

Ana Matilde Sousa

***Moe-kei*: Notas sobre o conceito  
de *moe* como sistema compositivo  
na cultura cute japonesa**

1. <i>Moe</i> como cânone de representação -----	P. 303
2. <i>Moe</i> como rejeição do <i>giri</i> -----	P. 307
3. <i>Moe</i> como experiência "estuplime" -----	P. 313
4. Considerações finais -----	P. 323

**Tsukasa:** Konata, o que é o *moe*?

**Konata:** Bem... Quando pões a coisa dessa forma... Diria que é uma palavra para expressar que gostas de alguma coisa, mas não tenho a certeza de que consiga apontar as especificidades.

**Kagami:** Que é isto? Então tens andado a atirá-la sem sequer saberes o que quer dizer?

**Konata:** A minha ideia é que, se conseguires utilizar bem a palavra numa frase, então és um *otaku*.

**Kagami:** Não que me interesse, mas acho que percebo o que queres dizer...<sup>1</sup>

Conversa entre as protagonistas do anime *Lucky ☆ Star*.

Meias pretas, avental branco, e *meido katyusha*<sup>2</sup>! Com as mãos em forma de coração à frente do peito — revestido a uniforme estereotipado de camareira europeia do século XIX —, e rubor luminescente no rosto, Akiyama Mio pirueta entre corações flutuantes, brilhos estrelados e arco-íris. Faz pose e debita expressão idiomática, *Moe, moe. Kyun!* [Figura 1]

A cena, oriunda do 4º episódio da série de animação *K-On!*, condensa numa imagem quinta-essencial — que é, simultaneamente, *fan service* e desconstrução metaficcional — os mecanismos do idioma *moe* (lê-se “mou-é”), termo utilizado para descrever um tipo de *cuteness* que emergiu no Japão, dentro da tribo urbana (tradicionalmente masculina) conhecida por *otaku*<sup>3</sup> (de sentido semelhante ao inglês *nerd* ou *geek*), composta por fãs obsessivos, geralmente de *manga*<sup>4</sup>, *anime*<sup>5</sup> e jogos de computador.

Apesar do *boom* do *moe* na indústria de entretenimento nipónica ter pouco mais de uma década (e do facto de que a sua popularidade, “segundo alguns rumores, está já a morrer”<sup>6</sup>), quem tenha por hábito visitar as regiões da *internet* dedicadas à cultura, hoje globalizada, da banda desenhada e cinema de animação japoneses, saberá que o *moe* é uma entidade omnipresente, à qual é difícil (ou talvez, impossível) escapar. Concomitantemente, a interrogação “O que é o *moe*?” tornou-se numa pergunta proverbial, para a qual não parece existir uma resposta definitiva. De facto, a popularidade do *moe* dentro da subcultura *otaku* só é rivalizada pela sua natureza esquiva, como um conceito-nuvem que, apesar de compreendido pelos membros desta subcultura, se esvanece no momento em que se tenta fixá-lo. É o que acontece na citação que abre este texto, retirada do anime *Lucky ☆ Star*: quando questionada sobre a definição de



Figura 36. Akiyama Mio no 4º episódio do anime *K-On!* (estúdios Kyoto Animation), realizado por Yoshida Reiko a partir do manga de Kakifly, 2009.

*moe*, a protagonista Izumi Konata responde que, apesar de não conseguir defini-lo por palavras, um verdadeiro *otaku* sabe instintivamente reconhecer o *moe* quando este se lhe atravessa à frente.

Pretendo sublinhar, com esta citação inicial, que o *moe* é um conceito polissémico, que se caracteriza por ser difícil caracterizá-lo, razão pela qual é utilizado com diferentes

sentidos de acordo com o contexto e o utilizador. Apesar do foco deste texto não ser a definição de *moe per se* (de um ponto de vista sociológico, por exemplo), mas sim algumas das suas características enquanto atributo visual e estético, parece-me pertinente fazer um breve enquadramento dos principais aspectos que subjazem à sua formação enquanto entidade cultural. Assim, pode-se afirmar, objectivamente, que “*moe*” é um termo de jargão japonês, em circulação desde meados dos anos 90 (apesar de ter sofrido um *boom* de popularidade nos primeiros anos do século XXI), que surgiu e se desenvolveu no seio da subcultura *otaku* e, como tal, está intrinsecamente ligado ao universo do *manga*, *anime* e jogos vídeo. Todavia, na sua acepção mais global, a palavra “*moe*” refere-se, simplesmente, ao culto em torno de qualquer tipo de particularidade ou subgénero de pessoa, animal ou objecto — por exemplo, *moe* de raparigas com óculos, *moe* de gatos ou de comboios, etc. —<sup>7</sup>, pelo que alguns autores defendem que o “*moe* indica uma resposta a personagens de ficção, não a um estilo, tipo de personagem ou padrão relacional específico”.<sup>8</sup>

Não obstante este significado geral, que coloca a ênfase no *moe* enquanto resposta emocional eufórica a representações ficcionais (independente do *tipo* de representações que a desencadeiam), o termo encerra uma duplicidade que está, desde logo, presente nas suas origens etimológicas. Apesar do verbo 燃える (“*moeru*”), que significa “arder” ou “entusiasmar-se” (remetendo para a resposta emocional eufórica acima referida), ser homónimo de 萌える (“*moeru*”), é este último *kanji*, 萌 — literalmente, “desabrochar” (de um botão de flor ou rebento) —, que encontramos no vocábulo “*moe*” (萌え) e o veio conotar com a ideia de algo pequeno e delicado que queremos fazer florescer, nutrir e proteger. Emerge, assim, o *moe* enquanto culto do vulnerável e do infantil, ligado, especificamente, a uma ternura paternal sentida por homens adultos em relação a jovens raparigas, que pode ser sumariada, grosso modo, como uma síndrome da “filha” ou da “irmãzinha”.<sup>9</sup> Inclusivamente, o termo “*moekko*” (萌えっ娘), que identifica uma personagem feminina desenhada

segundo o cânone de representação *moe*, utiliza o sufixo “~ko”, 子 (que indica “criança”, ou uma versão mais pequena e nova de qualquer criatura ou objecto), mas substituiu-o artificialmente pelo *kanji* “娘”, “*musume*”, que significa, literalmente, “filha”.

Assim sendo, o sucesso fulgurante de que a estética *moe* tem vindo a desfrutar na última década deve ser entendido, não só no contexto da subcultura *otaku*, como no âmbito mais alargado (e mais “antigo”, com raízes nos anos 70) da cultura *kawaii* (可愛い ou かわいい, lê-se “ca-uá-í”), o termo japonês que corresponde ao vocábulo anglo-saxónico “*cute*”. No Japão, a *cuteness* elevou-se à forma de uma vivência colectiva sem precedentes, tornando-se “numa entidade com vida própria que em tudo se infiltra”<sup>10</sup>, atravessando obliquamente a sociedade desde a estratosfera das estrelas *pop* — da “ídolo eterna” Matsuda Seiko à diva digital Hatsune Miku —, até aos hábitos alimentares, como o consumo de gelados, cuja popularidade disparou em flecha na década de 80 (na cultura japonesa, comer doces é um comportamento fortemente conotado com o universo infantil).<sup>11</sup> Esta cultura *kawaii* é um fenómeno que tem vindo a ser amplamente investigado, inclusivamente no Ocidente, destacando-se os estudos de referência de Sharon Kinsella (como *Cuties In Japan*, 1995) ou Leila Madge (*Capitalizing on “Cuteness”: The Aesthetics of Social Relations in a New Postwar Japanese Order*, 1997). Mais à frente, voltarei a debruçar-me sobre esta questão.

Por outro lado, se o *moe* define um subgénero japonês de representações de “*cuteness*”, ligadas especificamente ao universo do *manga*, do *anime* e dos jogos de vídeo, é justamente esta dupla filiação — *cute* e *otaku* — que está no centro das múltiplas polémicas em torno do conceito. Uma das correntes mais vocais identifica, no *moe*, um herdeiro ou mutação contemporânea do mal-afamado *lolicon* ou *rorikon* (termo derivado da transliteração e contração da frase “*Lolita complex*”, referindo-se ao romance de Vladimir Nabokov), um subgénero erótico ou pornográfico de *manga*, *anime* e jogos de vídeo, dirigido a um público masculino adulto, em que as protagonistas são raparigas pubescentes e pré-pubescentes.<sup>12</sup> Segundo esta interpretação, o declínio do *rorikon* em favor do *moe* ilustra um momento histórico em que a obsessão pela *cuteness* culminou num descartar do “sexo explícito, que destruiria a ilusão de inocência que faz parte do apelo do *moe*”<sup>13</sup>, substituindo-o pelo universo quotidiano do *slice of life*, ou fantástico do *mahou shoujo* (“*magical girl*”), em que “meninas adoráveis fazem coisas adoráveis”<sup>14</sup> — para citar as palavras do crítico norte-americano Jason Thompson —, habitando mundos suaves, quase inteiramente desprovidos das paixões impetuosas que são características dos géneros nobres ou canónicos, como o épico e a tragédia.<sup>15</sup>

Adicionalmente, a preponderância do universo doméstico, associado à proliferação de personagens femininas infantis, doces e inocentes — ao invés de maduras e independentes —, tem fomentado uma série de interpretações para a popularidade do *moe* que ultrapassam as críticas mais diretamente ligadas ao seu eventual subtexto pedófilo. Num Japão envelhecido, em que as jovens mulheres parecem inclina-



renunciar ao seu papel tradicional como esposas e mães e em que as crianças se tornam, cada vez mais, um bem precioso, o *moe* poderá indicar que os *otaku* (para muitos dos quais, a paternidade se afigura uma hipótese cada vez mais remota), querem “preencher o vazio que as mulheres estão a criar”<sup>16</sup>, assumindo o papel de pais e educadores. Por outro lado, Thompson vê no *moe* a manifestação de uma pulsão regressiva, alicerçada no desejo retrógrado de reinstaurarão desses mesmos modelos perdidos da feminilidade tradicional:

mesmo com o elemento sexual explícito removido, o *moe* é uma fantasia da mocidade feminina vista através de olhos masculinos chauvinistas. É uma fantasia de regressar ao berço — a um estado de infância mimada que tantas raparigas reais consideram sufocante, mas o qual, para um jovem homem adulto com uma vida emocionalmente atrofiada e sem perspectivas de emprego, pode parecer um retirada para o paraíso [...]. Estas rapariguinhas representam a casa e o lar e a visão mais estereotipada da feminilidade — pequenas mães que cozinham e limpam e não são tão assustadoras como mulheres adultas reais.<sup>17</sup>

No texto que agora apresento, procurarei contra-argumentar que, apesar destes três “espectros” que pairam sobre o *moe* — subtexto pedófilo, nostalgia em relação à paternidade, impulsos retrógrados e misóginos —, que têm dado aso a extensos debates sobre o seu balizamento conceptual e político, o *moe* pode ser pertinente dentro de um *ethos* (peculiar, por vezes contra-intuitivo) de resistência política e social que a cultura *cute* nipónica tem vindo a desenvolver desde os anos 70. Como veremos, o *moe* abarca um espectro mais amplo do que o estereótipo das pequenas mães que cozinham e limpam, e a sua ambivalência confere-lhe um apelo que se estende a público mais alargado do que o nicho de *otaku* solteiros e trintões ao qual é, habitualmente, afixado.

