

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

DIEGO QUEIROZ NASCENTE

00150639

MASCULINIDADES HEGEMÔNICAS E DISSIDENTES NA ANIMAÇÃO JAPONESA
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Porto Alegre

2024

DIEGO QUEIROZ NASCENTE
00150639

MASCULINIDADES HEGEMÔNICAS E DISSIDENTES NA ANIMAÇÃO JAPONESA
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em História, da UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL, como requisito parcial para a Obtenção do grau de Licenciado em História

Orientador: Fernando Seffner

Porto Alegre
2024

DIEGO QUEIROZ NASCENTE
00150639

MASCULINIDADES HEGEMÔNICAS E DISSIDENTES NA ANIMAÇÃO JAPONESA
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em História, da UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL, como requisito parcial para a Obtenção do grau de Licenciado em História

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Fernando Seffner
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Benito Bisso Schmidt
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Antonio Jeferson Barreto Xavier
IFRS Campus Farroupilha

Dedico este trabalho a todos aqueles que sempre me incentivaram.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer ao meu orientador pela paciência e pela sabedoria em todo este processo e agradecer aos meus amigos que me apresentaram esta obra "bizarra".

"Eu, Giorno Giovanna, tenho um sonho dourado..." -
Giorno Giovanna,(Jojo's Bizarre Adventure,
Temporada 5, episódio 6)

RESUMO

Este trabalho busca realizar uma análise das masculinidades presentes na animação japonesa intitulada Jojo's Bizarre Adventure. A análise foi feita a partir de episódios selecionados da obra, que narra as desventuras de uma família destinada a enfrentar o mal através de suas gerações. Escolhemos como base teórica os Estudos de Gênero e verificamos através da análise de três personagens da obra que todos representam em maior ou menor grau, diferentes masculinidades em relação a eles mesmos e aos seus pares, tanto homens quanto mulheres. Por fim, discorreremos brevemente como esta animação pode ser utilizada como um espaço para reflexão de gênero.

Palavras-chave: Masculinidades; Gênero; Animação; Jojo's Bizarre Adventure

ABSTRACT

This work seeks to analyze the masculinities present in the Japanese animation Jojo's Bizarre Adventure. The analysis was based on selected episodes of the work, which narrates the misadventures of a family destined to face evil through its generations. We chose Gender Studies as our theoretical basis and found through the analysis of three characters in the work that they all represent, to a greater or lesser degree, different masculinities in relation to themselves and their peers, both men and women. Finally, we will briefly discuss how this animation can be used as a space for reflection on gender.

Keywords: Masculinities; Gender; Animation; Jojo's Bizarre Adventure

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | | |
|--------------|---|----|
| Figura 1 | — "Meme" com o personagem Giorno Giovanna postado na página de humor Memedroid. | 11 |
| Figura 2 | — Personagens de Patrulha Canina fazendo "Jojo Poses" | 14 |
| Fotografia 1 | — Personagens da Turma da Mônica Jovem fazendo "Jojo Poses". | 14 |
| Figura 3 | — Comparação entre Weekly Shonen Jump nº 51 de 2/12/96 com anúncio da Versace Couture Fall, de 1995. | 15 |
| Figura 4 | — Capa de Rohan no Louvre. | 16 |
| Figura 5 | — Exemplo de E-Makimono | 21 |
| Figura 6 | — Hokusai 1760-1849, página extraída de Manga vol 8, Técnicas de Autodefesa. | 22 |
| Figura 7 | — Capa de Astro Boy. | 24 |
| Figura 8 | — Jonathan Joestar. | 28 |
| Figura 9 | — Jonathan derrotado por Dio no boxe. | 30 |
| Figura 10 | — Mãos de Erina machucadas. | 32 |
| Figura 11 | — Zeppeli golpeia Jonathan. | 33 |
| Figura 12 | — Jonathan chora por seu mestre. | 34 |
| Figura 13 | — Jotaro Kujo. | 35 |
| Figura 14 | — Star Platinum em ataque. | 37 |
| Figura 15 | — Jotaro, à esquerda, observa a mesa de apostas virada, com seus aliados libertos ao lado e D'arby ao chão. | 38 |
| Figura 16 | — Giorno Giovanna (terceiro da esquerda para a direita) e seus colegas de máfia. | 39 |
| Figura 17 | — Giorno Giovanna | 40 |
| Figura 18 | — Bruno lambe Giorno. | 42 |

SUMÁRIO

| | | |
|---|--|----|
| 1 | INTRODUÇÃO | 10 |
| 2 | AUTOR E OBRA | 13 |
| 3 | REFERENCIAL TEÓRICO E METODOLOGIA DE PESQUISA | 18 |
| 4 | HISTÓRIA DO MANGÁ | 21 |
| 5 | JOJO'S BIZARRE ADVENTURES: RESUMO DAS TEMPORADAS. | 25 |
| 6 | JONATHAN JOESTAR: UMA MASCULINIDADE NEM TÃO HEGEMÔNICA . | 28 |
| 7 | JOTARO KUJO: A MASCULINIDADE HEGEMÔNICA (E TÓXICA) | 35 |
| 8 | GIORNO GIOVANNA: ANDROGINIA COMO ESTÉTICA OU ESSÊNCIA? ... | 39 |
| 9 | CONCLUSÃO | 44 |
| | REFERÊNCIAS | 46 |
| | GLOSSÁRIO | 49 |

1 INTRODUÇÃO

O objetivo do presente trabalho é fazer uma análise de um recorte histórico e artístico de como os quadrinhos japoneses exprimem de forma explícita ou velada as masculinidades hegemônicas ou dissidentes através de suas obras, através da análise de uma obra específica que, desde seu início, manifestou uma diagramação, traço, roteiro e perfis de personagens marcadamente originais, portanto, diferentes daqueles elaborados por seus contemporâneos, característica que se manteve em parte e se transformou com o passar dos anos: *Jojo's Bizarre Adventures*.

Jojo's Bizarre Adventures foi escrito e desenhado por Hirohiko Araki, publicado pela editora Shueisha, na revista *Weekly Shonen Jump*, de 1987 até 2004, quando passou a ser publicado pela revista *Ultra Jump*. Atualmente, a nona parte da obra, intitulada *THE JOJOLANDS*, está sendo serializada ainda pela *Ultra Jump*, tendo sido anunciada em 19 de agosto de 2021 e o início de sua serialização começando em 17 de fevereiro de 2023.

A produtora David Productions adaptou a obra para animação e a exibiu de 6 de outubro de 2012 a 6 de abril de 2013 na Tokyo MX (estação de televisão local da cidade de Tóquio), com 26 episódios, abordando as duas primeiras temporadas, *Phantom Blood* e *Battle Tendency*. Depois disso, foi lançado *JoJo's Bizarre Adventure: Stardust Crusaders* (5 de abril de 2014 a 20 de junho de 2015), com 48 episódios, relativos à terceira temporada.

Em 2016, foram produzidos os 39 episódios de *JoJo's Bizarre Adventure: Diamond is Unbreakable*, compreendendo o período de 2 de abril de 2016 a 24 de dezembro de 2016. A partir de 8 de Outubro de 2018, *JoJo's Bizarre Adventure: Golden Wind* foi produzida, encerrando seu ciclo em 28 de Julho de 2019, também com 39 episódios.

Já a última a temporada adaptada, *Stone Ocean*, estreou na plataforma de streaming Netflix, em 1º de Dezembro de 2021, tendo a segunda parte de seus episódios liberada em 1º de Dezembro de 2022.

A primeira motivação desta pesquisa foi de cunho pessoal do autor, visto que desde criança gostava das animações japonesas exibidas na extinta TV Manchete. Com o passar do tempo e ao buscar novas animações, o contato com a obra de

Jojo's Bizarre Adventures se deu através das plataformas de streaming e também à sua relativa popularidade entre os *otakus*¹.

No entanto é possível perceber, nas redes sociais, um alto teor de piadas com teor homofóbico em relação ao público consumidor da obra, culminando inclusive com a alcunha de *jojofag*, sendo fag uma abreviação de faggot, gíria norte-americana que designa ofensivamente um homem gay. Este termo não pode ser considerado de forma leviana; de fato, há um estudo realizado pela socióloga Cheri Jo Pascoe intitulado *Dude, You're a Fag* que, ao analisar como se dão as relações entre jovens norte americanos no período escolar, constatou que para eles, "os rapazes deixam claro que a posição menos masculina é a posição de maricas (fag), na qual um rapaz é fraco, não tem domínio sobre o seu corpo e o dos outros" (Pascoe, 2020, p.23, tradução nossa)². Dessa forma, fica patente entre a comunidade otaku o teor homofóbico dirigido a fãs da animação, frequentemente através de postagens em redes sociais.

Figura 1 — "Meme" com o personagem Giorno Giovanna postado na página de humor Memedroid.



Fonte: <https://pt.memedroid.com/memes/detail/3200742/Manuel-Carvalho-da-Silva?refGallery=tags&page=1&tag=jojofag> . Acesso em 23 de março de 2024.

