" como se portar, de acordo com o sexo. Neste sentido, a televisão também cumpre um papel fundamental na difusão de valores e idéias de "ser homem" ou "ser mulher", sendo o aparelho cultural mais importante, na infância, na divulgação de identidades sexuais. Após de uma breve digressão sobre a história dos desenhos animados, vamos argumentar sobre como estes produtos contribuem na difusão de modelos de sexualidade. Se, em alguns aspectos, os desenhos analisados reproduzem papéis tradicionalmente atribuídos aos dois sexos, podem ser observados traços que, de alguma forma – sutil, não explícita – rompem os estereótipos de gênero.

Palavras-chave

Animação; Estudos Culturais; Gênero; Construção simbólica; Mídia e infância.

Introdução

Junto a outras instâncias formadoras, como a família e a escola, os produtos culturais têm sua importância na formação das identidades de gênero. É durante a infância que os seres humanos "aprendem" como se portar, de acordo com o sexo. Neste sentido, a televisão também cumpre um papel fundamental na difusão de valores e idéias de "ser homem" ou "ser mulher", sendo o aparelho cultural mais importante, na infância, na divulgação de identidades sexuais. Após de uma breve digressão sobre a história dos desenhos animados, vamos argumentar sobre como estes produtos contribuem na difusão de modelos de sexualidade. Se, em alguns aspectos, os desenhos analisados

¹ Trabalho apresentado no GT de Audiovisual do Iniciacom, evento componente do X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste.

² Bolsista Petcom, estudante do 6º semestre do Curso de Produção em Comunicação e Cultura da UFBA, hortenciasn@gmail.com.

³ Bolsista Petcom, estudante do 2º semestre do Curso de Jornalismo da UFBA, jesilvaraujo@gmail.com.

⁴ Tutora Petcom. Professora do curso de Jornalismo da Faculdade de Comunicação da UFBA, graciela71@gmail.com.

⁵ Bolsista Petcom, estudante do 2º semestre do Curso de Jornalismo da UFBA, marcelocaterpillar@gmail.com

⁶ Bolsista Petcom, estudante do 7º semestre do Curso de Produção em Comunicação e Cultura da UFBA, tarushijio@gmail.com



reproduzem papéis tradicionalmente atribuídos aos dois sexos, podem ser observados traços que, de alguma forma – sutil, não explícita – rompem os estereótipos de gênero. A televisão ocupa lugar de destaque nos consumos infantis, principalmente em se tratando de horas de consumo. Denise Siqueira pontua:

A televisão é um dos meios que assume importância como fonte de informações, modismos, vocabulário, gestual, modos de se portar. Divertindo espectadores com situações cômicas ou dramáticas, recheadas de lugares-comuns, sua programação persuade implicitamente a aceitar uma série de valores, criando sonhos de consumo, ideais de estética e de comportamento, modelos corporais que poderão ser aceitos por espectadores. (SIQUEIRA, 2006, p.4).

Dentre a produção televisiva voltada ao público infantil, boa parte é constituída de desenhos animados. Esse tipo de narrativa audiovisual tornou-se, desde sua criação, primordialmente dirigida a este público, devido ao forte apelo visual deste tipo de narrativa.

Este apelo visual é conseguido pelo que McCloud (MCCLLOUD, 1985, p.24-59) chama de “cartunização”. Segundo o autor, em ceros quadrinhos e desenhos animados, a identificação do leitor com o personagem é facilitada, ou mesmo incentivada, pelos traços simples que permite a projeção do leitor ao personagem. Gombrich (GOMBRICH, 2007, p.279-303) já tratava do mesmo problema ao tratar da expressão na caricatura: é simplificada de uma forma que apenas a alternância e mudança de alguns traços lineares podem representar um grande leque de emoções, enquanto mantêm o caráter universal dos personagens.