É ainda importante referir que, apesar de “tradicionalmente” dirigido a uma audiência de rapazes e homens adultos, e da ideia generalizada de que não existe *moe* masculino<sup>18</sup>, uma vista de olhos pelo território do *shoujo* e *josei* (*manga* e *anime* para raparigas e jovens mulheres adultas) é suficiente para encontramos casos masculinos de *moe*. Por exemplo, em comédias românticas como a série *Fruits Basket*, de Takaya Natsuki, na personagem Sohma Momiji (1999), ou títulos populares da banda desenhada *yaoi*, como *Junjo Romantica* (de Nakamura Shungiku, 2002 — presente), onde proliferam os signos *cuteness* que demarcam, tipicamente, o género *boys' love*.<sup>19</sup> Na série *Ouran High School Host Club* (de Hatori Bisco, 2002-2010), as “chamas do *moe*” (“*moe no honoo*”) são labaredas que exteriorizam a paixão ardente de uma legião de admiradoras por personagens masculinos ostensivamente infantilizados ou vulnerabilizados, parodiando a apropriação do idioma *moe* pela linguagem do entretenimento direccionado a um público feminino.

Nos próximos capítulos, procurarei levar a cabo uma abordagem exploratória

ao *moe* enquanto sistema compositivo (e não como resposta a personagens de ficção em geral), alicerçada em alguns exemplos práticos, retirados da banda desenhada, do cinema de animação e das artes plásticas nipónicas. A utilização do sufixo “~kei” (系), literalmente, “sistema”, usado no sentido de “estilo” para descrever uma corrente ou movimento organizado em torno de uma determinada característica ou conceito (“estilo de...” — por exemplo, *visual-kei* (“estilo visual”) ou *Shibuya-kei*, (“estilo de Shibuya”), relativos a subgéneros de *J-pop* — procura captar a ideia de um estilo de representação derivado do conceito de *moe*. Para determinar as características deste “estilo”, analisarei o *moe* 1) enquanto cânone de representação, 2) enquanto rejeição do *giri* (義理, “dever” ou “obrigação”), relacionando-o com os conceitos de *wabi-sabi* (詫寂), *yurui* (緩) e *ukiyo-e* (浮世絵), 3) enquanto experiência “estuplime” (categoria estética desenvolvida por Sianne Ngai em *Ugly Feelings*, 2007).

Através destas três linhas de orientação geral, espero demonstrar que, apesar da sua ambivalência — ou, antes, por causa dela —, existe um potencial no estilo *moe* que extravasa os limites das perspectivas mais redutoras sobre o fenómeno.

### 1. Moe como cânone de representação

‘Parece que tem a cabeça de uma estudante da primária no corpo de uma mulher’, comentou o meu pai, psiquiatra infantil, a propósito de uma das primeiras ilustrações de manga que alguma vez viu. Isto passou-se há 10 anos [...], mas se ele tivesse dito a mesma coisa em 2009, poder-lhe-ia ter mostrado também o corpo da estudante da primária.<sup>20</sup> Jason Thompson, em *Moe: The Cult of the Child* (2009)

Enquanto sistema de representação visual, o *moe* é, antes de mais, uma forma de pedomorfose, ou seja, de infantilização do aspecto visual e comportamental dos personagens, tendencialmente pubescentes e pré-pubescentes — independentemente da sua idade real —, num efeito geral de decrescimento da idade artística do elenco das séries.

Ao contrário das raparigas altas, esbeltas e voluptuosas, com longas pernas e corpos de modelo fotográfico que caracterizam o cânone *bishoujo*<sup>21</sup> tradicional, o ideal *moe* é pautado pela ênfase nas linhas curvas, em particular na cara e nas ancas, e uma proporção geral das partes do corpo que faz com que as personagens pareçam, regra geral, relativamente baixas: pernas curtas, cintura baixa, membros esguios, ombros estreitos, cabeças grandes e seios em geral, ainda que não necessariamente, pequenos (quase sempre atributo das personagens principais). As caras, planificadas, dão continuidade à tendência para a neotenia. Os olhos são grandes, com íris alongadas; os narizes, quase inexistentes, estão reduzidos a pontos, em vez da forma em “L” típica da ideografia *manga*. Os cabelos são frequentemente coloridos com cores artificiais

como o verde, o azul, o cor-de-rosa e o violeta, com farripas a cair sobre o rosto.<sup>22</sup>

Uma breve comparação entre as personagens Tsukino Usagi (1996) e Kaname Madoka (2011), protagonistas, respectivamente, das séries *Bishoujo Senshi Sailor Moon*, de Akeuchi Naoko, e *Puella Magi Madoka Magika*, de Shinbo Akiyuki e Urobuchi Gen, com *character design* de Ume Aoki (duas das mais marcantes no desenvolvimento do gênero *mahou shoujo* desde as obras seminais dos anos 60), é suficiente para perceber a alteração do cânone da estética *bishoujo* para a estética *moe*: apesar de Usagi parecer uma mulher feita e Madoka uma criança de 10 anos, ambas medem cerca de 150 cm, testemunhando uma alteração significativa das proporções corporais. [Figura 37, 2.1]

Por outro lado, tal como ao longo da sua história — que, como argumenta o teórico crítico Azuma Hiroki em *Otaku: Japan's Database Animals* (publicado, originalmente, em 2001), se interlaça inevitavelmente com a constituição dos *otaku* enquanto subcultura paradigmática da pós-modernidade japonesa — o *manga* e o *anime* se desenvolveram como estruturas modulares e “bases de dados”, também o *moe* possui um reportório de códigos de cores, personalidades pré-fabricadas e outras fórmulas bem estabelecidas. A lista é extensa, e alguns destes protótipos são notórios pela sua má reputação enquanto fantasias misóginas: as *imouto* (“irmãzinhas”) com laivos de mini-donas-de-casa, ou as *meido* (do inglês “maid”), que observámos no início deste texto, na sequência *Moe, moe. Kyun!* do anime *K-On!*, i.e., raparigas vestidas com uma indumentária derivada da imagem estereotipada do uniforme preto e branco usado pelas criadas e camareiras europeias no século XIX, geralmente composto por meias pretas, avental branco e *meido katyusha* (fita de tecido branco pregado, usada em torno da cabeça).<sup>23</sup> [Figura 37, 2.2]

Contudo, algumas destas fórmulas estão mais próximas de serem *bugs* na imagem da dona-de-casa ideal do que de seguirem-na fiel e apropriadamente. Por exemplo, encontramos peculiaridades idiossincráticas como as *ahoge* (literalmente, “cabelo-idiota”), espécie de “antenas” de cabelo espetadas no topo da cabeça [Figura 37, 2.3]; ou as emblemáticas *dojikko*, raparigas desastradas ou trapalhonas, que não raras vezes surgem associadas às *meido*, subvertendo o arquétipo da criada ou servente ideal [Figura 37, 2.4]. Por vezes, o apelo *moe* reside numa carência interior escondida sob uma carapaça de dureza exterior, originando outro tipo icónico do *moe*: a *tsundere* (termo derivado das onomatopeias *tsun tsun*, “indiferente” ou “irritável”, e *dere dere*, “apaixonado”), com as suas derivações *kuudere* (frio ou *cool*) e *dandere* (associal ou a-emocional). Em alguns casos, esta carência interior dá lugar à violência explícita, como nos tipos *yandere* — doce por fora, violentamente possessiva por dentro — e *yangire* — doce por fora, insana, violenta e/ou psicopata homicida por dentro —, numa lógica Dr-Jekyll-and-Mr.-Hyde que é recorrente dentro do âmbito da estética *kawaii*.<sup>24</sup>

Estes tipos têm, regra geral, um caráter paródico ou satírico, representando anomalias emocionais que também encontramos, de outra forma, no arquétipo *genki girl*, uma rapariga excessivamente positiva e energética (*genki* significa, literalmente,



- **Figura 37.** 2.1 Comparação entre Tsukino Usagi (1996) e Kaname Madoka (2011), protagonistas, respectivamente, das séries *Bishoujo Senshi Sailor Moon*, de Akeuchi Naoko (adaptado para *anime* pelo estúdios Toei Animation), e *Puella Magi Madoka Magika* (estúdios Shaft) de Shinbo Akiyuki e Urobuchi Gen, com *character design* de Ume Aoki. 2.2 Exemplo de indumentária *meido*. 2.3 Exemplo de *ahoge*. 2.4 Hirasaka Kagami, exemplificando uma *dojikko* no *anime Lucky☆Star* (estúdios Kyoto Animation), realizado por Takemoto Yasuhiro a partir do *manga* de Yoshimizu Kagami, 2007. 2.5 Exemplo de *seerafuku* de Verão (fotografia de Masami H.M., utilizador e colaborador do site Wikipedia.com, 2007). 2.6 Indumentária *mahou shoujo* de Kaname Madoka. 2.7 Wikipetan, um antropomorfismo *moe* do site Wikipedia, criado pelo ilustrador Kasuga (utilizador e colaborador do site Wikipedia.com), 2008.

“saudável” ou “animado”), que joga com a imagem “fresca” da adolescente alegre e vivaz, deturpando-a através da hipérbole. Estas e outras características — como a *meganekko* (rapariga com óculos) e a *pettanko* (rapariga angustiada com ou sensível ao tamanho pequeno dos seus seios), ou mesmo aspectos físicos como ser-se demasiado baixo, ter as mangas do casaco demasiado compridas ou utilizar calçado “prático” como galochas — demonstram como o leque de figurinos *moe* é mais heterogéneo e complexo do que as mini-donas-de-casa que são, com frequência, apresentadas como personagens-tipo dominantes deste estilo.<sup>25</sup>

Outra componente visual que deve ser referida a propósito do imaginário *moe* é o *seifuku*. “*Seifuku*” é o nome dado aos uniformes escolares dos alunos e alunas japoneses, obrigatórios nas escolas até ao fim do ensino secundário. Apesar da representação do *seifuku* não ser exclusiva do *moe*, a sua omnipresença no *manga* e *anime* deste estilo é reforçada pela predominância temática do *slice of life*, ou seja, temas quotidianos retirados das experiências da vida mundana, que colocam a instituição escolar, e em particular o liceu, como pano de fundo de muitas narrativas — de tal modo que a criação de um modelo de *seifuku* é uma parte importante da identidade das séries e do *character design* das personagens. Entre as variações mais populares de *seifuku*, encontramos o *seeraafuku* (de “*sailor*”), um modelo clássico do uniforme escolar feminino japonês, introduzido em 1920 e desenhado à imagem dos uniformes da Marinha Real Britânica. [Figura 37, 2.5] Regra geral, o *seeraafuku* consiste numa blusa com gola remanescente dos uniformes navais, um tipo de laço no decote em “V”, saia plissada, cores que habitualmente variam entre o azul, o cinzento, preto ou verde-claro e meias até ao joelho em tons de branco ou azul. Mais tarde, foram também introduzidos e adoptados uniformes inspirados nos fardamentos dos colégios ocidentais, utilizando *blazers* com a insígnia da escola, laços (raparigas) ou gravatas (rapazes) e camisas/blusas brancas. O *gakuran* (“uniforme holandês”) ou *tsume-eri*, é o termo utilizado para descrever o uniforme escolar masculino tradicional, inspirado na farda militar prussiana, geralmente preto ou azul-escuro, com botões inscritos com o emblema da escola.<sup>26</sup> Também ligado ao imaginário escolar, está o *sukumizu* (abreviatura de *sukuru mizugi*, do inglês “*school*”, e do japonês “*mizugi*”, “fato-de-banho”), um modelo oficial de fato-de-banho azul-escuro usado nas aulas de educação física nos liceus nipónicos.