Ao consumir os fascículos em quadrinhos e a animação transmitida, é virtualmente impossível, especialmente ao público ocidental, não ter alguma reação

1 Otaku: Qualquer pessoa que seja fã de quadrinhos, animações, romances gráficos e videogames japoneses.

2 No original, [...]boys make it clear that the most un-masculine position is a fag position, in which a boy is weak, penetrated, and lacking in mastery over his and others' bodies.

de estranhamento aos perfis masculinos ali apresentados. Eles exibem comportamentos e coreografias visuais distintas do que consideramos esperadas dentro do conceito heteronormativo de masculinidade: poses exibindo a musculatura masculina com uma forte conotação erótica em vez de intimidante; senso de moda visual extravagante, com uso de roupas inspiradas em trajes conceituais exibidos em desfiles de moda; uso de maquiagem por parte de alguns personagens e uma exibição de personagens masculinos emotivos, que não se sentem constrangidos em demonstrar o que estão sentindo.

Considerando que essa diferença de apresentação dos personagens causa esse estranhamento, nos perguntamos como esta série pode ser uma oportunidade para fomentar debates sobre as masculinidades e construções de gênero, principalmente no âmbito escolar, afinal, é importante que os alunos possam discutir e refletir sobre como a masculinidade é construída e questionar conceitos previamente estabelecidos e dados como padrões, permitindo assim que reflitam sobre como esses padrões permeiam a nossa sociedade e que acabam perpetuando desigualdades, tangenciando assuntos como bullying e homofobia.

Dessa forma, apresentaremos um pouco do autor e suas obras anteriores, faremos uma breve apresentação da história do mangá³ e do animê⁴ e por fim partiremos para a análise da obra através de recortes específicos que explicitam o que buscamos verificar. Utilizaremos principalmente a teoria das masculinidades de Raewyn Connell e a teoria Queer de Judith Butler para avaliar algumas das cenas da animação, constatando a constância ou não de representações de masculinidades hegemônicas e dissidentes de uma forma simplificada, considerando a visão ocidental em relação a certos estereótipos, assim desenvolvendo uma reflexão sobre essas representações e como elas podem ser utilizadas para debates posteriores sobre gênero, bullying e homofobia.

³ Mangá: É o nome dado às histórias em quadrinhos de origem japonesa. A palavra surgiu da junção de dois vocábulos: “man” (involuntário) e “gá” (desenho, imagem). Ou seja, mangá significa literalmente “desenhos involuntários”. Fonte: <https://editorajbc.com.br/mangas/inf/o-que-e-manga/>. Acesso em 29/01/2024

⁴ Anime (ou Animê): Animação desenhada à mão ou por computação gráfica feita no Japão, de origem do francês Animé. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Anime>

2 AUTOR E OBRA

Toshiyuki Araki, nome verdadeiro de Hirohiko Araki, nasceu em 7 de junho de 1960 em Sendai, no Japão. Desde cedo desenvolveu um grande interesse em ser um desenhista de mangá, por influência de seu pai, ávido leitor de mangás.

Hirohiko Araki convivia com duas irmãs mais novas. Como elas aprontavam brincadeiras de mau gosto com ele, preferia ficar no quarto lendo os mangás de seu pai. Como um apaixonado por arte, ele possuía uma grande coleção de livros ilustrados que mostravam obras de arte japonesas do passado, sendo isso um dos fatores principais que desencadearam seu interesse em arte.

Quando estava no primeiro ano do Ensino Médio, enviou o seu primeiro mangá para uma revista local, mas seu trabalho foi recusado. Como não conseguiu aceitar a rejeição, trabalhou em um novo mangá e partiu para Tóquio, para a sede da editora Shogakukan, editora tradicional japonesa, com fundação em 1925, a mesma que tinha rejeitado a sua proposta anterior e entrou então no escritório da Shueisha, a maior editora do Japão, para apresentar a sua proposta. Lá, o redator sugeriu algumas correções que, se fossem feitas, permitiriam a publicação do mangá. Hirohiko fez as correções e foi assim escolhido para sua primeira publicação, *Poker Under Arms*.

Em 1987 criou o mangá *JoJo's Bizarre Adventures*, sua obra mais conhecida, que iniciou sua primeira temporada com algo considerado inédito: a morte de seu protagonista em poucos capítulos, já abrindo terreno para uma segunda temporada com um segundo protagonista. A série foi um enorme sucesso, com publicação na *Weekly Shonen Jump* até 2004, quando passou a ser publicada pela revista *Ultra Jump*.

Foi a primeira obra a atingir plenamente o público ocidental, vendendo 100 milhões de cópias e tornou-se uma das mais bem sucedidas de todos os tempos, tanto que em 2021 foi eleita um dos dez melhores mangás publicados no Japão.⁵ Com essa popularidade, transformou-se numa franquia, dando origem a muitos mangás *one-shot* (histórias fechadas, com apenas uma única edição) e jogos de vídeo game.

Além do grande impacto da obra no Japão, a grande receptividade da obra

⁵ Fonte: TV Asahi elege os 100 mangás mais populares do Japão. Disponível em: <https://www.jbox.co.m.br/2021/01/02/tv-asahi-elege-os-100-mangas-mais-populares-do-japao/>

pelo público ocidental não pode deixar de ser mencionada. As catárticas “Jojo poses”, ou seja, as poses que, ocasionalmente, seus personagens fazem, são constantemente referenciadas na mídia ocidental, até mesmo em animações e quadrinhos voltados para o público infantil, como Patrulha Canina, animação norte americana e, aqui no Brasil, a revista Turma da Mônica Jovem.

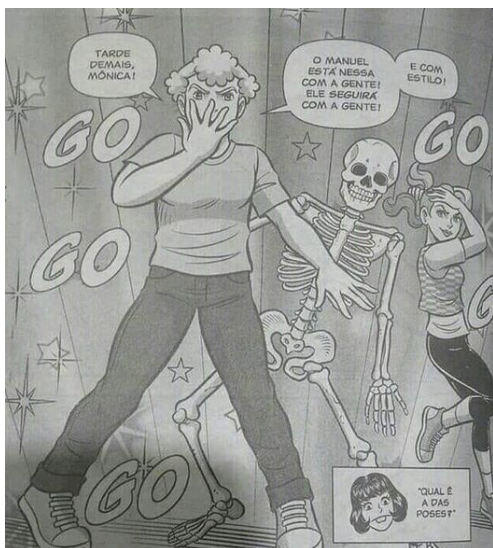
Figura 2 — Personagens de Patrulha Canina fazendo "Jojo Poses"

Paw Patrol Season 4 Ep 7



Fonte: <https://geeksaw.com.br/hqsanimex/patrolha-canina-tem-um-easter-egg-escondido-de-jojos-bizarre-adventure/>. Acesso em 23 de março de 2024.

Fotografia 1 — Personagens da Turma da Mônica Jovem fazendo "Jojo Poses".



Fonte: Turma Da Mônica Jovem Ed. 28 (Série 2): A Sociedade Dos Ossos. Editora Panini, 27/03/2019.

Além disso, deve-se destacar que o autor tem uma íntima ligação com o mundo das artes e da moda. O Museu do Louvre, na França, promoveu no ano de

2009 uma exposição temática convidando autores de histórias em quadrinhos de todo o mundo, exposição essa intitulada *Le Petit Dessain: Le Louvre Invite La Bande Dessinée* (ou *Cartoons: The Louvre Invites Comic-Strip Art*), realizada entre 22 de janeiro e 3 de abril de 2009. Nela, Hirohiko Araki expôs artes originais de seu trabalho, sendo a primeira vez que um autor de mangá expôs seus desenhos lá.

Após essa exposição, Hirohiko Araki foi formalmente convidado para participar do Projeto BD (Bande Dessinée), promovido pelo próprio Louvre, que convida autores de quadrinhos a desenharem uma história que contivesse o museu como parte do cenário.

Para a produção do mangá, Araki foi visitar o Louvre, tendo permissão especial para acessar os sótãos e porões, restritos ao público em geral, e nessa visita que sua história, intitulada *Rohan no Louvre*, foi criada. O próprio autor, em uma entrevista dada para a edição japonesa da obra, declarou:

Estou maravilhado. (risos) O Louvre é um lugar onde nem Gauguin e Picasso conseguiram entrar, porque só expõe obras pré-modernas. É realmente uma honra ter a minha arte exposta no mesmo lugar que a Mona Lisa e a Vênus de Milo⁶.

Por fim, a influência do universo da moda é seminal para o autor. Muitas das poses e vestimentas dos personagens são inspiradas não só em desenhos de estilistas como Antonio Lopez e Tony Viramontes, mas também em poses encontradas em campanhas publicitárias de marcas como Gucci, Versace e Spur.

Figura 3 — Comparação entre Weekly Shonen Jump nº 51 de 2/12/96 com anúncio da Versace Couture Fall, de 1995.

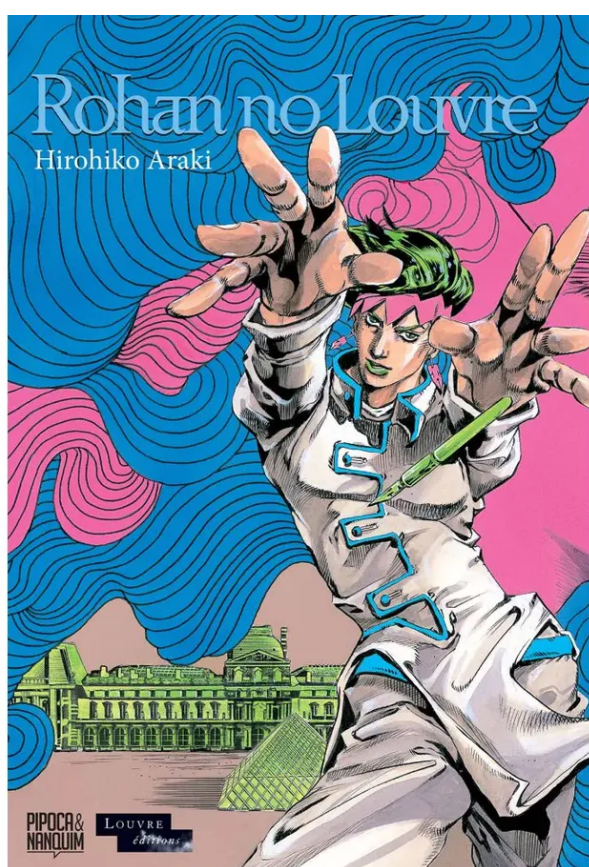


Fonte: https://jojowiki.com/Reference_Gallery.