Para nossa análise foram escolhidas duas animações japonesas para TV, chamadas *Yu-Gi-Oh!* e *Sakura Card Captors*. A primeira foi produzida pela empresa japonesa FULANA e a segunda pela empresa Madhouse. Ambas foram exibidas no Brasil em TV aberta pela Rede Globo. As séries têm vários pontos em comum, com a diferença básica de que uma tem como protagonista um menino, e a outra, uma menina. Cada uma das séries se refere a um gênero (textual) específico de produção de anime, o *shonen* (direcionado a rapazes) e o *shoujo* (direcionado a moças).

A principal interseção entre os dois produtos se dá no argumento de base. Os protagonistas encontram o mesmo tipo de artefato – cartas de baralhos especiais – e precisam aprender a manipulá-las em busca de um objetivo.

Sobre o contexto de produção, outro fator foi determinante na escolha. Além do tema semelhante, as séries foram criadas no mesmo ano, 1998. Apesar de que a primeira é primordialmente dirigida ao público masculino e a segunda ao feminino, é importante



ressaltar que as duas são consumidas por ambos os sexos. No desenrolar da narrativa são encontradas várias diferenças de tratamento do caráter dos personagens e de suas ações.

A análise que este artigo propõe pretende identificar estereótipos associados às noções de feminino e masculino e as atitudes socialmente esperadas de cada um deles, expressados tanto nos conteúdos quanto na forma das animações *Yu-Gi-Oh!* e *Sakura Card Captors*.

Animação e Anime, alguns aspectos relevantes

A animação, num sentido lato, nasceu antes mesmo do cinema de ação ao vivo, vez que os brinquedos ópticos e fantasmagorias que culminaram no cinema tradicional, da lanterna mágica de Kircher no século XVII ao praxinoscópio de Reynaud, no final do século XIX, usavam desenhos e pinturas em suas projeções, e não fotogramas.

Entretanto, da forma como o conhecemos hoje, o desenho animado só foi possível depois das invenções de Thomas Edison e dos irmãos Lumière, invenções essas que logo em seus primeiros anos de existência possibilitaram a realização dos *trickfilms* (filmes de engano), que usavam a técnica de parada e substituição e que culminaram nos desenhos animados *frame a frame*.

O primeiro animador foi James Stuart Blackton, com seu *Humorous Phases and Funny Faces*, de 1906, mas até então a animação ainda não era considerada uma arte, porém

Se, para as primeiras platéias, o desenho que se movia era parte da nova magia do cinema, em dez anos, de 1908 a 1917, a animação vai deixar de ser algo que maravilha os espectadores como feito técnico para tornar-se uma arte autônoma (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.48),

a primeira série de desenhos animados, *The Newlyweds*, de 1913, criada por Emile Cohl, foi realizada dentro deste período entre 1908 e 1917.

É importante observar que, embora atualmente poucos imaginem o cinema como “reprodução da realidade” (o que na verdade ele não é), o fato de trabalhar com fotografias em série possibilitou a existência desse tipo de pensamento ao seu respeito durante muito tempo, mesmo entre os mais renomados teóricos. Marcel Martin observa que, para Eisenstein “a imagem *reproduz* o real, para, em seguida, em segundo grau e eventualmente, *afetar* nossos sentimentos e, por fim, em terceiro grau e apenas facultativamente, adquirir uma significação ideológica e moral” (MARTIN, 2007, p. 28. Grifos do original).



Se tal pensamento foi um estigma para a afirmação do cinema enquanto arte durante muito tempo, a animação já em seus primórdios está livre dele, sendo claramente não-reprodutora da realidade, e um meio no qual os personagens podem fazer o que quiserem com seus corpos, contorcendo-os de forma fisicamente impossíveis no mundo real (conceito de “animação elástica”). Um bom exemplo disso é o gato Felix, o mais velho dos até hoje marcantes personagens da animação

a característica que mais se sobressai quando lembramos de Felix é o uso absolutamente surrealista que faz das partes do seu corpo – se necessário, aplica o mesmo procedimento para coisas em princípio intangíveis.

Felix destaca partes do seu corpo para usar da maneira mais conveniente; se for preciso, todo o corpo assume a forma desejada. Felix tem poder até de manipular formalmente as sensações – basta aproveitar o sinal de interrogação que surge na tela enquanto ele se pergunta por uma determinada solução, e pronto: transforma-o numa ferramenta providencial. (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.78).