Alternativamente ao universo escolar, encontramos o já referido estilo *meido*, ou as fantasias inspiradas nas heroínas do género *mahou shoujo*<sup>27</sup>, ou *magical girl* (literalmente “rapariga mágica”), de que a série *Sailor Moon* é considerada um paradigma. O *mahou shoujo* é um subgénero de *manga* e *anime* de fantasia, protagonizado por raparigas dotadas de poderes sobrenaturais, com códigos visuais e mitologias específicos, sendo um dos mais emblemáticos as transformações ritualizadas, geralmente em sequências intrincadas de piruetas dinâmicas e rotações, em que as roupas quotidianas desaparecem e são substituídas por indumentárias especiais. Com frequência, o *mahou*

*shoujo* coexiste com o *seifuku*: ou quando as “raparigas mágicas” surgem como subnarrativa ou espaço ficcional alternativo dentro da história principal, como é o caso de séries como *YuruYuri* (de Namori, 2008 — presente) e *Ore No Imouto Ga Konna Ni Kawaii Wake Ga Nai* (de Fushimi Tsukasa e Kanzaki Hiro, 2008 — presente); ou, noutros casos, como *Nurse Witch Komugi-chan Majikarute* (Tatsunoko Production e Kyoto Animation, 2002), *Moetan* (Sansai Books, 2003) ou *Puella Magi Madoka Magika*, em que apesar do *mahou shoujo* ser o tema principal, as personagens frequentam um liceu, processando-se então as transformações mágicas do *seifuku* de base para indumentárias de vários tipos, incluindo, regra geral, uma arma ou cetro mágico. [Figura 37, 2.6]

Dentro dos vestuários diversos, o *moe gijinka* é uma última corrente a referir. Por *moe gijinka* (literalmente, “personificação *moe*”) entende-se um tipo de antropomorfização de animais, objetos inanimados, lugares ou conceitos, com carácter humorístico, assente em características ou qualidades *moe* e *karwaini* que, frequentemente, se serve dos acessórios e da estética *cosplay*<sup>28</sup> para aludir à condição pré-antropomórfica do objecto. [Figura 37, 2.7] O *moe gijinka* está na origem de géneros mal-afamados como o *mili-moe* (*moe* militar) ou o *mecha musume* — um género em que as protagonistas são metade rapariga, metade armamento militar (aviões, tanques, etc.) —, testemunhos da persistência do sabor *sci-fi* da subcultura *rorikon* da década de 80. No entanto, a antropomorfização *moe* é também um mecanismo de representação utilizado por instituições oficiais ou corporações, por exemplo, para a criação de mascotes de uma marca, departamento, etc.

Em suma, enquanto cânone de representação, o *moe* é uma forma de pedomorfose ou neotenia distinto do cânone *bishoujo* tradicional, marcado por um repertório específico de personagens-tipo (*imouto*, *dojikko*, *tsundere*, *kuudere*, *dandere*, *yandere*, *yangire*, *genki girl*, *meganekko*, *pettanko*) com peculiaridades físicas idiossincráticas, como as *ahoge*. Em termos de indumentárias, caracteriza-se pela omnipresença do *seifuku*, que coexiste com os uniformes das *mahou shoujo* ou das *meido*, ou mesmo com a estética *cosplay* do *moe gijinka*.

## 2. Moe como rejeição do *giri*

Através da imersão no mundo pré-social, também conhecido por infância, a [cultura] *cute* ignora alegremente, ou contradiz abertamente, valores centrais à organização da sociedade japonesa e à subsistência da ética do trabalho. Ao comportarem-se de modo infantil, os jovens nipónicos procuram evitar as exigências da moral conservadora para que exerçam autodisciplina (*enryou*) e responsabilidade (*sekinin*) e suportem (*gaman*) condições severas (*kurou*, *kudou*) enquanto trabalham duramente (*doryoku*) para pagarem a sua dívida (*giri*, *on*) à comunidade. Em vez de trabalharem empenhadamente, os *cuties* parecem

mais interessados em brincar e ignorar completamente o resto da sociedade.<sup>29</sup>  
— Sharon Kinsella, em *Cuties in Japan* (1995)

Àqueles que não estão familiarizados com o *moe*, costumo explicar, meio a brincar, meio a sério, que, ‘No passado, apresentámos aos estrangeiros conceitos estéticos indígenas japoneses como o *wabi* [...]. Hoje em dia, as pessoas de fora querem saber tudo sobre o *moe*.’ Muitas pessoas respondem, ‘Ah, ai é?’<sup>30</sup>  
— Morikawa Kaichirou

Como referi anteriormente, o *moe* insere-se no cômputo mais global da cultura *kawaii*, uma estética híbrida e anti-dialéctica que tem levado a cabo um levantamento exaustivo de configurações intersticiais, em que as tradicionais oposições dicotómicas são suspensas, ou propositadamente turvadas. Na primeira citação que abre o capítulo, retirada de *Cuties In Japan* — uma análise aprofundada sobre a disseminação da cultura *kawaii* na sociedade japonesa do pós-guerra —, a autora Sharon Kinsella refere-se ao fenómeno das “pessoas-moratória”<sup>31</sup>, uma expressão utilizada para definir o comportamento anti-social de sucessivas gerações de jovens japoneses a partir dos anos 70, conotado não só com o emergir de subculturas como os *otaku*, mas também das subculturas jovens femininas, como o *gyarukogyaru*<sup>32</sup>, o *roriita*<sup>33</sup> e, em geral, os *cuties*.

Para as pessoas-moratória, a *cuteness* tornou-se sinónimo de uma imagem idealizada da infância — livre da prisão da vida adulta, percepcionada como um período deprimente, corrupto e esgotante —, promovendo um padrão comportamental segundo o qual “os jovens se tornavam populares de acordo com a sua aparente fragilidade, dependência e inabilidade, mais do que pelas suas forças e capacidades”.<sup>34</sup> Ao contrário da tradição ocidental, que associa a vida adulta à emancipação e capacidade de exercer a vontade individual, na óptica da esfera pública japonesa (alicerçada no modelo filosófico de Confúcio, que afirma implicitamente que a hierarquia é uma condição natural nas sociedades humanas), a “maturidade é, normalmente, percepcionada como a capacidade de cooperar bem num grupo, aceitar compromissos, cumprir as obrigações para com os pais, os chefes, etc. e levar a cabo as responsabilidades sociais”.<sup>35</sup> No Japão, um país em que valores fundamentais na organização da sociedade tradicional, como o *giri* (義理, literalmente “dever” ou “obrigação, no sentido de servirmos os superiores com uma devoção auto-sacrificial), estipulam a obrigação moral e inescapável de cada indivíduo pagar a sua dívida para com a sociedade e os seus superiores, as expectativas e papéis sociais impostos por uma ideologia opressiva são especialmente sufocantes.

Assim, também o *moe* está vinculado ao universo doméstico, feminino e infantil — por oposição ao mundo do trabalho corporativo e da esfera pública —, mas apenas na medida em que estes sirvam de espaço idealizado de dissolução da pirâmide hierárquica, em que a autoridade não está apenas invisível, mas incapacitada. Alguns exemplos, tomados

de empréstimo de séries emblemáticas do género, ilustram como as figuras de autoridade estão quase sempre mortas, ausentes ou de outra forma destituídas dos seus papéis sociais tradicionais, enquanto supervisores, educadores ou, em geral, portadores de *giri*.

Yotsuba (*Yotsuba!*, de Azuma Kiyohiko, 2003 — presente) é adoptada e vive com o pai solteiro Koiwai. Kanau (*Otaku no Musume-san*, de Stu-Hiro, 2006-2011) é fruto de uma relação furtiva, há muito esquecida, de quando o jovem Kouta era ainda estudante de liceu. Em *Lucky ☆ Star* (de Yoshimizu Kagami, 2004 — presente), Izumi Konata é órfã de mãe e a aérea Yukari Takara parece mais nova (e age conformemente) do que a filha Miyuki, mental e fisicamente mais desenvolvida do que a progenitora. Por outro lado, a jovem professora solteira sem vida amorosa, cujo comportamento está mais próximo do de um adolescente do que do adulto socialmente integrado num posto de autoridade, é uma personagem-tipo do género que encontramos, por exemplo, em *Azumanga Daioh*, *Lucky ☆ Star*, *K-On!* ou *Nichijou*. Polícias estão mais interessados em jogar jogos vídeo, ler *manga* e embebedar-se do que em fazer cumprir a lei. Pais são falhados adoráveis sem autoridade moral para exercer qualquer tipo de jurisdição sobre as filhas. Mesmo quando se ajustam a uma imagem parental mais típica, permanecem separados dos horários rígidos de um emprego tradicional, trabalhando em casa como tradutores, escritores ou desenhadores.

À luz deste cenário, é possível argumentar que algumas personagens-tipo referidas no capítulo anterior, como a *dojikko*, se encontram, também elas, numa posição de charneira, ambivalente: se, por um lado, a sua *cuteness* desastrada poderá remeter para a subserviência das personagens de revistas femininas europeias do início do século XX, como a criada bretã Bécassine (1905) — cuja incompetência e provincianismos são tolerados benevolmente pela Marquesa<sup>36</sup> —, por outro, no *moe*, a mulher-criança surge associada a um colapso das figuras de autoridade, em que o culto em torno da inépcia e dos defeitos “contamina” a inocência e a simplicidade das personagens. De facto, no universo do *moe*, é aceitável — mesmo, desejável —, ser-se estúpido, inútil, tímido, desanimado, desajeitado, apático, irresponsável, incorrigível, envergonhado ou fisicamente deficiente; ou, “emocionalmente atrofiado e sem perspectivas de emprego”<sup>37</sup>, para usar as palavras de Jason Thompson, descrevendo os membros da subcultura *otaku*. Assim, o balde entornado, símbolo da inépcia do mentecapto, [Figura 38, 3.1] poderia ser apontado como uma imagem icónica do *moe*, exprimindo uma sabotagem dos princípios tecno e meritocratas da ideologia pós-industrial e dos esquemas de especialização, eficácia, produtividade e competição, inerentes ao *establishment* das sociedades capitalistas avançadas.