⁶ Fonte: Rohan au Louvre: An Interview with Hirohiko Araki at the Louvre. Disponível em <https://jojo-news.com/2023/01/06/rohan-au-louvre-an-interview-with-hirohiko-araki-at-the-louvre/#full-transcript>. Acesso em 29/01/24.

Além disso, não só a obra recebeu influência do mundo da moda como também fez parte do mundo da moda: Em 2011, a Gucci convidou o autor Hirohiko Araki para um projeto de desenho de uma capa e um editorial de 16 páginas para a edição de Outubro da revista japonesa de moda *Spur*⁷, em que um dos personagens de Araki, Rohan Kishibe, veste roupas da coleção Outono/Inverno da marca. Além disso, em 2013, o autor produziu uma história curta e planejou uma instalação para a coleção *cruise collection* da grife italiana, sendo utilizada em várias lojas ao redor do mundo⁸.

Figura 4 — Capa de Rohan no Louvre.



Fonte: <https://pipocaenanquim.com.br/rohan-no-louvre-reimpress-o.html>.

Dessa maneira, podemos verificar que Hirohiko Araki possui uma trajetória artística ímpar e vanguardista; além disso, sua maneira de explicitar e traçar seus personagens masculinos são essencialmente sua marca registrada, deixando tantas interpretações ambíguas da masculinidade de seus personagens que assim

⁷ Fonte: Gucci × Hirohiko Araki × Spur. Disponível em https://jojowiki.com/Gucci_%C3%97_Hirohiko_Araki_%C3%97_Spur. Acesso em 29/01/24.

⁸ Gucci convida artista de mangá para dar vida à sua *cruise collection*. Fonte: <https://harpersbazaar.uol.com.br/moda/gucci-convida-artista-manga-para-dar-vida-a-sua-cruise-collection-2/>. Acesso em 29/01/24

merecem uma avaliação mais detalhada, que é o objetivo deste trabalho.

3 REFERENCIAL TEÓRICO E METODOLOGIA DE PESQUISA

Utilizamos como referencial teórico principalmente os estudos da teoria das masculinidades de Raewyn Connell, além de teorizações sobre esses temas de Guacira Lopes Louro e Richard Miskolci.

A teoria das masculinidades de Raewyn Connell é outro ponto essencial na análise deste trabalho. De acordo com seus estudos, a masculinidade não pode ser pensada de maneira única e unívoca. Ela é multifacetada, permitindo diferentes tipos de masculinidades e até mesmo uma hierarquização a partir do status quo social.

O termo “masculinidade hegemônica” foi criado por Raewyn Connell e James Messerschmidt. Com base nos estudos de gênero, os autores observam que o termo surgiu na década de 1980 e refletia sobre os papéis sociais dos homens em múltiplas relações de poder dentro da sociedade. Seu olhar é calcado na questão sociológica, apoiando-se na teoria feminista sobre o tema do patriarcado, agindo de forma a reafirmar a própria existência de uma forma hierárquica superior em detrimento de outras formas não heterocentradas de masculinidade.

Em relação ao termo hegemônico, devemos destacar que ele representa, associado à masculinidade, aquela que impera na sociedade, e diga-se de passagem, não necessariamente se impõe através de força (o que indicaria dominação, dominância, o qual não é o caso). Citando Connell e Messerschmidt:

A masculinidade hegemônica não se assume normal num sentido estatístico; apenas uma minoria dos homens talvez a adote. Mas certamente ela é normativa. Ela incorpora a forma mais honrada de ser um homem, ela exige que todos os outros homens se posicionem em relação a ela e legitima ideologicamente a subordinação global das mulheres aos homens. (Connell; Messerschmidt, 2013).

A masculinidade cúmplice seria o caso em que homens que não fazem parte do papel da dominação se isentam de emitir críticas e opiniões de quando ela é exercida por outros homens, como falas e piadas machistas e homofóbicas, afinal, gozam de certas vantagens sociais por manterem o estado das coisas.

A masculinidade subordinada tem muito do seu foco atribuído à orientação sexual, ou seja, de acordo com a visão da masculinidade hegemônica, um

homossexual ou um transexual é visto como "menor" através de sua ótica. Como dito por Connell e Pearse, "Meninos e homens que desafiam as noções dominantes sobre masculinidade por serem gays, afeminados ou considerados fracos são, às vezes, alvo de violência." (Connell; Pearse, 2015).

Por fim, a masculinidade marginalizada se trata de, além de considerar um recorte de gênero das masculinidades, considerar recortes sociais e de raça, como podemos enxergar nas relações entre homens brancos e negros, nas quais são nítidas as diferenças de tratamento social entre eles.

Deve-se aqui ressaltar o caráter dinâmico dessas classificações; por vezes, alguém situado em algum destes parâmetros pode mudar para outro, ou pelo menos desejar esta mudança; de acordo com Miskolci:

A maioria dos homens heterossexuais e gays cultua as representações sociais da masculinidade hegemônica, mas masculinidades outras e até alguns gays são dissidentes desse culto à masculinidade. Daí o fato de que alguns se adaptam às formas corporais que podem ser percebidas como sinônimos de feminilidade, pois suas identidades se assentam no atravessar de fronteiras. (Miskolci, 2017, p. 68).

E justamente é essa dinâmica e variações entre masculinidades hegemônicas e dissidentes que avaliaremos nos personagens de Jojo's Bizarre Adventure.

Em relação à metodologia, este projeto se propõe a ser uma pesquisa qualitativa e bibliográfica. De acordo com Barros e Lehfeld (1996), a pesquisa é a inquisição, um projeto que age de maneira intensiva e pragmática que procura descobrir e interpretar os fatos que estão incluídos em uma certa realidade.

A pesquisa qualitativa não enfoca a representatividade numérica, e sim um aumento do entendimento de um grupo social, de uma cultura, etc. Além disso, esse tipo de pesquisa procura um maior foco na interpretação daquilo que procura investigar ou seja, aquilo que é intangível, aquilo que não pode ser quantificado.

A pesquisa bibliográfica é resultado de um processo meticuloso de análise crítica de documentos publicados sobre um determinado tema e com objetivo de aproximar o leitor/pesquisador com o conteúdo de sua pesquisa, como definido por Fonseca (2002):

A pesquisa bibliográfica é um estudo sistemático que utiliza materiais disponíveis a todo o público como livros, artigos, monografias, teses, revistas, jornais e sites com o objetivo de ampliar o conhecimento do pesquisador sobre qualquer assunto de sua pesquisa. A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros,

artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém, pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (Fonseca, 2002, p. 32).

Foram assistidas todas as temporadas de Jojo's Bizarre Adventures, disponíveis na plataforma de streaming Netflix para a análise e também realizadas capturas de tela para ilustrar aqueles momentos considerados apropriados para as análises. Em relação aos personagens que foram pesquisados, o processo de escolha se deu através dos critérios de serem do gênero masculino, terem uma participação significativa na animação como protagonistas e que tivessem comportamentos que permitissem ser identificados os diferentes tipos de masculinidades.

Utilizamos a análise de conteúdo de Bardin (1977), que auxilia na análise de qualquer tipo de conteúdo, sejam mídias físicas ou digitais, linguísticas ou não linguísticas, nas classificações de avaliação como: características de masculinidade (força física, agressividade, sensibilidade, exposição de sentimentos, gentileza, delicadeza, entre outros), intensidade dessas características (presença ou ausência) e por fim a classificação como hegemônica ou dissidente (nesta, incluídas as masculinidades cúmplices, marginalizadas e subordinadas).

4 HISTÓRIA DO MANGÁ

A origem do mangá é uma parte essencial da história cultural e artística do Japão. No entanto, o mangá é, de fato, um produto que já em suas origens teve a absorção de elementos culturais alheios ao Japão, ou seja, oriundos de outras partes do mundo. Para entender suas raízes, é importante analisar o desenvolvimento do mangá ao longo dos séculos.

De acordo com Luyten (2000), a primeira influência para o mangá são os E - Makimono, datados entre os séculos XI e XII rolos de papel que são desenrolados e contam histórias, desenhados por um monge chamado Kakuyu Toba. A coleção de desenhos deste monge, Chojugiga, significa, de forma literal, desenhos humorísticos de pássaros e animais. Já neste período observa-se que esta forma de arte retrata animais exercendo atitudes e atividades similares aos humanos, como uma forma de crítica social às classes dominantes e ao estilo de vida do Japão naquela época.

Figura 5 — Exemplo de E-Makimono



Fonte: <http://int.physiology.jp/en/choju-giga/>.