No Japão, as animações pioneiras foram realizadas por Seitaro Kitayama que, a partir de 1913, começou a animar tradicionais fábulas japonesas, sendo dele inclusive o primeiro desenho animado japonês exibido em salas estrangeiras, em 1918, embora equivocadamente divulgue-se (devido ao erro de alguns antigos periódicos nipônicos sobre animação) na Internet e em *fanzines* que o primeiro desenho animado japonês foi *Hakujaden* (“A lenda da serpente branca”), um longa de 1958 (SATO, 2005, p. 29-30).

Na década de 30, o Japão entrou em guerra com a China e numa ditadura militar que instaurou a censura a qualquer animação de caráter não nacionalista e bélico, e a maioria do que se produziu nessa época foi animação propagandística, conquanto, devido aos incentivos do governo, esse tenha sido o período de maior desenvolvimento técnico da animação japonesa.

Depois da Segunda Guerra, o Japão entrou num período de censura que logo viria a acabar, mas uma censura oposta à anterior. Neste novo período, passaram a ser proibidas animações com temas nacionalistas e de violência e foram destruídas mais da metade das obras produzidas no período da ditadura.

A palavra “anime” surgiu depois da Segunda Guerra, quando o Japão foi inundado por uma onda de estrangeirismos, devido ao contato com outras culturas. No Japão, a palavra é usada para designar qualquer tipo de desenho animado – antes a palavra *douga* (imagens em movimento) designava qualquer tipo de filme, animado ou de ação ao vivo – no Ocidente, a palavra “anime” é sempre utilizada para se referir aos desenhos animados de estilo japonês (FARIA, 2007, p.5).

A respeito da proliferação desse estilo de animação no ocidente, Sato afirma:



Foi por meio da televisão, na segunda metade do século XX, que vários países do mundo tiveram acesso a um Japão menos aristocrático e histórico. Sem qualquer intenção premeditada, as produções de animação japonesas foram exportadas e televisionadas a vários países a partir da década de 1960, como uma alternativa de diversão despreziosa. Personagens com nomes como Mitsuo, Saori, Tetsuo e Yukito passaram a ser tão comuns e ouvidos quanto nomes em inglês. A imagem dos olhos grandes e cabelos espetados se tornou familiar e passou a ser sinônimo da estética japonesa, embora esse visual não corresponda à realidade física dos orientais. (SATO, 2005, p.28-29).

Em se tratando de animes (na acepção ocidental da palavra), é importante que se note algumas características básicas: a primeira delas é a sua ligação íntima com as histórias em quadrinhos japonesas, chamadas de mangás, de quem é considerada “arte-irmã” (FARIA, 2007, p. 2); as outras, que ela também partilha com os mangás, são a segmentação em vários tipos por gênero (tanto sexual quanto de história), a serialização (as histórias continuam seguidamente capítulo a capítulo) e a passagem do tempo: os personagens envelhecem, mudam de idade, constituem família, trocam de roupa e eventualmente até mesmo morrem (FARIA, 2007, p. 7-8).

Desenho animado e identidades infantis contemporâneas

Nas últimas décadas alguns autores vêm tentando responder até onde, de fato, os desenhos animados teriam a capacidade de formar significados, influenciando as crianças que os assistem.

Animes como *Pokémon*, *Bey Blade* e *Yu-Gi-Oh!*, surgidos a partir da década 1990, passaram a fazer parte do fluxo de imagens consumidas pelas crianças na atualidade. Fluxo este intensificado pelo suporte tecnológico (computador, televisão, videogame, etc.) desenvolvido nos últimos anos, modificando a velocidade de difusão dessas informações e imagens.

Considerando a explosão informacional na contemporaneidade, podemos dizer que todas as crianças estão imersas nesse montante de imagens e significados, em grande parte produzidos e difundidos pela televisão. Não é partilhada aqui qualquer idéia de condenação da TV ou passividade da criança. Estudos de recepção com crianças vêm demonstrando a atividade e a resignificação dada por elas aos produtos e mensagens da mídia. O que não pode ser desconsiderado, é que a TV concorre de maneira muito desigual com outras instancias formativas, tais como a escola, e a família. E que a oferta discursiva desta é importante, considerando a quantidade de horas que as crianças passam na frente da tela.