É com base neste culto do “balde entornado”, da imperfeição, que se pode compreender o conceito de *wabi-sabi-moe*, introduzido por Morikawa Kaichirou no manifesto da exposição que apresentou em 2004, na Bienal de Arquitetura de Veneza. Na segunda citação inicial deste capítulo, Morikawa estabelece uma ligação entre o *moe* e



– **Figura 38.** 3.1. Balde entornado numa ilustração de Shin'ichi Yuki, para a série de *manga* *Shuukan Watashi no Onii-chan* (*Weekly Dearest My Brother*), publicada pela editora MediaWorks, 2003-2004. 3.2. Tigela de chá *wabi-sabi*, do período Azuchi-Momoyama, século XVI (fotografia de Chris 73, utilizador e colaborador do site *Wikipedia.com*, 2005). 3.3. Kogami Akira, exemplificando o moe de impermeável e galochas, no *anime* *Lucky☆Star* (estúdios Kyoto Animation), realizado por Takemoto Yasuhiro a partir do *manga* de Yoshimizu Kagami, 2007. 3.4. Akasa Akari, suposta protagonista da série *YuruYuri* (2008-presente), de Namori é um exemplo do estilo *puni plush*. 3.5. Exemplo de gravura da escola *ukiyo-e*. 3.6 Kudo Makiko. *Dogs Fall In Love at First Sight, You Know*, 2003. Óleo sobre tela. 162 × 130,5 cm. Coleção de Satoshi Shiraki e Michiyo Kamata, Tóquio.

o super-conceito *wabi-sabi* (詫寂), pilar-mestre que sustenta todo um ideal estético e de filosofia de vida caracteristicamente japoneses, derivado da filosofia Zen. *Wabi* e *sabi* são dois conceitos autónomos de tradução complexa. *Sabi* (寂) corresponde a uma ideia de desolação, solidão, melancolia e finalidade, enquanto *wabi* (詫) se relaciona com uma estética da simplicidade, modéstia, despojamento, frescura ou rusticidade. Conjugados, refletem “a visão niilista do cosmos Zen e [...] evocam a interação entre a juventude e a velhice, a beleza e a fealdade, a vida e a morte — os ritmos da natureza”.<sup>38</sup> Uma apreciação do valor estético da transitoriedade e da imperfeição materializado, por exemplo, no culto dos defeitos de construção dos objetos produzidos artesanalmente.<sup>39</sup> [Figura 38, 3.2]

Deste modo, pode-se relacionar as rugosidades, falhas e assimetrias do *sabi* com, por exemplo, ser *moe* usar óculos em vez de ter uma visão perfeita, ou ter as mangas do casaco demasiado compridas; por outro lado, a estética despojada do *wabi* poder-se-á refletir no pragmatismo rústico de umas galochas que, quando usadas por uma personagem *moe*, são sinal de adorável inocência. [Figura 38, 3.3] Contudo, mais do que traçar uma linha de continuidade entre o transcendentalismo filosófico zen, vertical e masculino, e a horizontalidade feminizada do género *moe*, Morikawa realça a clivagem incommensurável entre os valores tradicionais japoneses — o “Verdadeiro Japão”<sup>40</sup>, tantas vezes cobijado pelo Ocidente como antídoto para o materialismo da vida moderna — e os idiomas da pós-modernidade, em que tanto os *otaku*, como a cultura *kawaii*, se inserem.

Juntamente com o conceito de *wabi-sabi*, o adjetivo “*yurui*” (緩い) é outra expressão que encontramos associada ao *moe* enquanto rejeição do *giri*. O significado de *yurui* orbita, originalmente, em torno de características físicas como solto, lento, húmido e sem firmeza, frouxo e sem tensão; recentemente, adquiriu os sentidos figurados de relaxado, tolerante, sem exigência, preguiçoso, lânguido, apático, desatento ou desinteressado. É utilizado como antónimo de severo e, por arrastamento, do estilo de vida acelerado, implacável e competitivo (alicerçado na ética de trabalho derivada dos valores tradicionais como, uma vez mais, o *giri*) de que o Japão tem sido epítome desde o milagre económico do pós-guerra.<sup>41</sup> Suscita, ainda, conotações como “falhado adorável” e “humor auto-depreciativo”, sendo essencialmente um adjetivo positivo, que expressa uma simpatia para com a inadaptação patúsca do *underdog*.<sup>42</sup> Este aspecto justifica por que os protagonistas das obras *moe* são frequentemente “falhados adoráveis”, como é o caso de séries como *YuruYuri* (em inglês, *Easygoing Yuri*) — em que o termo aparece, directamente, no título da obra —, e várias outras como *K-On!*, *Hetalia: Axis Powers*, *Sketchbook* (de Kobako Totan, 2002), *Nurse Witch Komugi-chan Majikarute*, etc.

Em termos da sua matéria compositiva, o visual *moe* — olhos extremamente grandes, cabeças extremamente redondas, corpos extremamente infantilizados — é, por inerência, *yurui*. Ao contrário, por exemplo, da aparência dos personagens do *manga* e *anime shoujo* (cujo público alvo são raparigas), tipicamente mais elegantes

e angulosos, o estilo *moe* (que, recorde, é destinado a um público masculino adulto) evoca uma materialidade macia e suave. O facto do cânone de representação *moe* ser, por vezes, apelidado de “*puni plush*”, aponta para esta ideia: “*puni puni*” é uma expressão onomatopaica equivalente ao termo anglo-saxónico “*squishy*”, ou seja, uma matéria esponjosa, mole e elástica, que pode ser apalpada e deformada como um boneco de peluche. [Figura 38, 3.4] Inevitavelmente, esta qualidade flácida ou gumosa remete-nos para as categorias materiais do Informe batailleano e, neste sentido, o *yurui* aproxima-se de determinadas poéticas identificadas por Yve-Alain Bois e Rosalind Krauss em *Formless: A User's guide* (1996) — em particular, uma poética espacial de deslocação ou descaimento para o plano do chão (“horizontalidade”<sup>43</sup>), e uma poética temporal de retardamento ou lentidão (“muito lento”<sup>44</sup>), que retomarei no próximo capítulo.

Em última instância, tanto a estética *wabi-sabi*, como a languidez e desprendimento do *yurui*, estabelecem uma ligação com a expressão *ukiyo* (浮世), “mundo flutuante”, icónica do culto do escapismo e tradicionalmente ligado a períodos em que a ênfase no *giri* se esbate em favor do conceito *ninjou*, os sentimentos humanos. A expressão “mundo flutuante” surgiu originalmente ligado à poesia chinesa, com uma conotação pessimista e melancólica que ecoava a natureza transitória da existência humana. Mais tarde, foi reapropriado com sentido positivo pela mundividência urbana e burguesa emergente no Japão, no início do século XVII, interessada nos prazeres terrenos de um novo estilo de vida, elegante e cosmopolita. Nas artes, ficou célebre pela *ukiyo-e* (浮世絵), popular e influente escola de xilogravura e pintura ligada à representação de cenas de género, de temática quotidiana e hedonista, onde se privilegiava a descrição de temas mundanos e do mundo do espetáculo e entretenimento (atores de *kabuki*, *geisha*, etc.), à margem das rotinas, responsabilidades e constrangimentos da vida “real”. [Figura 38, 3.5]

Poder-se-ia propor, então, o termo de “*ukiyo-(moe)*” — imagens *moe* do mundo flutuante —, para representar a apropriação desta estética “flutuante” das cenas de género japonesas, por parte do idioma *slice-of-life* característico do *moe-kei*. Contudo, como referi anteriormente, a filiação de ideias como “*kawaii*” ou “*moe*” numa tradição de conceitos japoneses indígenas, apenas pode ser compreendida à luz de uma deturpação, ou “*overwrite*” destes mesmos conceitos, e no contexto de uma sociedade pós-moderna e pós-industrial, marcada pelo capitalismo avançado e pelo hiperconsumo.

O conceito híbrido de “*ukiyo-(moe)*” conduz-nos à obra da artista plástica japonesa Kudo Makiko (n. 1978). Nas suas pinturas, as composições caóticas, “que seguem a lógica lúdica dos sonhos”<sup>45</sup>, surgem como reminiscências oníricas de uma *Neverland* privada, território mítico da infância campestre (pré-industrial), sem tempo, em que a matéria plástica é de uma languidez líquida típica do desprendimento *yurui* — um desprendimento que se estende à aparente ausência de gravidade nas cenas representadas —, e nos remete para a fluidez dos fluxos da memória. [Figura 2.] Contudo,

estes melancólicos e transitórios “mundos flutuantes”, habitados por gatos perdidos, pinguins e raparigas em *seifuku*, não estão isentos de uma nota perturbadora. Estarão aqueles pinguins vivos ou mortos? O que se esconde na densidão das florestas? De que são feitas estas crianças invertebradas, com os olhos enormes, *pop*, das figuras de *manga* e do *anime*? Envoltas no mistério imanente às narrativas pictóricas de Kudo, as respostas a estas perguntas parecem evadir-se repetidamente, mas pode-se traçar-lhes o rasto até às “formas claramente delimitadas e ausência de sombreado [que] dá às pinturas e desenhos [...] um efeito de planificação”<sup>46</sup>, ou recorrendo ao termo anglo-saxónico, de *flatness*.

É partindo desta ideia — do *moe-kei* enquanto idioma de *flatness* —, que de seguida abordarei o *moe* do ponto de vista de um outro conceito, desta feita desenvolvido pela autora norte-americana Sianne Ngai: o “estuplime”.

### 3. Moe como experiência “estuplime”

O que acontecerá a uma máquina, quando a [...] obediente roda dentada dentro dela, embora continue a manter a sua função, perde a rigidez?<sup>47</sup> Sianne Ngai, sobre *Dough and Dynamite* de Charlie Chaplin.

O conceito de “estuplime” é introduzido por Sianne Ngai em *Ugly Feelings* (2007), uma obra de teoria crítica de filmes e literatura consagrada ao estudo dos sentimentos negativos não-catárticos, tradicionalmente considerados “menores” quando comparados com “emoções negativas poderosas e dinâmicas como a Ira”.<sup>48</sup> É neste contexto que surge o estuplime, como combinação entre o Sublime, de raiz kantiana, e o Estupor, ou seja, o entorpecimento ou paralisia das faculdades intelectuais e motoras.

Ao contrário da experiência sublime, que culmina em catarse, a experiência do estuplime, como descrita por Ngai, consiste na inversão do movimento último de ascensão proporcionado pela sublimidade. Enquanto o Sublime kantiano — nas suas duas formas, matemático, ligado à grandeza quantitativa, e dinâmico, à grandeza qualitativa — se traduz numa reação disfórica a grandezas de magnitude inacomodável, que acaba por nos elevar, ulteriormente, a um plano transcendental, o estuplime acontece quando determinados tipos de grandezas quantitativas e qualitativas colocam o sujeito num estado de deficiência de afecto, originando um encadeamento, contra-intuitivo, entre o estupor resultante do choque e do tédio.<sup>49</sup>

Para percebermos de que modo o *moe* se relaciona com o estuplime, é fundamental termos em conta que o *moe* não fomenta uma representação realista do quotidiano ou dos problemas reais das protagonistas, nem existe um tratamento em *profundidade* do seu objecto. Pelo contrário, o idioma *cute* é um de horizontalidade, de *flatness*,

atribuída, tradicionalmente, aos afectos femininos, “menores”, por oposição à profundidade vertical da ansiedade e ordem discursiva “masculinas”. O que está em causa, portanto, não é um interesse pelas raparigas em si, mas pelas raparigas enquanto “lugar de negatividade”<sup>50</sup> ou de a-significação, ou seja, uma reunião daquilo que simultaneamente “entorpece” e ‘irrita’ ou agita”<sup>51</sup>, especialmente dentro dos parâmetros e narrativas culturais de uma ordem simbólica fortemente patriarcal. Como sublinha Ngai:

embora o conceito de ansiedade seja útil enquanto instrumento de enquadramento crítico, tem também uma história de sexismo na cultura ocidental, particularmente nas arenas discursivas em que tem tido maior influência. A psicanálise é o exemplo mais forte [...]. Em resposta a esta privação imaginária, apenas os sujeitos masculinos são capazes de ansiedade ou horror genuíno, ao passo que aos sujeitos femininos são alocados os afectos menos traumáticos e portanto menos profundos [...] da nostalgia e inveja.<sup>52</sup>

A série *K-On!* (2007-2012), de Kakifly, é paradigmática desta “deficiência de afecto”. As protagonistas são cinco raparigas que se juntam no clube de música *pop* (*kei ongaku*) do liceu que frequentam, mas que acabam por passar mais tempo a beber chá, comer doces ou simplesmente a fazer nada do que a praticar para a banda. Particularmente programático na remoção de qualquer tipo de “paixão impetuosa” que ameasse a frouxidão da vida afectiva das personagens, quase integralmente desprovida de intensidade, *K-On!* enceta, simultaneamente, uma paródia à retórica do *pathos*, atribuindo a algumas personagens uma hipersensibilidade infantilizada às emoções ou situações negativas. Por exemplo, vemos a “depressão” da guitarrista Yui (depois de ser alvo de uma partida por parte da maria-rapaz Ritsu, a baterista) ser miraculosamente “curada” com a oferta de doces — para incredulidade da “atinada” baixista Mio. Contudo, e apesar de ser descrita como “uma senhora alta e *cool*”, a própria Mio é amiúde vezes disfuncional, devido à sua extrema timidez e hipersensibilidade: desfalece (literalmente) de choque perante a ideia de ser o centro das atenções, e a mera menção de sangue ou outra instância vagamente abjecta é suficiente para a fazer gritar de horror e recolher à posição fetal.