Com o passar do tempo , entre os séculos XII e XV, as gravuras passaram a ter temas religiosos budistas. A partir do século XV houve o quase completo fechamento das fronteiras do Japão, por causa do xogunato Tokugawa, exceto pelo comércio com negociadores holandeses. Nesse período a Holanda passava por um grande momento de expansão artística a ponto de diversas pinturas de paisagens serem usadas como embrulhos para mercadorias. Dessa forma, artistas japoneses tiveram contato com este tipo de arte e passaram a absorver e utilizar em suas pinturas.

O principal destes artistas foi Katsushika Hokusai (1760-1849), que, de acordo com Luyten (2014) foi o responsável por criar o termo "mangá", significando

"desenhos irreverentes". De fato, ao fazer seus esboços, Hokusai possuía um estilo despojado, leve e descomplicado em seus estudos, comparado com os trabalhos artísticos feitos até então. Além disso, ele foi o pioneiro da utilização de um dos recursos mais essenciais para as histórias em quadrinhos: os desenhos em sequência, o que pode ser observado na figura abaixo.

Figura 6 — Hokusai 1760-1849, página extraída de Manga vol 8, Técnicas de Autodefesa.



Fonte: https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Hokusai_Mang%C3%A1.jpg.

Com o legado deixado por Hokusai, outros autores começaram a se destacar, como Rakuten Kitazawa (1866-1955), que foi o primeiro a usar o termo "mangá" para caracterizar seus trabalhos. Kitazawa já estava em um período do Japão em que a abertura do país para o comércio exterior tinha ocorrido, então pôde ter acesso a revistas de quadrinhos da França e Inglaterra, mas mesmo assim, pode ser considerado o primeiro autor de mangá no sentido atual do termo. Devemos lembrar que, apesar de receber influências de artistas estrangeiros, os artistas japoneses procuram absorver os estrangeirismos mas adaptá-los e exportá-los novamente para o mundo. De acordo com Gravett (2007):

eles tomaram os fundamentos dos quadrinhos americanos – as relações entre imagem, cena e palavra – e, fundindo-os a seu amor tradicional pela arte popular de entretenimento, os “niponizaram” de forma a criar um veículo narrativo com suas próprias características. Os mangás não são quadrinhos, pelo menos não como as pessoas os conhecem no Ocidente. Os japoneses libertaram a linguagem dos quadrinhos dos limites dos formatos e temas da tira diária do jornal ou das 32 páginas dos gibis americanos e expandiram seu potencial para abranger narrativas longas e livres, feitas para ambos os sexos e quase todas as idades e grupos sociais.

O período posterior à Segunda Guerra Mundial trouxe uma ampliação especial para a produção de mangás: a divisão de seu público para adultos, crianças e o que atualmente é o seu maior público: o infanto-juvenil. Este público tem duas grandes classificações, a saber: o mangá shoujo para meninas e o mangá shonen para meninos. O mangá shoujo, de forma geral, possui uma protagonista feminina e tem seu foco em dramas e romances, com bastante ênfase na sentimentalidade e expressão das emoções.

Já o mangá shonen possui geralmente protagonistas masculinos e possuem quase sempre a estrutura da Jornada do Herói de Joseph Campbell⁹, reforçando e incentivando o auto aperfeiçoamento pessoal, físico e espiritual, como assinala Luyten (2003) sobre as revistas shonen:

Todas tem como característica comum o espírito japonês que dá ênfase à rigidez moral e o fortalecimento do espírito, algo muito semelhante ao código de conduta do bushido – o caminho do guerreiro samurai. Se as situações românticas prevalecem no mangá feminino, no shonen mangá a violência em todas as suas modalidades é a principal característica das histórias masculinas. (LUYTEN, 2003)

O grande destaque deste período é o autor Osamu Tezuka. Com mais de 40 anos dedicados ao mangá, foi chamado por seus pares de "Manga no Kamisana", ou seja, "o Deus do mangá". Seu estilo de roteiro foi muito além do mero entretenimento e abordava temas muito amplos e distintos, explorando efeitos psicológicos e dramáticos de forma mais intensa, além de possuir um traço mais arredondado e dinâmico.

Ainda de acordo com Luyten (2000), os mangás representam uma possibilidade de fuga da rotina estafante, uma válvula de escape para seus leitores, que se veem representados nos personagens, personagens que lutam, amam, enfrentam desafios, sofrem derrotas mas sempre com a possibilidade de redenção e renovação das suas forças. A aceitação das obras de Tezuka foi tão grande que cruzou as fronteiras do Japão e chegou ao Ocidente, inclusive aqui no Brasil, quando foi recebido pela Fundação Japão em São Paulo, no ano de 1984.

⁹ De acordo com a Wikipédia, a jornada do Herói ou monomito é um conceito de jornada cíclica presente em mitos, segundo o escritor e mitologista Joseph Campbell. Como conceito de narratologia e mitologia comparada, é o modelo comum de histórias que envolvem um herói que parte em uma aventura, é vitorioso em uma crise decisiva e retorna à casa mudado ou transformado. Retirado de https://pt.wikipedia.org/wiki/Monomito#cite_note-:02-1, Acesso em 23 de março de 2024.

Figura 7 — Capa de Astro Boy.



Fonte: https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Hokusai_Mang%C3%A1.jpg.

5 JOJO'S BIZARRE ADVENTURES: RESUMO DAS TEMPORADAS.

Jojo's Bizarre Adventures está dividido e organizado em 9 temporadas na sua versão em mangá. Sua divisão em diversos protagonistas diferentes ao longo de cada temporada constitui-se uma diferença considerável em relação a outras obras, tanto orientais quanto ocidentais, que normalmente possuem apenas um protagonista que perfila toda a extensão de suas respectivas obras.

Para os fins deste trabalho, consideramos apenas as seis primeiras temporadas, pois foram estas os transformados em mídia animada, desde 2012, pela produtora David Productions, e destas seis, a primeira, a terceira e a quinta, por possuírem perfis distintos de masculinidade e , portanto, passíveis de comparação. Apresentarei um breve resumo destas:

Phantom Blood: Tendo seu começo em 1888, na Inglaterra, somos apresentados a Jonathan Joestar, filho de um aristocrata, que é criado sozinho pelo pai, pois perdeu sua mãe em um acidente de carruagem quando ainda era um bebê.

No acidente de carruagem em que ela morreu, George foi salvo por Dario Brando, e prometeu ajudá-lo de alguma forma no futuro. Anos depois, como um homem honrado, resolveu cumprir sua promessa adotando o filho de Dario Brando, Dio Brando. Dio, tendo o mesmo caráter ganancioso de seu pai, prontamente aceitou ser conduzido à Mansão Joestar, pretendendo assim arrumar uma forma de se apossar da herança da família.

Quando adultos, Jonathan continua sendo um homem gentil e cavalheiro, mas acaba despertando seu verdadeiro poder ao passar pelo treinamento do mestre Will Anthonio Zeppeli (um tanto semelhante ao encontro com o mentor, da Jornada do Herói de Joseph Campbell) Com ele, Jonathan aprende como usar a energia Hamon, uma milenar arte marcial, a qual precisará dominar para lutar contra Dio, que usou o artefato Máscara de Pedra para se transformar em um vampiro imortal.

Desta parte avaliarei os episódio 1 ao 9, em que Jonathan Joestar demonstra sua tentativa de proteção de sua futura amada, Erina Pendleton, e a rivalidade com Dio Brando, através de sua luta de boxe com seu antagonista.¹⁰

Stardust Crusaders: Em 1987, Jotaro Kujo, de 17 anos, se vê subitamente

¹⁰ Fonte: Confira a ordem correta de assistir o anime JoJo's Bizarre Adventure. Disponível em: <http://www.gamevicio.com/noticias/2021/11/ordem-correta-de-assistir-o-anime-jojo-s-bizarre-adventure/>. Acesso em 02/02/24.

atormentado por um "espírito maligno". Joseph Joestar, seu avô, explica que esse espírito maligno na realidade é um Stand, uma manifestação física da própria mentalidade e espírito de Jotaro, podendo dessa forma ser controlado por ele.

O surgimento repentino desses Stands foi causado pelo ressurgimento de Dio Brando, um antigo inimigo de Joestar, cujo despertar de seu sono desencadeou o despertar dos Stands na linhagem da família Joestar, incluindo a mãe de Jotaro, que como não possui força espiritual e física para controlá-lo, acaba caindo enferma.

Assim, Jotaro, Joseph e seu recém conhecido aliado Mohammed Avdol partem em uma viagem para diversos lugares do mundo para deter Dio e assim salvar Holly Kujo .Esta parte encarna muito a característica dos "road movies", ou seja, uma história que envolve seus personagens em uma grande viagem territorial para poder atingir seus objetivos.

Desta parte, analisarei os episódios 1 e 2, que demonstram a extrema misoginia do protagonista e como essas atitudes reafirmam o conceito de não só uma masculinidade hegemônica como, na realidade, uma masculinidade tóxica. Também analisaremos o episódio 35, no qual Jotaro demonstra um controle dos sentimentos, o qual também é valorizado pela masculinidade hegemônica¹¹.

Golden Wind: JoJo's Bizarre Adventures: Golden Wind muda seu cenário de atuação e parte para a Itália, focando na Máfia de lá .O protagonista desta vez é Giorno Giovanna, filho de Dio Brando, principal antagonista de temporadas anteriores. Como Dio sobreviveu todo este tempo usando parte do corpo de Jonathan Joestar, indiretamente Giorno também acaba tendo um vínculo consanguíneo com a família Joestar.

