

UNIVERSIDADE DE LISBOA  
FACULDADE DE BELAS-ARTES



# **A REPRESENTAÇÃO NA PÓS-ADOLESCÊNCIA**

## **Transfiguração do Universo *Yaoi***

Sofia Isabel Belém de Brites Ribeiro

Trabalho de Projeto  
Mestrado em Desenho

Trabalho de Projeto orientado pelo Prof. Doutor Henrique Antunes Prata Dias da Costa

2023

## **DECLARAÇÃO DE AUTORIA**

Eu, Sofia Isabel Belém de Brites Ribeiro, declaro que o presente trabalho de projeto de mestrado intitulado “A Representação na Pós-Adolescência: Transfiguração do Universo *Yaoi*”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

O Candidato

Lisboa, 18 de Outubro 2023

## RESUMO

O Trabalho de Projeto de Mestrado em Desenho desenvolvido pretende dar continuidade à evolução pessoal de personagens originais criadas na adolescência da autora e como vão ser aplicadas numa narrativa. O formato que suporta a narrativa em questão trata-se de um protótipo *mangá*. Este *mangá* é caracterizado por temáticas relacionadas ao *Yaoi* e *Boy's Love*.

A seguinte apresentação está dividida em duas partes: uma trata da teoria envolvente ao tópico, e a outra faz o relato metodológico sobre o seu elemento prático. Esta primeira parte inclui reflexões sobre o que é o *mangá* japonês e como se distribui por vários géneros e estéticas. Seguidamente, abre-se um espaço para descrever a história que acompanha o *mangá yaoi* e o universo do entretenimento *Boy's Love*.

A descrição prática conduz a criação de personagens originais, baseados na estética *bishounen*, desde os seus esboços iniciais datados oito anos antes deste trabalho de projeto até ao presente. A transfiguração que segue os diferentes tipos de representação dos personagens expõe o crescimento pessoal nas mentalidades que suportaram o seu princípio. O projeto não se considera como a representação final deste trajeto pessoal. Mais corretamente, o objetivo do trabalho está na aquisição de um propósito concreto para estes personagens, mesmo que mantenha em aberto o futuro dos mesmos.

Palavras-Chave:

*Mangá; Yaoi; Boy's Love; Bishounen; Personagens Originais.*

## ABSTRACT

The Project for the Masters in Drawing developed aims to continue the personal evolution of original characters created during the author's adolescence and how they will be applied in a narrative. The format that supports the narrative in question is a *manga* prototype. This *manga* is characterized by themes related to *Yaoi* and *Boy's Love*.

The following presentation is divided into two parts: one deals with the theory surrounding the topic and the other provides a methodological report on its practical element. This first part includes reflections on what Japanese *manga* is and how it is distributed across various genres and aesthetics. Next, a space is opened to describe the story that accompanies *yaoi manga* and the *Boy's Love* universe of entertainment.

The practical description follows the creation of original characters, based on *bishounen* aesthetics, from its initial sketches dated eight years before this project to the present. The transfiguration that describes the different types of representation of these characters exposes the personal growth within the mentalities that supported its beginnings. The project is not considered the final representation of this personal journey. More correctly, the objective of this work is to acquire a concrete purpose for these characters, even while keeping their future open.

Keywords:

*Mangá; Yaoi; Boy's Love; Bishounen; Original Characters.*

## AGRADECIMENTOS

É com muito carinho que tiro este momento para agradecer a todos os que me ajudaram durante este momento no meu caminho acadêmico. Primeiramente, um grande obrigado ao meu orientador de tese e professor desde a licenciatura de Desenho, Professor Henrique Costa. Obrigado por ter sido um dos maiores impulsionadores do meu trabalho! Obrigado por ter sempre a maior disponibilidade e apoio para me dar em qualquer que tenha sido a minha nova fase artística. Obrigado, também, por ter aceite acompanhar este projeto e por me ajudar a concretizar o primeiro passo deste sonho.

Em seguida, um especial agradecimento aos meus pais, José e Gabriela, por me terem proporcionado a oportunidade de estudar e trabalhar no que realmente me traz a maior alegria. Sem esquecer a minha irmã e madrinha, Sara, que me ajudou em mais do que eu podia sequer prever. Obrigado, sempre por tudo! Também agradeço ao Tomás, que, em conjunto com a Sara, sempre me acolheu e trouxe-me um enorme conforto e segurança durante este percurso. Sem eles, não teria conseguido chegar a este ponto no alcance dos meus objetivos. Claro, não me esqueço de agradecer ao meu irmão, Tiago. Apesar de não estar tão diretamente ligado ao desenvolvimento deste projeto, sempre demonstrou o maior interesse em me ver ter muito sucesso. Também agradeço com especial carinho à minha avó, Merícia, que sempre ouviu as explicações sobre os meus mais variados interesses, mesmo não estando a par realmente do que falava.