Assim, a “domesticidade tranquilizadora”<sup>53</sup> que, segundo Jason Thompson, caracteriza o *moe*, pode revelar-se uma estratégia de negatividade, em que a afectividade “rasa” das protagonistas é o prolongamento natural de uma “atenção implacável ao finito e ao pequeno”<sup>54</sup> que caracteriza o estuplime: presente, por um lado, no choque causado pela extensão interminável do *slice-of-life* (extensão quantitativa) e, por outro, no do tédio gerado por uma monotonia assente em rotinas, assuntos insignificantes e movimentos banais (“grandeza” qualitativa). Neste sentido, o *mainichi*, ou seja, a vida quotidiana, surge sempre no *moe* como uma estratégia induzidora de

fadiga através da repetição.<sup>55</sup> Nas palavras de Ngai, “a estuplimidade revela os limites da nossa capacidade para compreender uma forma vastamente extensa como uma totalidade, tal como o sublime matemático de Kant, mas não através de um encontro com o infinito, antes com pedaços e restos de material na repetição”.<sup>56</sup>

*Pedaços e restos.* A operação paradoxal (que Ngai aborda a partir da prosa poética de Gerturde Stein e Samuel Beckett) em que o significado devém um espaço negativo (de ausência), não pela dissipação enquanto todo, mas fragmentando-se numa acumulação potencialmente interminável de interstícios, “progredindo para uma narrativa da não-progressão”<sup>57</sup> em que a escrita “(...) continuamente chama a atenção para si própria enquanto falta, mesmo à medida que se vai se vai acumulando”.<sup>58</sup> Esta acumulação de fragmentos faz-se através de uma sucessão esgotante de operações modulares: enumeração, permutação, retracção e emenda, medição e classificação e operações aritméticas ou algébricas rudimentares (agrupar, subdividir, multiplicar), que talvez justifiquem porque as séries *slice-of-life moe* são, tão frequentemente, alcunhadas com o epítome “Seinfeld-esco” de “*show about nothing*”. É possível especular que o objectivo final da *flatness moe* é o retorno a um estado inorgânico de a-significação, evocando o conceito freudiano de “pulsão de morte” que, aliás, é transversal à ideologia niilista (Kinsella chama-lhe um sentimento de “No Future”<sup>59</sup>) que caracteriza a cultura *kawaii* em geral.

Encontramos um dos exemplos mais paradigmáticos deste processo de “estupor hermenêutico”<sup>60</sup> no primeiro episódio do *anime Lucky ☆ Star* (2007), baseado no *manga* homónimo escrito e ilustrado por Yoshimizu Kagami, que acompanha o dia-a-dia escolar de grupos de raparigas de liceu. Numa interminável sequência de 6 minutos, despoletada por um debate sobre as características e modo adequado para comer um *choco cornet* (espécie de cornucópia com recheio de chocolate, em que este tende a sair pelo lado contrário àquele em que se dá a dentada), as protagonistas discutem *ad nauseam* detalhes monótonos sobre métodos de consumo de diferentes variedades de alimentos doces e salgados. O grau de profundidade vai desde a laboriosa análise *quasi-científica* da intelectual Miyuki, à “linguagem estúpida” da protagonista Konata, cujo uso de expressões como “*gui gui*” lembra o “*qua qua*”, utilizado por Samuel Beckett em *How It Is*, a que Ngai alude a propósito da experiência estuplime. Observando a transcrição integral da conversa, torna-se bem claro o carácter fastidioso da conversa:

**Konata:** Ei Tsukasa, de que lado é que se come um *choco cornet*? **Tsukasa:** Humm... pela cabeça, acho eu. **Konata:** Ah, estou a ver. Já agora, de que lado é a cabeça? O lado gordo ou o lado magrinho? **Tsukasa:** Acho que o lado magrinho é a cabeça. **Konata:** Eu pensava que o lado gordo era a cabeça. Mas porque é que o lado magrinho é a cabeça? **Tsukasa:** É porque é tipo um búzio, não é? Porque é que achas que a parte gorda é a

cabeça, Kona-chan? **Konata:** Porque é tipo uma lagarta. **Tsukasa:** Uma lagarta...!! **Konata:** Mas agora que disseste isso, de facto o búzio parece uma imagem mais agradável. **Miyuki:** U-um... também podes tirar pedacinhos do lado magrinho e usá-los para comer o chocolate que sai para fora. **Tsukasa:** Estou a ver! **Konata:** És tão inteligente, Miyuki-san! **Miyuki:** Bem, toda a gente pode comê-lo como quiser. **Konata:** Como é que comes um profiterole? **Miyuki:** Eh? Um profiterole? Deixa-me ver... Primeiro, separo-o em dois, e molho a metade de cima no creme da metade de baixo. Quando acabo a metade de cima, como a metade de baixo. Dessa forma, o creme não sai para fora e podes comer o creme e a pasta *choux* proporcionalmente. **Konata:** Oh! **Tsukasa:** Sabes aquela variedade que tem creme pasteleiro e chantili? Como é que comes esses? Mistura-los? **Miyuki:** Não, na verdade não misturaria esses. Mas como é que os misturarias? **Tsukasa:** Não sei... Mas achei que devia perguntar. **Konata:** Quando é que comes o morango no topo de um bolo de morango ou a castanha no cimo de um bolo *Mont Blanc*? **Miyuki:** Deixa-me ver... Depende da quantidade de morangos que estão entre as duas partes esponjosas do bolo. Morango, chantili, bolo esponjoso... Tento pensar nas proporções dos volumes quando estou a comê-lo. Por isso, quanto ao *timing* para comer o morango no topo, depende da situação. **Konata:** Hmm... Isso parece-me, de facto, bastante infalível. **Tsukasa:** Eu geralmente guardo para último. Mas às vezes fico cheia e já não o consigo comê-lo, ou os membros da minha família comem-no antes de mim. **Konata:** Tem-se mesmo de comer o melhor em primeiro lugar! **Tsukasa:** Agora que penso nisso, nunca vi a minha irmã ficar sem o morango dela. **Konata:** Como seria de esperar da Kagami... totalmente cautelosa. **Tsukasa:** É possível comer o último pedaço de um *popsicle* sem o deixar cair? **Miyuki:** Tu deixa-lo cair? **Tsukasa:** Bem, se não comeres corretamente... Vai cair. **Miyuki:** Sim. **Tsukasa:** Kona-chan, como é que o comes? **Konata:** Lambo-o todo até ao final. **Tsukasa:** Ai é... **Miyuki:** Que tal se o girares assim, enquanto o comes? **Tsukasa:** Isso é uma boa ideia! **Miyuki:** Na verdade, não gosto assim tanto de gelado em cone. **Tsukasa:** Huh? Porque não? **Miyuki:** Não gosto de como fico com o cone depois de acabar o gelado. **Tsukasa:** É verdade, fica-se sempre com o cone. **Konata:** Eu empurro o gelado para o fundo à medida que vou comendo. **Miyuki:** Como é que o empurras? **Konata:** À medida que vai comendo, fazes "gui gui" e empurra-lo. **Miyuki:** "Gui gui" ...? **Tsukasa:** Yuki-san, dás uma grande importância ao equilíbrio, não é? **Miyuki:** Sim, é verdade. **Konata:** Então, e o que fazes com arroz

de caril? Misturas o arroz com o caril? **Miyuki:** Não, não os misturo, mas tento comê-los equilibradamente. **Tsukasa:** Eu limito-me a misturá-los. E tu, Kona-chan? **Konata:** Tudo depende do arroz de caril. Se tivesse deitado molho por cima ou um ovo, provavelmente misturá-lo-ia. **Tsukasa:** Molho no caril? **Konata:** Sim, é delicioso. **Miyuki:** Também pões molho nos ovos estrelados? **Konata:** Não, ponho molho de soja nos ovos estrelados. **Tsukasa:** A sério? Eu ponho maionese. **Miyuki:** Não apenas nos ovos cozidos, também nos ovos estrelados? **Tsukasa:** Sim, a maionese liga bem com quase todos os pratos de ovo. **Konata:** também a pões no caril? **Tsukasa:** Sim, ponho-a no arroz e noutras coisas como *gyudon*. Também liga muito bem com molho doce. E também o ponho no *oyakodon*. A galinha e o ovo são como parentes, não é? Por isso ponho-lhe maionese, que é feita com ovos, e chamo-lhe um “prato de família”. **Konata:** Humm... **Tsukasa:** E apesar de não ser muito fã de *nattou*, se lhe puser maionese, consigo comê-lo. **Konata:** Ugh... Nem consigo imaginar isso. **Tsukasa:** Ah, mas acho que onde a maionese fica melhor é nos ovos pouco cozidos. **Konata:** Eu também não cozinho integralmente os meus ovos estrelados. **Tsukasa:** Ehh? **Konata:** O meu pai gosta deles assim. Também diz que gosta de furar a gema e deixá-la escorrer para fora, assim. Por isso se os cozinhares demais, não vão escorrer corretamente. **Tsukasa:** Como é que comes *yakitori*? **Konata:** Que queres dizer com isso? **Tsukasa:** Come-lo enquanto ainda está no espeto? Ou tira-lo do espeto primeiro com os pauzinhos? **Miyuki:** Deixa-me ver... se estiver a comê-lo sozinha, como diretamente da espetada. Mas se estiver a partilhar com um grupo, tiro-o do espeto. **Tsukasa:** Sim sim. E não é desconfortável quando só resta um pedaço? **Miyuki:** Sim, é muito difícil comer esse último pedaço. **Konata:** O tempo vai passando e ninguém pega nele... E depois fica seco e desagradável e parece que ninguém vai comê-lo. Mas quando o empregado vem para o tirar, diz-se “Espere, ainda estou a comer isso”, ou algo do género. Depois no final da refeição, acaba-se por sair da loja sem o comer. **Miyuki:** Que desperdício, não é? **Tsukasa:** Fico com pena dele... Ah, e também não têm pena da carne que fica queimada e presa ao churrasco quando a grelham? **Miyuki:** Quando se está a comer carne no churrasco, tem-se de cozinhá-la enquanto se fala com as pessoas, por isso é uma tarefa bastante difícil. **Konata:** O *negitan shio* cozinha bastante rápido, por isso fica-se mesmo ocupado. **Tsukasa:** É verdade.... E quando se vira um lado, o outro já está cozinhado. **Konata:** Virar? **Tsukasa:** Eh? **Konata:** O *negitan shio*? **Tsukasa:** Sim... **Konata:** Não se pode virar o