Apesar de inicialmente apenas cometer pequenos furtos e aplicar golpes, Giorno decide se tornar um membro da gangue para acabar com o tráfico de drogas que afetava muitas crianças do local onde estava. Ao ser atacado e enfrentar Bruno Bucciaratti, Giorno o convence a incluí-lo na Máfia para poder assim realizar seu objetivo, galgando paulatinamente seus passos para um dia conhecer e derrotar o misterioso líder da Passione, a grande Máfia italiana.

Desta parte analisaremos os episódios 1 e 2, nos quais revelam-se momentos de extrema ambiguidade e sensualidade velada por parte de seu protagonista e

¹¹ Idem. Fonte: <https://www.gamevicio.com/noticias/2021/11/ordem-correta-de-assistir-o-anime-jojo-s-bizarre-adventure/>

também de sua relação para com seus companheiros de estrada e vilões.

6 JONATHAN JOESTAR: UMA MASCULINIDADE NEM TÃO HEGEMÔNICA

Jonathan Joestar é o primeiro protagonista da série. Seu legado se estende por quase todas as seis primeiras partes da série, tendo Joseph Joestar, seu neto, e Jotaro Kujo, seu tataraneto, como protagonistas subsequentes.

Figura 8 — Jonathan Joestar.



Fonte: https://jojowiki.com/Jonathan_Joestar/Gallery#Anime-0.

Jonathan é filho de George e Mary Joestar, aristocratas ingleses. É um homem gentil, educado e com um forte senso de justiça, cuja vida é transformada em inferno após conhecer seu irmão adotivo Dio Brando. Lutando contra Dio, Jonathan aprende a utilizar o poder do Hamon graças a seu mestre, Will Anthonio Zeppeli.

Um dia, ao perceber uma jovem sofrendo bullying por dois rapazes, Jonathan interfere tentando ajudá-la e acaba sendo espancado, ficando no chão. Quando esta jovem tenta ajudá-lo a se levantar ele se recusa, revelando que quer ser um cavalheiro, por isso entrou na briga mesmo sabendo que iria perder.¹²

¹² Fonte: Jonathan Joestar. Disponível em: https://jojowiki.com/Jonathan_Joestar/pt-br#cite_note-:0-15. Acesso em 02/02/2024.

Aqui nos chama a atenção a fala de Jonathan Joestar sobre "ser um cavaleiro":

Tudo o que eu quero é me tornar um cavaleiro de verdade e você era uma donzela que estava sendo ameaçada! Mesmo sabendo que o inimigo é forte e não há chances de vitória, há momentos que o cavaleiro precisa ser bravo o suficiente para enfrentar! (Episódio 1, temporada 1 - Dio, o invasor)

E, com o tom baixo para que ela não ouça:

Mas um dia serei forte o suficiente para vencer... (idem)

A demonstração de proteção aos mais fracos e frágeis, a visão de que a mulher é um ser frágil e precisa ser protegida são características clássicas da masculinidade hegemônica eurocêntrica e aristocrática vigente, até mesmo sendo uma forma de dominação disfarçada de proteção:

Uma vez que vivemos em uma sociedade em que os homens têm mais poder do que as mulheres, faz sentido se supor que o que é considerado mais digno de louvor podem ser as qualidades associadas aos homens. Como feministas, temos o direito de suspeitar que até mesmo "louvor" à fêmea pode ser (pelo menos em parte) motivado por um desejo de manter as mulheres em um lugar restrito e restritivo (Flax, 1987, tradução nossa)¹³.

Ao retornar para casa, Jonathan vê uma carruagem e se encontra com Dio. Ao chegar, Dio covardemente chuta Danny, o cachorro de Jonathan, já demonstrando seu péssimo caráter. Ao ser recebido por George, no entanto, Dio finge que nada aconteceu. A partir disso, ele passa a atormentar a vida de Jonathan de todas as formas possíveis. Jonathan é superado nos estudos e nos modos à mesa, fazendo George preferir Dio do que seu próprio filho, e eventualmente esta competição culmina em uma luta de boxe.

Pereira (1995) e Cecchetto (2003) observaram que diversos estudos etnográficos sinalizam a correlação entre rivalidade e reafirmação da masculinidade. Em diversas culturas ao redor do mundo, meninos são incentivados a afirmarem sua masculinidade e virilidade por meio de disputas entre si, ou seja, a masculinidade é algo a ser adquirido ao se vencer tais disputas, tais provações. Isso fica patente no momento em que Jonathan aceita um duelo de boxe com Dio, culminando com sua derrota.

¹³ No original: Since we live in a society in which men have more power than women, it makes sense to assume that what is considered to be more worthy of praise may be those qualities associated with men. As feminists, we have the right to suspect that even "praise" of the female may be (at least in part) motivated by a wish to keep women in a restricted (and restrictive) place (FLAX, 1987, p. 641 - 642).

Figura 9 — Jonathan derrotado por Dio no boxe.



Fonte: https://jojowiki.com/Jonathan_Joestar/Gallery#Anime-1.

Após esse evento, Dio continua a atormentar Jonathan. Nesse tempo, Jonathan reencontra Erina e os dois ficam próximos, como um casal. Dio fica sabendo disso e força o primeiro beijo de Erina, para fazer com que isto perturbe mais uma vez a vida de Jonathan.

Ao saber disso, ele o enfrenta fisicamente em casa, quando sua determinação de lutar pela honra de Erina lhe encoraja para enfim atacar Dio. Com o sangue de Dio que respingou, a Máscara de Pedra vibra de forma rápida, mas Jonathan é distraído por seu pai, que aparta a briga. Dias depois descobre que seu querido cão, Danny, foi morto ao "acidentalmente" ser posto no incinerador. Mesmo não tendo provas, Jonathan sabe que a culpa é de Dio, que ao perceber que suas atitudes estavam indo longe demais, decide parar de atormentar seu irmão adotivo.

Sete anos se passam e Jonathan agora estuda Arqueologia na Academia Hugh Hudson, com o objetivo de analisar a Máscara de Pedra. Apesar do tempo que passou, nunca deixou de desconfiar de Dio.

Em um dado momento, Goerge Joestar fica doente. Jonathan, ao mexer nos documentos da família, encontra uma carta do pai de Dio, Dario, e assim percebe

que Dio estava envenenando George para roubar a herança Joestar, mesmo não tendo nenhum meio de provar sua descoberta.

Jonathan deixa seu pai aos cuidados de médicos enquanto sai pela Inglaterra para encontrar um antídoto. Ao chegar na Ogre Street, sofre uma tentativa de assalto pelo bando de Robert Speedwagon, que, após um embate, reconhece a pureza de espírito de Jonathan, tornando-se então seu aliado. Com a ajuda de Speedwagon, Jonathan enfim encontra o antídoto ao se deparar com Wang Chan, um misterioso fornecedor de venenos.

Dio chega em casa e vê Jonathan, Speedwagon e George esperando por ele com a polícia. Ao usar a Máscara de Pedra, tenta matar Jonathan com uma faca, com o objetivo de usar seu sangue para se tornar um vampiro. George protege seu filho com o próprio corpo tombando mortalmente, levando os policiais a abrir fogo contra Dio, que aparentemente morre. No entanto, Dio agora é um vampiro pleno, tornando-se praticamente imortal. Num ato de desespero, Jonathan atea fogo em sua própria casa, assim esperando que isto seja o suficiente para acabar com Dio.

Após uma embate, empalando Dio em uma estátua, Jonathan consegue assegurar que Dio seja atingido pela explosão que se segue, destruindo a mansão.

Speedwagon consegue levar Jonathan, muito ferido mas ainda vivo, para um hospital. Neste hospital há uma enfermeira que, curiosamente, dedica-se diuturnamente para cuidar dos ferimentos de Jonathan: Erina Pendleton, que apesar de todos esses anos, nunca deixou de manter os seus sentimentos por ele.

Aqui percebemos de forma latente a relação de subordinação feminina estabelecida: Enquanto estava ferido pelos ferimentos sofridos e pela batalha travada com Dio, Jonathan estava sendo cuidado por Erina Pendleton, agora uma enfermeira, uma atividade de cuidado normalmente atribuída às mulheres.

Figura 10 — Mãos de Erina machucadas.



Fonte: <https://jojowiki.com/File:ErinaHandsBlistered.jpg>.

Tradicionalmente, enquanto o homem é privilegiado quanto à força física, cabendo a ele lutar, crescer e se desenvolver para atuar como o provedor de sua família, a fragilidade física é atribuída à mulher, dessa forma, sua atuação fica restrita ao espaço privado, ao cuidado, ao lar, o que acaba demonstrando que as relações de gênero nada mais são que relações de poder. O fato de Erina ser enfermeira e estar trabalhando no hospital de seu pai é um exemplo cabal disso. De acordo com o roteiro, por 3 dias e noites ela cuidou de Jonathan, passando panos umedecidos e os torcendo por tantas e tantas vezes a ponto de seus dedos ficarem vermelhos e inchados.

Após acordar e perceber que Erina o cuida, Jonathan novamente reafirma seu suposto papel de provedor/cuidador, afirmando que "sempre irá ampará-la", novamente reiterando aquilo que foi comentado por Flax (1987), da dominância masculina através do cuidado com o feminino.