Esses animes aparecem como formadores de representações na medida em que sugerem posturas, valores e atitudes, inclusive, a respeito dos gêneros sexuais. Para isso, o efeito estético exige que a criança “se insira” na narrativa, se identifique e projete a sua identidade no desenho. O fato das animações serem cartunizadas facilita esse processo de identificação da criança com o desenho. Isso porque os traços simples dos desenhos, ao serem mais impessoais, fazem com que os personagens possam ser qualquer um, inclusive o espectador (MCCLLOUD, 1985, p.24-59).

Schmaedecke diz que:

Os desenhos animados, hoje, não se limitam ao micro-universo em que estão inseridos - o texto -, nem ao espaço delimitado pelas ‘polegadas’ de uma tela de TV; eles interagem de forma bastante dinâmica com o mundo real: determinam posturas, comandam ações, ditam regras (SCHMAEDECKE *apud* SOUZA, 2002, p.48)

Através de histórias fictícias e fábulas os animes são grandes difusores de atitudes em uma sociedade. O anime pode influenciar sobre valores e idéias pré-existentes na mente desta população telespectadora, através de suas narrativas que tratam, por exemplo, de nascimento e morte, heróis e vilões, etc.

Os desenhos televisivos funcionam como “modas”, são passageiros e variados porque o mercado faz com que os produtos circulem em uma velocidade acelerada.

A cada época as crianças comentam sobre novos produtos, novos brinquedos, novos alimentos, etc. Elas não desejam produtos específicos somente porque estão no mercado. O despertar de seus desejos surge através das práticas discursivas (visuais e verbais) dos meios de comunicação de massa. Os significados que são produzidos dizem respeito à força, agilidade, beleza, sedução, poder, sucesso, gênero, coragem, etc. A exemplo disso está o Japão, que apresentou um rápido crescimento de sua economia, e disparou na frente para manter-se competitivo, caracterizando um comercialismo explícito inserido na programação da mídia voltada para crianças. Os produtos relacionados a programas infantis passaram a serem pensados e apresentados às crianças através de propagandas e marketing.

Os objetos criam um sentido para além de sua utilidade ou de sua beleza ou, melhor dizendo, sua utilidade e sua beleza são subprodutos desse sentido que vem da hierarquia mercantil (SARLO *apud* MOMO, 2000, p. 4).

Porém, se não se pode interferir diretamente no sistema de produção televisiva – uma das formas culturais mais poderosas do capitalismo pós-industrial – nada impede os adultos de “fabricar” diferentes maneiras de driblar essa influência. As crianças constituem-se, a partir de suas preferências pelos animes, em comunidades



interpretativas, e os adultos podem se relacionar com essas comunidades para poder entender e construir com elas o sentido dessas animações.

Shoujo e Shonen: gêneros de anime e os gêneros sexuais

Assim como acontece no mercado do mangá, os animes são produções que procuram atender a um público segmentado. Como já foi dito, existem diferentes estilos e temáticas em cada série. Os produtos se agrupam sob diferentes rótulos que são pensados pelos próprios produtores, herdados das subdivisões existentes nos mangás ou atribuídos por fãs ou acadêmicos.

No Japão, país de origem de *Sakura Card Captors* e *Yu-Gi-Oh!*, os animes e mangás estão presentes na vida da maioria da população. Os mangás, que geralmente funcionam como ponto de partida para a produção de um anime, são responsáveis por mais de 30% das vendas de publicações impressas no país (THORN, 2001). Existem categorias de classificação que abarcam histórias de robôs gigantes, fantasias de “capa-e-espada”, histórias infantis e mais uma gama de narrativas. Para nossa análise, interessam as classificações que diferem os mangás (e, por conseguinte, os animes) quanto aos gêneros do binarismo homem/mulher.

As duas principais classificações, em popularidade e tradição, são o *shonen* e o *shoujo*.