*negitan shio*. **Tsukasa:** Eh, ai é? **Konata:** Se o virares, o cebolinho na parte de cima vai cair. **Tsukasa:** Ah... estou a ver. **Konata:** Em casos destes, deixas o calor passar através da carne e cozinhá-la naturalmente. **Tsukasa:** Estou a ver... a partir de agora farei isso. **Konata:** Nunca o vires. **Miyuki:** Então é assim que se faz... **Konata:** Sim. **Tsukasa:** Eh... **Konata:** Ah, já agora, o lado gordo ou o lado magrinho, qual deles é a cabeça de um *choco cornet*? **Tsukasa:** Eh?!<sup>61</sup>

No final, a circularidade é assegurada pela repetição da questão inicial, ameaçando perpetuar o debate num vórtice interminável, que nunca se resolve e nunca atinge conclusões definitivas. Acima de tudo, o que se observa neste excerto de *Lucky ☆ Star* é o emergir de uma ideia de fissão, ou fragmentação, que é um princípio compositivo fundamental, tanto no *manga* e no *anime*, como nas artes plásticas nipónicas. Afinal, o surgimento do *moe* na banda desenhada e na animação é contemporâneo do desenvolvimento do *Super Flat* nas artes plásticas, e ambos derivam, essencialmente, do mesmo caldo cultural.

Para ilustrar este ponto — do idioma *moe* como gramática de fissão —, atente-se na pintura *Akihabara* (também de 2007), da autoria do artista japonês Mr. (nome artístico de Iwamoto Masakatu, n. 1969), cuja obra é conhecida por fazer uma intersecção entre a subcultura *otaku* e os princípios estéticos do movimento Super Flat ou Neo Pop (Mr. é membro do colectivo artístico Kaikai Kiki co., liderado por Murakami Takashi).<sup>62</sup> Em *Akihabara* [Figura 39, 4.1] — cujo título nos remete para o bairro homónimo de Tóquio, considerado a Meca *otaku* por ser quase integralmente ocupado por lojas de *manga*, *anime*, jogos de vídeo e *maid café* — o espaço pictórico é uma convulsão interminável de divisões e subdivisões, em que os corpos das crianças se estilhaçam numa torrente interminável de rendas, pulseiras, anéis, cachecóis, chapéus, laços, ganchos, padrões têxteis e arranjos de cabelo, e a paisagem se desdobra até ao horizonte numa profusão de edifícios e construções, janelas e compartimentos, letras, nuvens e placares publicitários. Há também flacteras, que se abrem no espaço, criando microcosmos que, por sua vez, se dividem numa miríade de novos personagens e situações. À esquerda, uma rapariga de cabelos cor-de-rosa segura nos braços uma boneca, mas não existe uma diferença significativa de condição entre ambas. Pelo contrário, quer a rapariga como a boneca se encontram num estado não identificado, incapaz de providenciar qualquer distinção eficaz entre o sujeito e o mundo, o orgânico e o inorgânico, humano e não-humano. Com as expressões congeladas em sorrisos invariáveis, as crianças de *Akihabara* parecem uma soma de peças avulsas, dispostas frontalmente para a “lente” da pintura, como figurinhas de Lego que poderiam ser desmontadas, peça por peça.

Na obra escultórica do artista, a fragmentação que encontramos em pinturas como *Akihabara* estende-se aos olhos das crianças que preenchem, obsessivamente,



- **Figura 39.** 4.1. Mr.. *Akihabara*, 2007. Acrílico sobre tela, 291 × 727,2 cm. © Mr./Kaikai Kiki Co., Ltd. (Fotografia Galerie Perrotin). 4.2. Mr.. "Penyo-Henyo" *PyoPyo Edition "Takeshita-dori"* (pormenor), 2005. Fibra de vidro, aço, resina acrílica, ferro, variados tecidos, 338 × 138 × 134. © Mr./Kaikai Kiki Co., Ltd. (Fotografia Galerie Perrotin). 4.3. Victoriq de Bois a fazer o *loliroll*, no anime *Gosick* (estúdios Bones), realizado por Nanba Hitoashi e escrito por Okada Mari, a partir da série de *light novels* escrita por Sakuraba Kasuki e ilustrada por Takeda Hinata, 2011. 4.4. Antropomorfização *moe* do Norte de Itália, Alemanha e Japão, na capa do primeiro volume de *Hetalia: Axis Powers* (publicado pela editora Gentosha), de Himaruya, Hidekazu, 2006. 4.5. Kunikata Mahomi. Acrílico sobre tela.

o universo visual de Mr.: são olhos sem olhar, que perderam a sua função orgânica (assimilar o mundo exterior) e se tornaram autossuficientes, produzindo as suas próprias imagens. Na superfície “refletora” das íris, pupilas e desdobramentos infinitos das mesmas, inscrevem-se miniaturas detalhadas de paisagens rurais, urbanas, cósmicas ou fantásticas, habitadas por cabeças flutuantes ou clones invariavelmente sorridentes das próprias crianças a quem pertencem os olhos. [Figura 39, 4.2] Figuras que podem ser compostas ou decompostas em fragmentos, reduzidas às suas componentes atômicas e infinitamente replicadas, evocando, por um lado, o universo da fissão nuclear (separação do núcleo de um átomo em partes mais pequenas) — Mr. é um dos artistas integrados na exposição-manifesto *Little Boy: the Arts of Japan's Exploding Subculture*, comissariada por Murakami Takashi, cujo título alude à bomba atômica que atingiu Hiroshima — e o processo fissão no campo da biologia celular, uma forma de reprodução assexuada em que uma célula se subdivide em duas ou mais partes, que se regeneram e tornam células separadas, com o mesmo material genético.

A impressão de que o corpo *moe* está, irremediavelmente, sujeito à decomposição, é reforçada pela presença recorrente desta temática no *manga* e no anime do género. Encontramo-la, por exemplo, na natureza *uncanny*<sup>63</sup> dos totós da pequena Chiyo-chan de *Azumanga Daioh* (1999-2002), de Azuma Kiyohiko: em sequências em que a linha que separa a realidade do sonho se torna ténue (porque o *nonsense* é sempre introduzido como



– Figura 40. Azuma Kiyohiko. Ayumu “Osaka” Kasuga retira os totós da cabeça de Chiyo-chan em *Azumanga Daioh: The Manga Vol.2*, 2000. ©KIYOHICO AZUMA / YOTUBA SUTAZIO ©ASCII MEDIA WORKS. Reproduzido com a autorização da editora Ascii Media Works.



Finalmente, pode-se avançar uma última instância de descaimento ligada à estuplidade do estilo *moe*. Como afirma Ngai, “enquanto que o sublime, tradicionalmente, encontra a sua morada nas formas sérias do lírico, do elegíaco, ou trágico, poder-se-á dizer que a estuplidade pertence mais apropriadamente ao ambiente mais sujo daquilo a que [Gertrude] Stein chama ‘humor baixo’”.<sup>68</sup> Este “humor baixo” é uma outra componente recorrente no idioma *moe*, que encontramos, por exemplo, no popular *webcomic* e ONA (“*original net animation*”) *Hetalia: Axis Powers* (2006 — presente), de Himaruya Hidekazu — que é também exemplo de uma série que recorre abundantemente ao idioma *moe* apesar do seu elenco ser maioritariamente masculino.

Utilizando o mecanismo do *moe gijinka* (ou antropomorfização *moe*), em *Hetalia*, os países contendores da Segunda Guerra Mundial são personificados por rapazes adoráveis representados no arredondado estilo *puni plush*. [Figura 39, 4.4] Ao bom estilo *moe*, o título da série é um trocadilho entre o vocábulo japonês *heta* (que significa “incompetente” ou “inútil”), e Itália, referindo-se à natureza pateta do protagonista, o Norte de Itália, mais interessado em comer, mandriar e em miúdas giras, do que no cumprimento dos seus deveres militares. O “humor baixo” da série é temperado com toques de comédia *slapstick*, anedotas avulsas, factóides sobre a História mundial e todo o tipo de estereótipos grosseiros sobre as nacionalidades do Ocidente e do Oriente, em que a narrativa cultural é reduzida a uma coleção de peripécias absurdas e sem enredo e os maiores e mais sérios acontecimentos são, ou inteiramente removidos (o Nazismo, o Holocausto, etc.), ou recontados como desentendimentos familiares, pequenas intrigas, invejas moderadas ou momentos enternecedores de choque cultural. Retomando Ngai, com a “sua ênfase no estatuto indigno ou gratuito, supérfluo, e quasi-absurdo’ da coleção [de factos históricos], através da proliferação de pedaços e restos”<sup>69</sup>, *Hetalia* faz uma “pequena resistência”<sup>70</sup> à grandeza inquantificável do Livro da História.

Nas artes plásticas, encontramos uma síntese entre o *moe-kei* e os ambientes sujos do “humor baixo” na obra de Kunikata Mahomi (n. 1979), uma artista com “múltiplos complexos de inferioridade, enquanto escritora de manga falhada, *otaku*, rapariga com um problema de obesidade e uma situação familiar complicada”<sup>71</sup>. O estilo de representação *naïve*, com perspectivas empíricas desajeitadas, anatomia inábil e aparência derivativa dos personagens, concorre para a criação de uma atmosfera sufocante, tumultuosa e barulhenta, em que os “protagonistas” parecem mais atolados do que integrados, rodeados ou cobertos de objetos e criaturas estranhas que, não raras vezes, são massas disformes de carne e olhos. [Figura 39, 4.5]

Recorrendo frequentemente a esquemas importados da banda desenhada, como a lógica sequencial das vinhetas, e/ou a encenação de enredos complexos envolvendo personagens recorrentes — o demónio japonês Kuromo, um cruzamento entre planta e animal, e o estudante de liceu Katsuzo, mais as suas duas irmãs mais novas,

gêmeas — Kunikata indicia narrativas elaboradas e pessoais de violência, depressão, masoquismo e sexualidade explícita. Contudo, ao contrário dos *comics mainstream* dos quais a sua obra deriva, estas linhas narrativas, construídas através da acumulação maníaca e justaposição obsessiva de personagens e detalhes cénicos, são invariavelmente turvas, indecifráveis. O frenesim *cute* de cores ácidas e saturadas, criaturas híbridas, corpos rasgados ou desmembrados e acessórios feéricos, preenchem o espaço num *horror vacui* em que ao “estilhaçamento físico (beleza compulsiva)” corresponde um “estilhaçamento psicológico (identidade convulsiva)”.<sup>72</sup>

Em suma, tal como, em *Hetalia*, o “humor baixo” assume, não raras vezes, uma natureza obtusa, também nas pinturas e desenhos de Kunikata, a componente humorística — *incidentalmente* paródica, não filtrada pelo distanciamento irónico — arrasta o observador para um vórtice alucinante, tortuoso, assente numa estética *low-brow* e na justaposição de elementos mórbidos e burlescos. Pode-se concluir dizendo que, apesar das características comuns que permitem caracterizar o *moe-kei* enquanto sistema de representação autónomo e coerente, este contém, em si mesmo, uma heterogeneidade expressiva que alcança desde o humor negro de Kunikata Mahomi, às atmosferas flutuantes de Kudo Makiko.