Após receber alta do hospital alguns dias depois, Jonathan é interpelado por Will Anthonio Zeppeli, um homem excêntrico que, aparentemente, é possuidor de um grande poder. Este personagem atua como o sábio mentor, citado em Campbell (2003). Mesmo sem maiores explicações, Zeppeli o ataca, permitindo que assim Jonathan desperte o seu poder adormecido através da técnica milenar do Hamon.

Figura 11 — Zeppeli golpeia Jonathan.



Fonte: Print de Tela, Episódio 4, Sobrecarga.

O herói, segundo Campbell (2003), é aquele que inicia a jornada em um universo comum, cotidiano, e parte para buscar um conhecimento que o permita sublevar obstáculos e adversários até então considerados invencíveis, intransponíveis. É justamente sobre isto que Zeppeli alerta Jonathan: ele precisa dominar a arte milenar do Hamon para poder ser forte o suficiente para derrotar Dio e a sua poderosa Máscara de Pedra.

De acordo com Campbell e Moyers (2022), todo herói precisa passar por algum tipo de provação; eles precisam ser testados para que possam realmente mostrar que estão à altura de ser chamados mestres, ou guerreiros, ou reais detentores de algum tipo de conhecimento oculto e poderoso. Esta provação ocorre quando Zeppeli ordena que Jonathan enfrente um adversário segurando uma taça de vinho sem que derrame uma única gota, ou seja, não basta a técnica, é necessário ir além, se provar e provar para os outros e para seu mestre de que é capaz.

Eventualmente e fatalmente, em uma luta posterior, no episódio 7, Zeppeli sucumbe vítima das mãos de um dos subordinados zumbificados de Dio, agora um poderoso vampiro capaz até mesmo de ressuscitar guerreiros mortos. Após a derrota de Tarkus, Jonathan recebe o último suspiro de poder de seu mestre, e acaba se deixando levar por seus sentimentos, chorando por ele, o que é prontamente repreendido por Zeppeli, afirmando que Jonathan tem uma missão muito mais importante e, portanto, não é hora de chorar.

Figura 12 — Jonathan chora por seu mestre.



Fonte: Print de tela, Episódio 7, Infeliz Herdeiro.

Neste momento vemos um confronto entre a masculinidade nem tão hegemônica de Jonathan e a masculinidade de Zeppeli; Jonathan não tem vergonha de expressar publicamente sua tristeza; Zeppeli busca repreendê-lo; de acordo com Louro (2018), o homem masculino hegemônico deveria conter os seus sentimentos, afinal, essa característica poderia ser interpretada como "feminina". Zeppeli age de acordo como o que mostram Badinter (1992) e Hooks (2004): um homem não quer ser identificado como feminino pois isso o faria ser visto como frágil perante aos outros homens e à sociedade; e muito da dominação masculina advém justamente do fato de silenciar os próprios sentimentos, já que isto é reconhecido como sinal de força e de autocontrole.

7 JOTARO KUJO: A MASCULINIDADE HEGEMÔNICA (E TÓXICA)

Jotaro Kujo, protagonista da terceira temporada, é filho de Holly Kujo, neto de Joseph Joestar e tataraneto de Jonathan Joestar, o primeiro protagonista da série. Sua história começa com Jotaro tendo se entregado voluntariamente para a polícia e querendo permanecer preso, pois estaria possuído por um "espírito maligno". Como os policiais não acreditam nessa história, chamam por sua mãe para que resolva esta situação. Holly chama então seu pai, Joseph, para que venha ao Japão e descubra o que está acontecendo com seu neto.

Figura 13 — Jotaro Kujo.



Fonte: <https://jojowiki.com/File:JotaroAcrylic.png>.

Joseph surge com Mohammed Avdol, um aliado do Egito, para ajudá-lo a se livrar do espírito. Avdol invoca seu próprio "espírito maligno" e desafia Jotaro, que prontamente consegue controlar seu espírito e atacar Avdol, resultando em uma batalha que chega a derreter as barras das grades da prisão.

Saindo do distrito policial, seu avô e Avdol lhe explicam que o suposto espírito

na verdade é um "stand"; um tipo de poder que é a manifestação espiritual e pessoal da mente de seu portador. De fato, o autor Hirohiko Araki afirma que idealizou esta nova forma de poder de seus personagens a partir da ancestralidade contida na religião xintoísta, no conceito de "algo de outro mundo protegendo as pessoas"¹⁴.

Como Holly, a mãe de Jotaro, também faz parte da linhagem da família Joestar, ela também acaba por desenvolver um stand. No entanto, por não ter capacidade física e mental para controlá-lo, acaba caindo doente, considere-se aqui já uma distinção de gênero importante. Joseph Joestar então relata que não apenas sua família mas também muitas outras pessoas ao redor do mundo estão também desenvolvendo essas manifestações espirituais, e tudo isso se deve a um único fator: Dio Brando, que aparentemente tinha sido derrotado por Jonathan muitos anos atrás, retornou à vida, agora recrutando diversos lacaios para realizar enfim seu plano de destruir a família Joestar e dominar o mundo.

Aqui cabem alguns comentários específicos sobre a postura de Jotaro Kujo: ele é descrito como sendo um "bancho",¹⁵ ou seja, um tipo delinquente juvenil que faz parte de uma considerável subcultura no Japão nos anos 50 e 60 o que de certa forma justificaria seu caráter. Já no primeiro episódio, quando está preso após ter se entregado para a polícia, Jotaro demonstra algumas de suas características de desafio às normas: através de seu poder, disfarçadamente traz para sua cela bebidas e cigarros para consumo próprio.

.Ao longo dos episódios 1 e 2, vemos que Jotaro tem um caráter extremamente grosseiro para com mulheres, especialmente sua mãe, o que costuma chocar os espectadores mais desavisados; como consumidores deste tipo de mídia oriental, podemos afirmar que este tipo de comportamento não é comum em outras publicações, mesmo se tratando de vilões.

Assim, podemos discorrer sobre a contradição entre seu discurso e suas atitudes: no segundo episódio da segunda temporada, Jotaro é atacado por Noryaki Kakyoin, o primeiro dos muitos lacaios de Dio. Com seu poder, Hierophant Green, Kakyoin manipula o corpo de uma mulher para conseguir atacar Jotaro, o qual profere o seguinte discurso:

Eu, Jotaro Kujo, sou rotulado como marginal. Costumo exagerar com meus oponentes, e alguns ainda estão no hospital. Tinha um professor idiota e tagarela, a quem ensinei uma lição e ele nunca mais voltou à escola. Em restaurantes que servem comidas ruins, sempre saio sem pagar a conta. Mas até eu reconheço o mal quando eu vejo. Percebemos o mal quando se

¹⁴ Fonte: <https://jojowiki.com/Stand/pt-br>

¹⁵ Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Banch%C5%8D_\(position\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Banch%C5%8D_(position))

usa o fraco para interesse próprio, especialmente uma mulher! (Episódio 2, Temporada 2, "Quem será o Juiz?")

Novamente, verifica-se o discurso patriarcal de que as mulheres são frágeis e precisam ser protegidas; o fato de ser uma mulher a vítima de seu antagonista faz com que Jotaro fique ainda mais irritado; cabe aqui lembrar que como o Stand é uma manifestação da alma de seu usuário, não é de se espantar que o Stand de Jotaro, Star Platinum, represente toda a sua essência: uma criatura humanoide, musculosa, cuja principal forma de ataque são socos. Isto corrobora o que Hooks (2004) afirma: de todas as emoções possíveis, a única valorizada pelo patriarcado é a raiva; todas as outras devem ser contidas, suprimidas.

Figura 14 — Star Platinum em ataque.



Fonte:

https://www.reddit.com/r/StardustCrusaders/comments/zafgm8/part_6_star_platinums_attack_rush_is_the_exact/.

Em outro capítulo, no episódio 35, Jotaro demonstra sua supressão de sentimentos ao enfrentar D'arby, outro dos lacaios de Dio, em um jogo de cartas; as almas de seus companheiros foram aprisionadas por D'arby e Jotaro está reivindicando elas de volta através de uma partida de pôquer.

Este momento que deveria ser enervante para qualquer pessoa é levado de forma despreocupada por Jotaro, que até mesmo pede um drinque e fuma um cigarro, enquanto toma uma atitude ainda mais surpreendente: aumenta a aposta da próxima rodada colocando a alma de sua própria mãe como moeda. D'arby fica tão transtornado com essa proposta que acaba sofrendo um colapso nervoso e cai no chão, desacordado; logo depois é revelado que a mão de D'arby era uma excelente mão e Jotaro tinha literalmente a pior mão possível para uma rodada de pôquer.

Note-se o subtexto aqui: a vitória não foi conquistada, dessa vez, por violência

e agressividade; foi conquistada pela supressão e contenção dos sentimentos; ou seja, para a visão da masculinidade hegemônica, há esta dicotomia: ou há a total supressão de sentimentos, ou há a explosão do único sentimento que ela valoriza: a raiva.

Figura 15 — Jotaro, à esquerda, observa a mesa de apostas virada, com seus aliados libertos ao lado e D'arby ao chão.



Fonte: <https://static.jojowiki.com/images/5/54/latest/20210807212106/SCep35-35.png>.