O *shonen* é o mangá/anime desenvolvido para o público jovem masculino. As histórias *shonen* costumam se desenvolver em torno de um protagonista cheio de sonhos que precisa se superar para concluir seus objetivos. De início, ele é fraco e sem autoconfiança, mas no decorrer da história evolui e supera seus medos. Sobre as animações masculinas, a pesquisadora Sonia B. Luyten afirma que essas histórias se desenrolam: “dentro da temática do samurai invencível, do esportista e do aventureiro, tendo como constante as condutas japonesas típicas de autodisciplina, perseverança, profissionalismo e competição” (LUYTEN *apud* FARIA, 2007, p.8). Os personagens masculinos *shonen* funcionam como metáforas do crescimento do jovem japonês, de quem é exigido desde muito cedo que demonstre espírito empreendedor e vontade de constituir família e negócios.

Os desenhos *shonen* são detalhados e retratam uma realidade violenta, mas que ainda assim pode ser onírica e bem-humorada. Há uma predominância de linhas fortes e triangulares, maneira de criar uma aura imperativa e de perigo; traços dinâmicos e rápidos, com a intenção de mostrar um universo veloz e imediatista; transição das cores mais leves e diversificadas para fortes e escuras nos momentos de confronto, físico ou



não, tornando a cena austera; personagens femininas cheias de curvas e, geralmente, frágeis, representando a mulher como objeto sexual que precisa de proteção; essas e outras características do *shonen* se misturam em uma realidade muitas vezes alternativa, que servem de fuga e, ao mesmo tempo, identificação da vida real.

Com o *shoujo* é bem diferente, e apesar de ser o mangá/anime direcionado para o público feminino, certos temas ligados a homens, como a homossexualidade masculina, são tratados aqui. Além disso, os mangás/animes *shoujo* dos anos 70, foram responsáveis por levar as mulheres ao mercado de trabalho e estimular a discussão feminista e idéia de gênero como construção social (SILVA, 2007, p.11-12).

Uma característica geral do *shoujo* é a ênfase nas relações interpessoais. As produções voltadas para o público feminino trazem particularidades interessantes: “os temas das histórias para garotas são vários, assim como os cenários: amores, disputas, desilusões, competição e morte dentro de cidades, escolas, castelos ou florestas, trazendo um aspecto fantasticamente real dentro de uma situação fantasiosa” (FARIA, 2007, p.12). Outras características são: “traço limpo e rebuscado, histórias com fantasias, ação e romance, heroínas fortes, determinadas e meigas, que se sacrificam pelo amor, rivalidade, amores impossíveis etc.” (FARIA, 2007, p.13). Já o personagem masculino, “em ordem de preferência, deve ser gentil, corajoso, culto, rico, inteligente, sexy, fiel e fisicamente, sempre alto e bonito” (LUYTEN *apud* FARIA, 2007, p.13).

A partir dos anos 80, os leitores de *shoujo*, em sua maioria, procuravam se identificar com os temas debatidos – que passavam por homossexualidade, estupro, gravidez e outros temas não-fantásticos e mais próximos da realidade - procurando suas identidades nos mangás/animes (THORN, 2001). Essa gama de temas e a abordagem mais sensível faz com que o público leitor não se restrinja apenas a garotas.

Para nossa análise de caso interessa o sub-gênero do *shoujo* chamado pelos fãs de *Magical Girls*. Este famoso sub-gênero engloba as histórias de garotas que recebem um poder mágico de uma criatura fantástica ou artefato; ou simplesmente descobrem que possuem poderes ocultos.

Neste tipo de narrativa o amor tem papel central na vida das personagens, que se interessam por algum garoto durante a trama e dificilmente confessam suas paixões. Há, esporadicamente, casos de lesbianismo, mas eles são mantidos no enredo implicitamente.

A personagem busca preservar seu mundo seguro, aprender sobre si mesma e banir o mal. Não há preocupação de se tornar mais madura, ou evoluir da maneira como



acontece nos *shonen*. Essa é uma característica global das personagens femininas dos *shoujo*: elas, basicamente, procuram a autopreservação e a felicidade.