#### 4. Considerações finais

Subversivo ou retrógrado, *engagé* ou escapista e apático, capaz de destabilizar o poder patriarcal conservador ou alinhado com as suas fantasias misóginas, a estética *moe* possui, invariavelmente, um carácter afectivo e político fortemente equívoco ou turvo. Uma equivocidade logo reflectida na sua volatilidade enquanto conceito que, como vimos, se caracteriza por ser difícil caracterizá-lo.

Não obstante a validade das análises sociológicas segundo as quais a atração por personagens *moe* surge, por um lado, como sucedâneo de uma paternidade cada vez difícil de concretizar na vida real e, por outro, como uma forma de sexismo reativo em que “o desejo [...] de mimar, codificar, brincar com e proteger um tipo de personagem ‘irmãzinha’ envolve perceber e isolar a jovem rapariga num ideal feminino pré-definido”<sup>73</sup>, um olhar mais pormenorizado às particularidades do idioma *moe* e aos dispositivos empregues na sua concretização material (ou em parte das suas concretizações), indiciam a presença de uma agenda distinta ou, pelo menos, ambivalente. Assim sendo, é possível afirmar que através da figura da rapariga-criança — e servindo-se do espaço ignóbil de a-significação historicamente alocado à horizontalidade rasa e superficial dos afectos femininos —, o *moe* procede a uma sabotagem dos princípios tecno e meritocratas da ideologia pós-industrial do tardo-capitalismo, do qual o Japão é, reconhecidamente, arauto. Na Tabela 1, apresento uma síntese dos princípios compositivos, abordados no texto, que constituem a base desta “pequena resistência”.

Tabela 1 – Princípios compositivos do *moe-kei*

<i>Moe</i> como...	Características
... cânone de representação.	<p>Pedomorfose ou neotenia: ênfase nas linhas curvas, pernas curtas, cintura “descaída”, membros esguios, ombros estreitos, cabeças grandes, seios pequenos (opcional). Olhos grandes com íris alongadas, narizes reduzidos a pontos, cabelos coloridos com cores artificiais com farripas sobre o rosto e <i>ahoge</i> (“antenas” de cabelo no topo da cabeça).</p> <p>Personagens-tipo: <i>Imouto</i>, <i>dojikko meganekko</i>, <i>pettanko</i>, <i>dandere</i>, <i>kuudere</i>, <i>tsundere</i>, <i>genki girl</i>, <i>yandere</i>, <i>yangire</i>.</p> <p>Indumentárias recomendadas: <i>seifuku</i> (<i>seerafuku</i>, <i>gakuran</i>, <i>sukumizu</i>), <i>meido</i>, uniformes do gênero <i>mahou shoujo</i> (<i>magical girl</i>) ou <i>moe gijinka</i> (<i>mili-moe</i>, <i>mecha musume</i> e outros vestuários variados assentes numa estética <i>cosplay</i>).</p>
...rejeição do <i>giri</i> .	<p>Espaço idealizado de dissolução da pirâmide hierárquica — figuras de autoridade (mães, pais, professores, polícias...) inexistentes ou destituídas dos seus papéis sociais tradicionais, enquanto portadores de <i>giri</i>.</p> <p><i>Wabi-sabi</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Inépcia/deficiência física — figuras desajeitadas, com óculos, mangas do casaco demasiado compridas ...</li> <li>b) Inépcia/deficiência intelectual ou emocional — personagens estúpidos, inúteis, tímidos, apáticos, irresponsáveis...</li> <li>c) rusticidade/inocência</li> </ul> <p><i>Yurui</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Poética “<i>easygoing</i>”: solto, lento, húmido e sem firmeza, frouxo e sem tensão, relaxado, tolerante, sem exigência, preguiçoso, lânguido, apático, desatento ou desinteressado. Substâncias moles, flácidas, frouxas, bambas, cansadas, amontoadas, espumosas, esponjosas, fofas, suaves, molhadas, cremosas...</li> <li>b) “falhado adorável”, “humor auto-depreciativo”, <i>underdog</i>.</li> </ul> <p><i>Ukiyo-(moe)</i> — imagens <i>moe</i> do “mundo flutuante” (<i>ukiyo</i>): melancolia/nostalgia, atmosfera oníricas, notas perturbadoras/ameaçadoras, “desprendimento” no uso da matéria plástica (fluída, informal) e na representação da figura humana, animais e paisagens, superfície planificada (formas delimitadas, sem sombreado).</p>

... experiência estuplíme.

*Flatness.*

Afectos “menores” — inveja, nostalgia, tédio... — ou frouxos (desprovidos de intensidade).

Fadiga através de uma repetição: choque da grandeza quantitativa (extensão interminável do *mainichi*, “vida quotidiana”) e tédio da grandeza quantitativa (monotonia das rotinas, assuntos insignificantes, movimentos banais).

Acumulação de pedaços e restos: progressão para uma narrativa da não-progressão, convergindo para o estupor hermenêutico.

Fissão do espaço/tempo pictórico através de operações modulares: enumeração, permutação, retração e emenda, medição e classificação e operações aritméticas ou algébricas rudimentares (agrupar, subdividir, multiplicar).

Fissão do corpo: partes destacáveis, separadas ou dissociadas da sintaxe do organismo; *slapstick* e “trapalhada”; *dullness*, perda de firmeza (plano horizontal) e perda de tempo (lentidão).

“Humor baixo” e “ambientes sujos”.

Por consequência, o idioma *moe* é paradigmático de uma ambivalência perturbadora, que se integra no contexto mais alargado da *queerness* da cultura *cute* japonesa, cujas intenções assentam, à partida, no cancelamento do sujeito político, no sentido em que “a política (como a elaboração social da realidade) e o sujeito (como mera prótese que conserva o futuro para a Criança figurativa), são aquilo que a *queerness*, figurativamente, necessariamente destrói — necessariamente na medida em que este ‘sujeito’ seja o agente do futurismo reprodutivo e esta ‘política’ o meio da sua promulgação como ordem da realidade social”.<sup>74</sup> Deste modo, a percepção amplamente aceite do *moe* como paternidade por *proxy*, entrelaça-se com uma gramática em que o universo doméstico é, ele mesmo, *proxy* de um mundo anti-(re)produtivo, em dissolução. Os personagens *moe* — vulneráveis e imaturos, disfuncionais e dependentes, eternamente infantis — são, deste ponto de vista, representações de uma Humanidade para a qual não existe, necessariamente, um futuro.

- 1 [Todas as traduções são responsabilidade da autora] YOSHIMIZU, Kagami (*Mangaka*, criador da série), YAMAMOTO, Yutaka (Realizador de *anime*), Kyoto Animation (Estúdio). (Agosto 5, 2007). *Lucky ☆ Star* — “To Each Her Own” (“Juunintoi-ro”). [18º episódio do *anime*, 25’, cor, som]. Japão.

---

- 2 *Meido katyusha*: termo japonês utilizado para descrever a fita pregueada em torno da cabeça, que faz parte do uniforme preto e branco, utilizado tradicionalmente pelas criadas ou camareiras europeias do século XIX.

---

- 3 *Otaku*: literalmente, “a sua casa” e, por associação, “vós”, “vosso” e “lar”, é um termo de calão japonês utilizado para descrever a subcultura composta por fãs obsessivos, geralmente (ainda que não necessariamente) de ficção científica, manga, anime, *tokusatsu* (séries de televisão *live-action* com super-heróis, conhecidos por *super sentai*, e efeitos especiais), jogos de computador, etc., com um sentido semelhante ao termo inglês “nerd” ou “geek”. O termo, cunhado pelo artista de *doujinshi* (banda desenhada independente) Akio em 1983, é um trocadilho entre uma forma muito formal de dizer “tu” ou “você” e o estereótipo *dos otaku* como indivíduos isolados e socialmente inaptos, que, por passarem demasiado tempo em casa, não estariam habituados a dar-se com outras pessoas, recorrendo a formas de tratamento excessivamente distantes e formais.

---

- 4 *Manga*: literalmente, “imagens espirituosas” ou “imagens fantasiosas” (usado, originalmente, a propósito de álbuns de imagens editados no final do século XVIII, como o famoso *Hokusai Manga*), é o termo japonês utilizado para descrever um género de banda desenhada, originário do Japão, com um universo temático e uma iconografia visual próprios. As origens do *manga* remontam ao final do século XIX (Rakuten Kitazawa é considerado o primeiro desenhador de *manga* profissional), mas, enquanto fenómeno social, cultural e artístico, na sua forma madura, teve o *boom* nos anos 50 do século XX (Tezuka Osamu é considerado o “pai” do *manga* moderno). *Mangaka* é o termo utilizado para descrever um artista que desenha *manga*, em geral profissionalizado. Um escritor que escreve argumentos para *manga* é chamado *gensaku-sha*. Grosso modo, a indústria do *manga* divide-se em quatro tipos: *shounen* (dirigido a rapazes adolescentes), *seinen* (dirigido a homens adultos), *shoujo* (dirigido a raparigas adolescentes) e *josei* (dirigido a mulheres adultas). Dentro de cada grupo, abarca um amplo espectro de subgéneros, como aventura, ação, drama, romance, comédia, ficção científica, histórico, policial, terror, erótica, etc.

---

- 5 *Anime*: abreviatura de *animeeshiyon* (derivado do inglês “animation”), é o termo japonês utilizado para descrever um estilo de cinema de animação, originário do Japão, que, regra geral, adopta a iconografia e vocabulário estético do *manga*.

---

- 6 OPPLIGER, John — *Ask John: What Is Moe?*. Anime Nation. 30 Jan 2004. <http://www.animation.net/blog/2004/01/30/ask-john-what-is-moe/> (2012-01-20).

---

- 7 THOMPSON, Jason — *Moe: The Cult of the Child*. Comixology. 9 Jul 2009. <http://www.comixology.com/articles/265/Moe-The-Cult-of-the-Child> (11/01/2010).

---

- 8 GALBRAITH, Patrick W. — *Moe: exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan*. Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies. 31 Out 2009. <http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2009/Bryce.html> (2012-01-20).

---

- 9 S/a — *Moe*. TvTropes. <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/HomePage> (2012-08-20).

---

- 10 MURAKAMI, Takashi — *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*. New Haven: Yale University Press, 2005, p. 100.

---

- 11 KINSELLA, Sharon — *Cuties in Japan*. In MOERAN, Brian, SKOV, Lise (Edit.) — *Women Media and Consumption in Japan*. Honolulu: University of Hawaii Press, 1995, p. 220-254. <http://www.kinsellaresearch.com/new/Cuties%20in%20Japan.pdf> (23/09/2011).