8 GIORNO GIOVANNA: ANDROGINIA COMO ESTÉTICA OU ESSÊNCIA?

A quinta parte de Jojo's Bizarre Adventures foi um marco para a mudança visual da arte de Hirohiko Araki. Se antes os personagens possuíam a compleição física musculosa típica dos bodybuilders, aqui ela assume uma forma muito mais longilínea e até certo ponto delicada. O senso fashionista das vestimentas e uso de maquiagem se expande consideravelmente, sendo frequentemente o arco que mais gera comentários e controvérsias do público. Dessa forma, é pertinente afirmar que grande parte dos personagens masculinos possuem características andróginas.

Figura 16 — Giorno Giovanna (terceiro da esquerda para a direita) e seus colegas de máfia.



Fonte: <https://static.jojowiki.com/images/b/ba/latest/20211106065321/Part5AnimeKeyVisual.png>.

Em primeiro lugar, devo considerar digno de nota a vestimenta de Giorno Giovanna. Embora no registro do mangá seu uniforme seja azul marinho, na animação foi escolhida a cor rosa. Giorno usa uma roupa um tanto exótica, com vários enfeites e ornamentos, incluindo emblemas em forma de asa nas golas e uma abertura em forma de coração no peito. Os outros ornamentos que são dignos de destaque são os emblemas de joaninha nas laterais do peito e na parte de baixo da blusa, abaixo do zíper.

Figura 17 — Giorno Giovanna



©LUCKY LAND COMMUNICATIONS/SHUEISHA, JOJO's Animation GW Project

Fonte:

https://static.jojowiki.com/images/6/64/latest/20220417132312/Lumine_Giorno_VIZ_Render.png.

Logo de primeira vista, podemos afirmar que Giorno não possui a compleição física esperada de um protagonista de uma animação que envolve primariamente lutas; apesar de bem definido, seu corpo é longilíneo e de certa forma delicado; além disso, sua roupa chamativa é algo que chama a atenção de forma significativa, por se assemelhar àqueles modelos de trajes vistos em desfiles de moda, e de cor rosa.

Estas características têm recepções distintas, a grosso modo, entre ocidente e oriente: No Japão, de acordo com Sato (2007), o padrão de beleza tradicional é único, ou seja, "um homem tido como belo não é quase nada diferente de uma mulher tida como bela". No Japão, tanto o homem quanto a mulher, em um passado recente, costumavam se maquiar, usando base para a pele e batom (doran e kuchibeni, respectivamente, de acordo com Boaretto (2011), apenas se diferenciando pelo penteado.

De acordo com Beigui (2007), "a figura do andrógino se liga a priori à ideia de perfeição, identificada com um mundo naturalmente impecável e conservativo". É importante ressaltar que esta visão não é algo tão incomum se considerarmos o passado de diversas religiões: os anjos da mitologia cristã e judaica são andróginos;

a visão grega conta a versão de que os seres humanos eram de origem andróginos mas separados pela metade pelos deuses, buscando assim a sua alma gêmea neste mundo.

No entanto, mesmo com essa abertura de olhares em comparação à visão ocidental, ainda cabe notar que a sociedade japonesa ainda é extremamente conservadora em relação aos papéis do homem e da mulher, sem permitir a possibilidade de transgredir esses papéis (Sato, 2007). De certa forma, é como se a aceitação deste ser andrógino se desse apenas pela estética, mas não pela aceitação como ser social.

No episódio número um, *Golden Wind*, somos apresentados a Giorno e logo constatamos sua principal atividade: aplicar pequenos golpes em turistas desavisados. Ao ajudar duas moças que o interpellam por direções para ir em um determinado local, Giorno percebe que elas foram furtadas e consegue devolver a carteira para elas. Ao se afastarem de Giorno elas cochicham que gostariam de ter tirado uma foto com ele, pois o acharam bonito, corroborando o que foi explicitado por Sato (2007).

Mas adiante, ao entrar em um metrô, Giorno é interpellado por outro personagem, um homem que o questiona sobre dinheiro e como lidar com ele. Após este breve diálogo, ele revela que pode detectar mentirosos apenas sentindo o gosto do suor deles. Em si esta declaração nos causa estranhamento, e com o desenrolar do diálogo, é revelado que ele está em busca de saber quem matou um de seus colegas de gangue.

Aqui, este personagem se aproxima do rosto de Giorno de tal forma que cria um paradoxo: este momento que deveria ser de uma tensão ligada ao nervosismo acaba gerando, intencionalmente, uma tensão sexual. O enfoque da cena traz quase que uma simulação de um beijo; e é este caráter que permeia esta cena: o caráter da ambiguidade e da tensão sexual. Ao reiterar que não sabe o que houve, o interrogador se retira, apenas para realizar um pequeno truque e deixar Giorno nervoso e suado; dessa forma, ao retornar furtivamente, ele lambe o rosto do protagonista, constatando assim sua mentira em relação ao assassinato anterior

O autor, dessa forma, joga com as construções que temos de virilidade e masculinidade, inserindo o ato de lambe o rosto como algo que faz parte de um momento tenso e visto de forma agressiva em diversas outras mídias fílmicas, como filmes de gângsteres; o que nós veríamos apenas na esfera do contato íntimo, e ,

em alguns casos, fetichista, aqui é alçado ao mesmo patamar de algo regularmente construído como um espaço masculinizado e violento: o interrogatório.

Figura 18 — Bruno lambe Giorno.



Fonte: <https://i.kym-cdn.com/entries/icons/original/000/018/510/taste3.jpg>.

Após este momento, seu antagonista revela seu nome: Bruno Bucciaratti, um dos sub líderes da Passione, gangue da Máfia Italiana.

Com este impasse se encerra o primeiro capítulo da temporada e, ao seguirmos para o segundo, há um *flashback* contando sobre a infância de Giorno. Ele sofreu negligência por parte de sua mãe, que o deixava sozinho em casa para sair e violência física por parte de seu padrasto. É notório que a negligência emocional infligida na infância pode ter diversas consequências sobre a criança, como insegurança, baixa autoestima, depressão, dificuldades de aprendizagem, consumo de álcool e drogas, suicídio, agressividade, comportamentos destrutivos, delinquência e criminalidade juvenil, etc¹⁶, o que acaba de fato ocorrendo mais tarde com Giorno.

No entanto, ao salvar um gângster ferido, acaba sendo favorecido por ele, que faz com que seu padrasto não bata mais nele e passe a ser tratado com respeito pelos colegas da rua. Nesta hora, o narrador da animação faz um discurso

¹⁶ Fonte: <https://www.mpsc.mp.br/combate-a-negligencia-contra-criancas-e-adolescentes/consequencia-da-negligencia#:~:text=Pode%20ter%20diversas%20consequ%C3%AAncias%20sobre,delinqu%C3%AAncia%20e%20criminalidade%20juvenil%2C%20etc.>

um tanto moralizante:

Em uma cidade com tantos políticos corruptos, onde a polícia não protegia os fracos, Giorno Giovanna encontrou sua razão de viver. Em vez de admirar jogadores de futebol, ele passou a admirar gangsteres. (Episódio 2, Temporada 4, "Bucciaratti vem aí")

Giorno Giovanna, até então, sempre fez parte de uma masculinidade marginalizada; visto como frágil por colegas de rua, vítima de bullying, sem uma determinação de vida até encontrar seu desejo de seguir em frente através do único modelo de vida que conseguiu ver como factível: o da criminalidade.

Por fim, ao confrontar-se com Bruno, Giorno não hesita em usar seu Stand, Golden Wind, para rechaçar os ataques de Bruno, ou seja, para Giorno também é factível o uso da violência, mas apenas quando estritamente necessário; sua atitude é reativa; ataca apenas por ter sido atacado anteriormente; a sua ira é, portanto, ponderada.

9 CONCLUSÃO

A maneira como as masculinidades são mostradas em animes, mangás e em outros produtos de nossa sociedade estão incluídas naquilo que Butler (2003) chama de performances de gênero. Para Butler, os discursos culturais que reforçam e enaltecem a hegemonia binarista são construídos a partir de uma visão biológica e que se vende como a única visão correta e possível da realidade.

Podemos perceber que a reação gerada por esta obra mostra o quão arraigados estão os conceitos de feminino e masculino em nossa sociedade; isto nos alerta que os corpos são representados além da perspectiva biológica, ou seja, também nas nossas culturas e relações sociais. Para Louro (1997),

É necessário demonstrar que não são propriamente as características sexuais, mas é a forma como essas características são representadas ou valorizadas, aquilo que se diz ou se pensa sobre elas que vai constituir, efetivamente, o que é feminino ou masculino em uma dada sociedade e em um dado momento histórico. Para que se compreenda o lugar e as relações de homens e mulheres numa sociedade importa observar não exatamente seus sexos, mas sim tudo o que socialmente se construiu sobre os sexos. Louro (1997), p.21

Jojo's Bizarre Adventures questiona essa dualidade, pois podemos ver uma considerável variação de masculinidades, tanto hegemônicas quanto dissidentes; Jonathan Joestar é aquele personagem que, apesar de estar em boa parte tomando atitudes condizentes ao que se considera correto pela masculinidade hegemônica, ele também manifesta uma expressão de sentimentos como sofrimento, frustração e se permite chorar, sendo até mesmo repreendido por tal atitude.

Jotaro Kujo é o estereótipo da masculinidade hegemônica. Fisicamente forte, contido nos sentimentos, mas extremamente agressivo e violento quando irritado, praticamente apenas demonstrando raiva como única forma de sentir. Por fim, Giorno Giovanna carrega em sua história uma masculinidade marginalizada, como um pária da sociedade, mas sua ambiguidade ao se vestir nos traz um estranhamento visual, algo que nós ocidentais enxergaríamos como uma masculinidade subordinada, ambígua, homoafetiva.