Novamente, se vê na estruturação de um reflexo da divisão dos gêneros do tipo homem/mulher. Na sociedade japonesa, apesar de relativa emancipação conseguida nas últimas décadas, as mulheres ainda estão em posição submissa. A busca que elas fazem é por uma tentativa de sobrepor essa posição inferior, o que acontece de forma muito gradual. Os relacionamentos homossexuais masculinos, por exemplo, aparecem porque são retratados em uma relação onde “nenhum dos parceiros finja ser mais fraco que o outro” (GRAVETT *apud* FARIA, 2007, p.14)

Shonen e shoujo, assim como outras classificações, servem de demarcação (e revalidação) de características de gênero. Mas essas representações de gêneros são modernas, incorporam certos conflitos, não apenas reproduzem a heterossexualidade normativa.

Sakura Card Captors

As características básicas geralmente relacionadas ao *shoujo* – em especial à subdivisão chamada *Magical Girls* – podem facilmente ser identificadas no anime *Sakura Card Captors*. A personagem central (Sakura) é meiga e delicada e convive majoritariamente em dois universos: o doméstico e o escolar, nos quais se passam muitas das cenas.

Ela não possui grandes objetivos e é apaixonada por um rapaz mais velho, amigo e colega do seu irmão. Yukito, paixão de Sakura, encarna o estereótipo do jovem culto, sexy, inteligente, alto e bonito, identificado por Luyten como o preferencial personagem masculino do *shoujo*.

Tomoyo, a melhor amiga de Sakura, adora filmá-la e escolher os vestidos que Sakura utilizará em suas batalhas, e sempre comenta o quanto Sakura é linda e especial, mostrando a amizade das duas sem precisar explicitá-la enquanto tema, de forma espontânea, e trazendo um subtexto lésbico.

Na segunda cena do primeiro episódio, Sakura faz questão de se apresentar, e começa a fazê-lo com o texto: “Meu nome é Sakura Kinomoto, estudo na escola Tomoeda. Eu gosto muito de educação física, de música. Mas eu odeio matemática. Argh! Eu sou uma menina muito alegre e com muita energia [...]”. Em seguida, apresenta sua família, sua casa, sua paixão, sua escola e sua melhor amiga – pessoas com e locais nos quais se desenvolvem suas relações interpessoais, marca do *shoujo*.



As camisolas de Sakura, mostradas nas cenas nas quais ela acorda, que geralmente possuem cores tipicamente associadas às meninas, como rosa e roxo, e seu uniforme escolar, juntamente com as fantasias elaboradas por Tomoyo compõem o diversificado universo do vestuário de Sakura.

Os cenários geralmente são repletos de cores claras, como o branco, e várias paredes são pintadas de tons de rosa ou pastéis. Quando são temáticos, os fundos geralmente são compostos por flores.

O argumento do desenho é sobre uma garota de 10 anos que, sem querer, abre um livro mágico que contém cartas com poderes especiais lá aprisionadas pelo mago Clow. As cartas deveriam ser vigiadas por Kerberus, que, ao invés de um grande e assustador cão tricéfalo, lembra um bicho de pelúcia amarelo com asas e um coração na ponta da cauda. Kerberus dormia quando Sakura entrou em contato com o livro e, por isso, não impediu que ela abrisse seu lacre.

Sakura, ao abrir o livro, encontra as cartas e, ao ler o nome da carta do vento, invoca seu poder e faz todo o baralho se espalhar pela cidade, liberando a sua força de forma caótica e maligna (numa clara referência ao mito de Pandora). O objetivo central dela é recolher as cartas e restaurar a sua paz cotidiana. É importante notar que ela tem grande responsabilidade na causa do mal que precisa conter.

Yu-Gi-Oh!

O tema da auto-superação é recorrente em *Yu-Gi-Oh!*, desde o primeiro episódio Yu-Gi, personagem central, é visto tendo que se superar para vencer seus desafios. Seus amigos freqüentemente dizem-lhe que ele é capaz e que ele pode vencer seus inimigos, e Yu-Gi reafirma suas capacidades.