---

- 12 THOMPSON, Jason — *Op. cit.*(7).  
-----
- 13 *Ibid.*  
-----
- 14 *Ibid.*  
-----
- 15 NGAI, Sianne — *Ugly Feelings*. Cambridge (Mass., USA): Harvard University Press, 2007, p. 10.  
-----
- 16 OPPLIGER, John — *Ask John: Why Isn't There Any Male Moé?*. *Anime Nation*. 14 Out 2011. <http://www.animation.net/blog/2011/10/14/ask-john-why-isnt-there-any-male-mo/> (2012-01-20).  
-----
- 17 THOMPSON, Jason — *Op. cit.* (7).  
-----
- 18 OPPLIGER, John — *Op. cit.*(16).  
-----
- 19 *BL (boys' love)/Yaoi*: termo utilizado para descrever um subgênero de *manga shoujo* (banda desenhada para raparigas) que emergiu na década de 70 e se afirmou na década de 80, cujo tema central são relações homossexuais entre homens, tradicionalmente *bishounen* (“rapazes belos”), exploradas em diferentes graus que variam desde o homoerotismo platónico do *shounen ai* até à pornografia explícita.  
-----
- 20 THOMPSON, Jason — *Op. cit.* (4).  
-----
- 21 *Bishoujo*: literalmente, “rapariga jovem bela”, é o termo japonês composto pela justaposição do prefixo *bi* (“bonito”), e *shoujo* (“jovem rapariga”), utilizado para designar uma rapariga adolescente considerada *bijin* (“pessoa bela”). Quando aplicado ao universo da subcultura *otaku*, refere-se à produção de *manga*, *anime*, jogos de vídeo, estatuetas, etc. caracterizado pela representação de raparigas, geralmente até aos 25 anos, recorrendo a *fan service*, i.e., elementos visuais ou narrativos supérfluos, geralmente de carácter erótico, cujo objectivo é agradar ao ou atrair o público, neste caso, masculino. Tradicionalmente, o cânone visual *bishoujo* caracteriza-se por raparigas altas, esbeltas e voluptuosas, com longas pernas e corpos de manequim ou modelo fotográfico.  
-----
- 22 S/a — *Puni Plush*. TvTropes. [tvtropes.org/pmwiki/](http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/HomePage)  
-----
- 23 S/a — *Meido*. TvTropes. *Ibid.*  
-----
- 24 S/a — *Ahoge, Dojikko, Tsundere, Kuudere, Dandere, Yandere, Yangire*. TvTropes. *Ibid.*  
-----
- 25 S/a — *Genki Girl, Meganekko, Petankko*. *Ibid.*  
-----
- 26 S/a — *Japanese Fashion: Japanese School Uniform, Ganguro, Loose Socks, Chapatsu, Lolita Fashion, Cuteness in Japanese Culture*. Memphis: Books LLC, 2010, p.41-44.  
-----
- 27 *Mahou shoujo*: literalmente, “rapariga mágica”, é o termo japonês utilizado para definir o subgênero de *manga* e *anime* de fantasia *shoujo* (manga para raparigas), com códigos visuais e mitologias específicos, protagonizado por raparigas dotadas de poderes sobrenaturais. A série *Sailor Moon* é considerada um paradigma do género. Regra geral, caracteriza-se pela inclusão de espíritos familiares (animais falantes de carácter sobrenatural que acompanham as raparigas), transformações ritualizadas, geralmente em sequências intrincadas de piruetas dinâmicas e rotações em que as roupas quotidianas desaparecem e são substituídas por indumentárias especiais e equipas de heroínas que lutam em conjunto para derrotar os inimigos que ameaçam a paz no mundo.  
-----
- 28 *Cosplay*: compressão dos termos de “*costume*” e “*play*”, é o termo utilizado para descrever a actividade em cujos participantes se mascaram, recorrendo a roupas e acessórios, de modo a imitar personagens mediáticos específicos, normalmente protagonistas de banda desenhada, animações, filmes, jogos de vídeo, etc.  
-----
- 29 KINSELLA, Sharon — *Op. cit.* (11), p. 251.  
-----
- 30 MURAKAMI, Takashi — *Op. cit.* (10), p. 168.  
-----
- 31 KINSELLA, Sharon — *Op. cit.* (11), p. 250.  
-----
- 32 *Kogyaru*: literalmente, “rapariguinha” (da justaposição de “*ko*”, pequeno, e “*gal*”, calão inglês para “*girl*”) é um estilo de *street fashion* que emergiu nas

ruas de Tóquio, na década de 90. É considerado a encarnação moderna do *gyaru* (“gal”), que surgiu na década de 70 e atingiu o seu pico de popularidade durante os anos 80.

- 
- 33 *Roriita Fasshon*, ou *Lolita Fashion*: termo utilizado para descrever um dos mais populares estilos de *street fashion* japonês. Apesar de ter emergido nas ruas Tóquio no final da década de 70 é, ainda hoje, uma das subculturas mais praticadas, inclusive, fora do Japão, por uma crescente comunidade de fãs internacionais. As praticantes da *roriita fasshon* são conhecidas por *roriita* ou *lolitas*. Caracteriza-se pela colagem de elementos inspirados na moda francesa do período Rococó e nas roupas infantis da era Vitoriana: silhueta em forma de sino conseguida através de anaguas e *culottes* usados por baixo de vestidos ou saias pelo joelho, blusas com colarinhos redondos, meias até ao joelho ou *collants* opacos, sapatos *mary jane*, grandes laços, chapéus, ganchos ou outros acessórios na cabeça. Dentro desta fórmula geral existem, por sua vez, inúmeras variações, como o *suriito roriita* (*sweet lolita*) e o *goshikku roriita* (*gothic lolita*).
- 
- 34 KINSELLA, Sharon — *Op. cit.* (11), p. 237.
- 
- 35 LONG, Susan — *The Society and Its Environment: The Public Sphere: Order and Status*. In DOLAN, Ronald, WORDEN, Robert (Edit.) — *Japan: a country study*. Washington D.C: Federal Research Division, 1992. <http://lcweb2.loc.gov/frd/cs/jptoc.html> (2010/01/04).
- 
- 36 Ainda que, mesmo neste caso, a relação entre ambas possa extravasar uma mera confirmação da superioridade da ordem social vigente encarnada pela aristocracia. Para uma análise mais aprofundada sobre a personagem Bécassine, sugere-se a leitura “Um caso de migração intermedial de personagens. Bécassine e Corto Maltese em três micro-novelas de Chantal Thomas”, de Cristina Álvares, no *site* das Conferências de Banda Desenhada em Portugal (CBDPT).
- 
- 37 THOMPSON, Jason — *Op. cit.* (7).
- 
- 38 JUNIPER, Andrew — *Wabi sabi: the Japanese art of impermanence*. Boston: Tuttle Publishing, 2003.
- 
- 39 S/a — *Japanese Aesthetics: Wabi-Sabi, Cuteness in Japanese Culture, Japanese Aesthetics, Utamakura, Iki, Jo-Ha-Ky?, Superflat, Ens?, Shibui, Miyabi*. Memphis: Books Llc, 2010, p. 35-38.
- 
- 40 CAREY, Peter — *O Japão é um lugar estranho*. Lisboa: Edições Tinta-da-China, 2009, p. 26.
- 
- 41 S/a — *This Month's Buzzword — Yurui*. WebJapan. <http://web-japan.org/trends/buzz/bz0608.html> (2012/11/24).
- 
- 42 MURAKAMI, Takashi — *Op. cit.* (10), p. 86.
- 
- 43 BORIS, Yves Alain, KRAUSS, Rosalind E. — *Formless: A User's Guide*. Cambridge (Mass., USA): Zone Books, 2000, p. 93-103.
- 
- 44 BORIS, Yves Alain, KRAUSS, Rosalind E. — *Op.cit.* (43), p. 198-203.
- 
- 45 VARTANIAN, Ivan — *Drop Dead Cute*. São Francisco: Chronicle Books, 2005, p.19.
- 
- 46 VARTANIAN, Ivan — *Op.cit.* (45), p, 20.
- 
- 47 NGAI, Sianne — *Ugly Feelings*. Cambridge (Mass., USA): Harvard University Press, 2007, p. 295.
- 
- 48 *Ibid.* contra-capá.
- 
- 49 *Ibid.* p. 261-269.
- 
- 50 *Ibid.* p. 242.
- 
- 51 *Ibid.* p. 271.
- 
- 52 *Ibid.* p. 213.
- 
- 53 THOMPSON, Jason — *Op.cit.*(7)
- 
- 54 NGAI, Sianne — *Op.cit.* (47), p. 278.
- 
- 55 Noutro texto, desenvolvi mais aprofundadamente

este ponto, focando-me na relação entre o formato de banda desenhada *yonkoma* (equivalente japonês à *comic strip*, composto por quatro vinhetas do mesmo tamanho dispostas verticalmente) e a estética *moe*. Consultar “*Moe e manga yonkoma: cuteness ‘estuplime’ na banda desenhada de 4 vinhetas japonesa*”, no *site* das Conferências de Banda Desenhada em Portugal (CBDPT).

- 
- 56 NGAI, Sianne — *Op. cit.* (47), p. 271.
- 
- 57 *Ibid.* p. 255.
- 
- 58 *Ibid.* p. 256.
- 
- 59 KINSELLA, Sharon — *Op. cit.* (11), p. 252.
- 
- 60 NGAI, Sianne — *Op. cit.* (47), p. 253.
- 
- 61 YOSHIMIZU, Kagami (*Mangaka*, criador da série), YAMAMOTO, Yutaka (Realizador de *anime*), Kyoto Animation (Estúdio). (Abril 8, 2007). *Lucky ☆ Star* — “The Girl who Dashes Off” (“*Tsuppashiru onna*”). [1º episódio do *anime*, 25’, cor, som]. Japão.
- 
- 62 Super Flat/Super Flatism: termo cunhado por Murakami Takashi para definir, respectivamente, o conceito por si elaborado para dar conta das contradições insolúveis do Japão “ocidentalizado” do pós-guerra, e o movimento nipónico, informalmente agregado, constituído por artistas, curadores e críticos (grande partes deles “filhos do milagre económico”, nascidos nas décadas de 50 e 60), que emergiu durante a década de 90, partilhando um mesmo conjunto de referências e atitude global perante a arte contemporânea, no geral, e a cena artística japonesa, em particular. Este movimento é também conhecido por Neo Pop.
- 
- 63 FREUD, Sigmund. 2003. *The Uncanny*. Londres: Penguin.
- 
- 64 NGAI, Sianne — *Op. cit.* (47), p. 272-273.
- 
- 65 *Ibid.* p. 272.
- 
- 66 SCHA, Remko — *Informe (Formless). Radical Art: an analytical anthology of anti-art and meta-art.* <http://radicalart.info/informe/index.html> (2012-01-20).
- 
- 67 Lolita Gótica: ver nota 32.
- 
- 68 NGAI, Sianne — *Op. cit.* (47), p. 271.
- 
- 69 *Ibid.* p. 280.
- 
- 70 *Ibid.* p. 296.
- 
- 71 MURAKAMI, Takashi — *Op. cit.* (10), p. 75.
- 
- 72 FOSTER, Hal. 1995. *Compulsive Beauty*. Cambridge (Mass., USA): MIT Press. 102.
- 
- 73 OPPLIGER, John — *Ask John: Is Moe Sexist?. Anime Nation*. 17 Jun 2008. <http://www.animation.net/blog/2008/06/17/ask-john-is-moe-sexist/> (2012-01-20)
- 
- 74 EDELMAN, Lee — *No Future: Queer Theory and the Death Drive*. Durham (NC, USA): Duke University Press, 2004, p. 30.
-