Nosso recorte foi limitado para observar alguns dos estereótipos de masculinidade presentes na obra; no entanto, estamos convictos que uma abordagem mais ampla, considerando mais personagens e mais protagonistas (atualmente, nove protagonistas, todos com possibilidades ricas de discussão) seria

capaz de abrir um leque muito maior de debate.

Pensar em algo a partir da alteridade (Miskolci; Júnior, 2013) é um excelente caminho para a desconstrução de conceitos instilados em nossa sociedade; pensar em uma reflexão para o ambiente escolar com este material seria, ao nosso ver, uma ótima oportunidade para que alunos discutissem esses modelos "bizarros" de masculinidade, para que assim pudessem perceber que as masculinidades são, na realidade, construídas, por eles e ao redor deles.

REFERÊNCIAS

- ANIME. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Anime>. Acesso em: 25 mar. 2024.
- BADINTER, Elisabeth. **XY a identidade masculina**, f. 142. 1992. 284 p.
- BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa edições, f. 113, 1977. 226 p.
- BARROS, Aidil de Jesus Paes de; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. **Projeto de pesquisa: propostas metodológicas**. Vozes, f. 51, 1996. 102 p.
- BEIGUI, Alex. Androginia e indeterminação do sujeito. *In: ENCONTRO REGIONAL DA ABRALIC*. 2007, UFRN, 2007.
- BENFATTI, Flávia Andrea Rodrigues . **Pornografia e criticidade: as faces de Henry Miller em Tropic of Cancer e Tropic of Capricorn sob o viés autobiográfico**. São Paulo, 2013 Tese (Letras - Inglês) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas.
- BOARETTO, Cristiane Hilda Didone . **Moda Japonesa: A Essência criativa e o caráter original da cultura e da estética**. Novo Hamburgo, 2011 Trabalho de Conclusão de Curso (Moda) - Universidade Feevale.
- BUTLER, Judith. Criticamente subversiva. *In: JIMÉNEZ, Rafael M. Mérida. Sexualidades transgresoras. Una antología de estudios queer*. Barcelona: Icária Editorial, 2002, p. 55-81.
- BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: Feminismo e subversão da identidade**. Editora José Olympio, v. 3, f. 144, 2018. 288 p.
- CAMPBELL, Joseph. **Herói de Mil Faces, O**. Editora Pensamento, f. 207, 2003. 414 p.
- CAMPBELL, Joseph; FISCHER, Carmen. **As máscaras de Deus: mitologia primitiva**, f. 209. 2004. 418 p.
- CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill. **O Poder do Mito**. Palas Athena Editora, v. 3, f. 217, 2022. 433 p.
- CECCHETTO, Fátima Regina. **Violência e estilos de masculinidade**. FGV Editora, v. 1, f. 128, 2003. 256 p.
- CONFIRA a ordem correta de assistir o anime JoJo's Bizarre Adventure. Disponível em: <https://www.gamevicio.com/noticias/2021/11/ordem-correta-de-assistir-o-anime-jojo-s-bizarre-adventure/>. Acesso em: 25 mar. 2024.
- CONNELL, Raewyn; MESSERSCHMIDT, James. Masculinidade hegemônica: repensando o conceito. **Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 21, n. 1, p. 241-282, 2013.
- CONNELL, Raewyn; PEARSE, Rebecca. **Gênero: Uma perspectiva global**. 2015.

FLAX, Jane. Postmodernism and gender relations in feminist theory. **Journal of Women in Culture and Society**, Chicago, v. 12, n. 4, p. 621-643, 1987.

FONSECA, João José Saraiva da . **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

GRAVETT, Paul. **Manga**: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos. Tradução Ederli Fortunato. 1 ed. São Paulo: Conrad, 2007. 183 p.

GUCCI CONVIDA ARTISTA DE MANGÁ PARA DAR VIDA À SUA CRUISE COLLECTION. Disponível em: <https://harpersbazaar.uol.com.br/moda/gucci-convida-artista-manga-para-dar-vida-a-sua-cruise-collection-2/>. Acesso em: 25 mar. 2024.

GUCCI × Hirohiko Araki × Spur. Disponível em: https://jojowiki.com/Gucci_%C3%97_Hirohiko_Araki_%C3%97_Spur. Acesso em: 25 mar. 2024.

HIROHIKO Araki . Disponível em: https://jojowiki.com/Hirohiko_Araki. Acesso em: 25 mar. 2024.

HOOKS, Bell. **The Will to Change**: Men, Masculinity, and Love. Simon and Schuster, v. 2, f. 105, 2004. 210 p.

JOJO'S Bizarre Adventure: resumo e ordem das temporadas. Disponível em: <https://www.aficionados.com.br/jojos-bizarre-adventure-temporadas-e-personagens/>. Acesso em: 25 mar. 2024.

JONATHAN Joestar. Disponível em: https://jojowiki.com/Jonathan_Joestar. Acesso em: 25 mar. 2024.

JOTARO Kujo. Disponível em: https://jojowiki.com/Jotaro_Kujo. Acesso em: 25 mar. 2024.

LOPES, Denilson. **O homem que amava rapazes e outros ensaios**, f. 138. 2001. 276 p.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação**: uma perspectiva pós-estruturalista, f. 96. 1997. 192 p.

LOURO, Guacira Lopes. **O corpo educado**: Pedagogias da sexualidade. Autêntica, v. 3, f. 104, 2018. 207 p.

LOURO, Guacira Lopes. **Um corpo estranho**: Ensaios sobre sexualidade e teoria queer. Autêntica, v. 3, f. 50, 2018. 99 p.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. 2 ed. São Paulo: Hedra, 2000.

LUYTEN, Sônia Maria Bibe. **Cultura pop japonesa**: Mangá e Animê. São Paulo: Hedra, f. 72, 2005.

LUYTEN, Sônia Maria Bibe. **Mangá e Animê: Ícones da Cultura Pop Japonesa**. Japan Foundation São Paulo. São Paulo, 2014. Disponível em: https://fjosp.org.br/estudos-japoneses/artigo/manga_anime_sonia_luyten/. Acesso em: 25 mar. 2024.

LUYTEN, Sônia Maria Bibe. MANGÁ PRODUZIDO NO BRASIL : PIONEIRISMO, EXPERIMENTAÇÃO E PRODUÇÃO. *In: XXVI CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – BH/MG*. 2003, Minas Gerais.

MISKOLCI, Richard. **Teoria Queer: Um aprendizado pelas diferenças**. Autêntica, v. 3, f. 40, 2017. 80 p.

MISKOLCI, Richard; JÚNIOR, Jorge Leite. **Diferenças na educação - Outros aprendizados**. 2013.

O QUE É OTAKU? Saiba o significado e a origem desta cultura. Disponível em: <https://www.nationalgeographicbrasil.com/historia/2022/12/o-que-e-otaku-saiba-o-significado-e-a-origem-desta-cultura>. Acesso em: 25 mar. 2024.

PASCOE, Cheri Jo. **Dude, you're a fag: Masculinity and sexuality in high school**. 1 ed. University of California Press, 2020.

PEREIRA, Carlos Alberto Messeder. Que homem é esse?: O Masculino em questão. *In: NOLASCO, Sócrates. A desconstrução do masculino*. Rio de Janeiro: Rocco, f. 83, 1995. 168 p.

ROHAN au Louvre: An Interview with Hirohiko Araki at the Louvre. Disponível em: <https://jojo-news.com/2023/01/06/rohan-au-louvre-an-interview-with-hirohiko-araki-at-the-louvre/#full-transcript>. Acesso em: 25 mar. 2024.

SANTOS, Hugo. Masculinidades híbridas em contexto escolar: mudanças em curso ou reprodução do status quo?. **Revista Periódicus**, v. 2, n. 14, p. 143-163, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/revistaperiodicus/article/view/35914>. Acesso em: 25 mar. 2024.

SATO, Cristiana. **JAPOPOP - O PODER DA CULTURA POP JAPONESA**. São Paulo: Nsp-Hakkosha, f. 176, 2007. 352 p.

SATO, Cristiane. A Cultura Popular Japonesa: Animê. *In: LUYTEN, Sônia Maria Bibe. Cultura Pop Japonesa: Mangá e Animê*. São Paulo: Hedra, 2005, p. 27-42.

TV ASAHI elege os 100 mangás mais populares do Japão. Disponível em: <https://www.jbox.com.br/2021/01/02/tv-asahi-elege-os-100-mangas-mais-populares-do-japao/>. Acesso em: 25 mar. 2024.

GLOSSÁRIO

| | |
|-------------|--|
| Animê | Do francês animé, animações de origem japonesa. |
| Doran | Base branca cuja fórmula mudou ao longo dos séculos, mas segue utilizada até hoje. |
| fashionista | Que ou quem tem grande envolvimento com a moda, em especial na formação de opiniões sobre a moda ou o gosto do momento "fashionista", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2024, https://dicionario.priberam.org/fashionista . |
| Kuchibeni | Nome de uma pasta vermelha aplicada nos lábios, atualmente utilizado no Japão como sinônimo de batom. |
| Mangá | Mangá é o nome dado às histórias em quadrinhos de origem japonesa. |