Duas personagens femininas são recorrentes no início da história, a primeira delas, Téa, amiga de Yu-Gi, mesmo aparecendo mais nos primeiros episódios, se destaca bem menos do que Maya, o estereótipo da mulher ideal do *shonen*, de curvas exageradas e seios grandes, loira e sedutora.

Yu-Gi tem três grandes amigos, sendo eles Tristan e Joey, além de Téa, mas sua relação com eles é desenvolvida de uma forma que parece forçada demais, através de cenas onde é preciso falar explicitamente sobre amizade para ela ser demonstrada, a cena do primeiro episódio em que Téa faz uma marca nas mãos dos quatro como símbolo da amizade deles é um bom exemplo.



Os personagens são, em sua maioria, magros e altos (o próprio Yu-Gi é uma exceção a esse traço), desenhados com formas retas e pouco arredondadas. Os fundos, quando temáticos, em geral têm motivos de austeridade (como nuvens negras), movimento ou energia mágica.

O argumento do desenho é o de um jovem rapaz que ganha uma peça chamada “Enigma do Milênio” do seu avô. Yu-Gi resolve o enigma, apenas uma das sete peças com poderes mágicos criadas pelo faraó Yama Yugi para aprisionar a magia de um jogo milenar. Com isso, ele ganha poderes sobre o coração das cartas do jogo “Monstros de Duelo”, criado pela empresa “Ilusões Industriais” e, na verdade, uma versão moderna e em cartas do letal jogo da realeza egípcia.

Yu-Gi ganha destaque ao vencer, no primeiro episódio, Seto Kaiba, favorito ao campeonato de monstros de duelo, e entitulado o número um do país. Sua fama chega aos ouvidos de Maximillion Pegasus, dono da Ilusões Industriais, poderoso mago em busca dos artefatos criados por Yama. Maximillion rapta o avô de Yu-Gi para obrigar o garoto a participar de uma grande competição, onde pretende reunir os maiores duelistas do mundo para ter maior facilidade em encontrar aqueles que possuem as relíquias.

O jogo ou esporte é um tema de grande importância para o *shonen*, e, em *Yu-Gi-Oh!*, Monstros de Duelo cumpre bem esse papel.

Comparações entre *Sakura Card Captors* e *Yu-Gi-Oh!*

Em primeiro lugar, é notável que as cartas em *Yu-Gi-Oh!* constituem uma realidade externa ao personagem, da qual têm conhecimento, ao menos superficial, todo o público jovem, além de possuir o caráter de jogo. Em *Sakura*, as cartas são quase uma realidade interna, só ela, Tomoyo e Kero sabem, a princípio, a respeito delas. As cartas Clow não aparecem senão no primeiro episódio e de forma gradual, enquanto as cartas de monstros de duelo já são conhecidas no universo ficcional de *Yu-Gi-Oh!* quando o desenho começa.

Enquanto Yu-Gi conta com os poderes mágicos do Enigma do Milênio para ajudá-lo, *Sakura* conta com um báculo que, na verdade, é a chave do livro onde inicialmente estavam contidas as cartas. O Enigma é algo que Yu-Gi teve que superar para obter, é quase como uma recompensa pelo esforço de decifrá-lo, enquanto a chave /báculo é a representação maior da culpa de *Sakura* pela libertação acidental das cartas Clow.

Em termos de serialização, enquanto *Yu-Gi-Oh!* apresenta uma relação inicial entre episódios muito mais forte, *Sakura* já começa leve e podendo ser visto em capítulos



isolados, entretanto, em termos de dinâmica interna do elemento das cartas, as de Sakura são bem importantes individualmente e não são reveladas senão de forma gradual, enquanto as de Yu-Gi são, à exceção de alguns casos, aleatórias.

Yu-Gi pretende evoluir como duelista, apresentando amadurecimento ao longo da série, enquanto Sakura parece viver em ciclos em torno do seu cotidiano, lutando apenas para voltar a ser a garota comum de antes.

Ambos possuem uma espécie de guia ou mentor, em Yu-Gi, o avô aparece como um homem sábio, forte, honesto, ao mesmo tempo doce e severo, é respeitado por Yu-Gi e seus amigos como um símbolo de saber. É a referência familiar de Yu-Gi, do que ele deve vir a ser, o estereótipo do homem japonês.

O mentor de Sakura é Kerberus, alguém a quem ela até pode chamar por um apelido, Kero. Ele é bem mais próximo dela do que o avô de Yu-Gi é dele, e muitas vezes ela até o subjuga, o infantilizando. Ele não é referencial do que Sakura deve ser, e muitas vezes a relação de poder entre ambos se inverte ao longo da série. Ele é mais uma fantasia leve e sensível do que uma instituição rígida de ensino.

Conclusão

Sakura Card Captors e *Yu-Gi-Oh!* não podem ser considerados estereótipos absolutos de animações do estilo *shoujo* e *shonen*. *Sakura Card Captors*, por exemplo, não aborda temas muito sérios do suposto mundo adolescente feminino, como gravidez; e o personagem Yu-Gi é menor e de traços mais meigos que seus amigos, fugindo do arquétipo de personagem *shonen*.

Apesar disso, eles se conformam muito dentro desses gêneros de anime, não podendo ser considerados rupturas, ajudando a afirmar uma série de modos, estéticas e comportamentos já consolidados como típicos dos universos infantis masculino e feminino.

Assim, no processo de construção simbólica a respeito dos gêneros, as crianças que consomem esses desenhos estão em contato com modelos preestabelecidos e segmentados do ser menino ou menina, observando uma Sakura frágil, romântica e dependente, ligada à família; e Yu-Gi é mostrado como competidor, líder, independente e auto-confiante, tendo como único referencial familiar o avô.



Referências bibliográficas

FARIA, Mônica Lima de. **História e Narrativa das Animações Nipônicas**: Algumas Características dos Animês. In: 1o. Encontro Juventude, Consumo e Educação, 2007, Porto Alegre. 1o. Encontro Juventude, Consumo & Educação, 2007. v. 1. Disponível em: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A4003.pdf

FERNANDES, Adriana Hoffmann e OSWALD, Maria Luíza .**A recepção dos desenhos animados da tv e as relações entre a criança e o adulto**: desencontros e encontros. Cad. Cedes, Campinas, vol. 25, n. 65, p. 25-41, jan./abr. 2005.

GOMBRICH, Ernest H. **Arte e ilusão**: um estudo da psicologia da representação pictórica. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação**. Técnica e estética através da história. São Paulo: Editora Senac, 2002

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2007.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2004.

MOMO, Mariângela. **Meninas Superpoderosas, Barbie, Bey Blade e Yu - Gi - Ohs**: culturas e identidades infantis pós – modernas na escola. Universidade federal do Rio Grande do Sul. Disponível em: http://dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?articulo=1342092&orden=52130

SATO, Cristiane A. **A Cultura Popular Japonesa**: Animê. In: LUYTEN, Sônia B. (org.). Cultura pop japonesa. São Paulo: Hedra, 2005.

SILVA, Valéria Fernandes da. **Mangá feminino, Revolução Francesa e feminismo**: um olhar sobre a Rosa de Versalhes. História, Imagem e Narrativas, Vol. 5, p. 4 (2007). Disponível em: <http://www.historiaimagem.com.br/edicao5setembro2007/04-manga-valeria.pdf>

SIQUEIRA, D.C.O. **O cientista na animação televisiva**: discurso, poder e representações sociais. Revista Em Questão. Vol. 12, No 1 (2006). Disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/viewArticle/14>

SOUZA, Felipe. **Der Führrer's Face**: o desenho animado como ferramenta ideológica. Universidade Estadual de Santa Cruz. setembro/2007. Disponível em: <http://www.historiaimagem.com.br/edicao5setembro2007/08-derfuehrer-felipe.pdf>



THORN, Matt. **Shôjo Manga** – Something for the Girls. The Japan Quarterly, Vol 48, No 3 (2001). Disponível em: http://www.matthorn.com/shoujo_manga/japan_quarterly/index.html