Sem faltar, há que se tirar esta oportunidade para deixar um grande agradecimento aos meus amigos e colegas de curso. Fico especialmente agradecida às minhas amigas Mafalda Costa, Margarida Conde, Julia Pinheiro, Marisa Miranda, Mariana Domingues e Andreia Santos. Durante estes últimos cinco anos foram o meu maior porto de abrigo e fonte de inspiração. Obrigado pela paciência e amizade verdadeira que sempre tiveram para comigo! Sem a vossa influência e aprendizagens, o meu trabalho nunca chegaria ao seu melhor.

Finalmente, obrigado ao meu pseudo-coorientador, Olavo Costa, e à minha colega de mestrado e grande amiga, Andreia Lopes. Obrigado pela vossa ajuda sempre que precisei, tanto quando a recebi sem nem a pedir. Sem a vossa contribuição, este processo teria sido muito menos satisfatório e recompensador.

Ainda assim, peço perdão àqueles a quem não mencionei por nome, mas asseguro que todos os que me ajudaram e continuam a ajudar neste caminho também têm, certamente, a minha gratidão.

## GLOSSÁRIO

**Animé:** (em japonês: アニメ), refere-se à animação desenhada à mão ou por computação gráfica do Japão. Fora do Japão, *animé* refere-se à animação japonesa e refere-se especificamente à animação produzida no Japão.

**Bara:** (em japonês: 薔薇, literalmente traduzido como “rosa”) é um coloquialismo referente a um gênero de entretenimento japonês focado em relações homoeróticas. Mais geralmente conhecido como *gay mangá* (ゲイ漫画) ou *gay comics* (ゲイコミ), é um meio dirigido ao público masculino homossexual.

**Bishounen:** (em japonês: 美少年) é um termo japonês que significa literalmente “bela juventude/belo rapaz” e descreve uma estética que pode ser encontrada em diversas áreas no leste da Ásia: um jovem de beleza andrógena.

**Boyband:** Termo inglês usado para descrever um grupo de música *pop* composto por jovens rapazes cujo seu som e a sua imagem são projetadas para atrair principalmente um público adolescente.

**Boy's Love:** (em japonês: ボーイズラブ), ou também identificável através da sua sigla *BL*, é o termo usado para qualificar qualquer tipo de romance entre personagens masculinos, de cariz erótico, alusivo, explícito ou não.

**Catboy:** Termo masculino equivalente a *catgirl*. Uma *catgirl* (em japonês: 猫娘, *nekomusume*) é uma personagem *kemonomimi*, ou um personagem com orelhas de animal. Neste caso, apresenta traços felinos, como orelhas de gato, cauda de gato ou outras características felinas, que são acrescentadas a um corpo humano.

**Character Sheet:** Ou, em português, uma ficha de personagem é um documento físico ou digital onde os detalhes do personagem são exibidos em forma de texto e/ou elementos visuais. Esses documentos também podem ser chamados de gráfico de personagem, folha de informações de personagem ou perfil de personagem.

**Chibi:** É um termo que deriva do japonês *chibi kyara* (“ちびキャラ”, traduzido literalmente como “personagem minúsculo”), onde *chibi* é uma palavra coloquial para pessoas muito baixas e/ou crianças. Na arte é um estilo de caricatura originário do Japão e comum no *animé* e *mangá*.

**Cyberpunk:** É um subgênero dentro da ficção científica que acomoda cenários futuristas, mas distópicos. Tende a concentrar-se numa combinação de qualidade de vida baixa, em contraste com um nível de alta tecnologia no seu universo e dos personagens em que neste se inserem.

**Comics:** Expressão de origem inglesa que pode ser traduzida como “cômicos” e que designa as bandas desenhadas (histórias “aos quadrinhos”).

**Danmei:** (do chinês: 耽美, traduzido literalmente como “beleza indulgente”) é um gênero literário chinês, e outros *mídias* de ficção, que apresenta relacionamentos românticos entre personagens masculinos.

**Doujinshi:** (em japonês: 同人誌) é o termo para trabalhos impressos autopublicados, como revistas, *mangás* e romances. Parte duma categoria mais ampla de trabalhos *doujin* (autopublicações), os *doujinshi* são frequentemente derivados de trabalhos existentes e criados por amadores, embora alguns artistas profissionais participem na publicação deste material fora da sua indústria regular.

**Fanart:** (ou “arte de fã”) refere-se a todo o tipo de produções artísticas de cariz visual criadas por fãs de personagens/textos/videojogos/animações já existentes. Pode ser feita por artistas inicialmente amadores e, posteriormente, semiprofissionais ou profissionais.

**Fandom:** É uma subcultura composta por fãs marcados por um forte sentimento de empatia e camaradagem com outros fãs que compartilham o mesmo interesse.

**Fanfiction:** (traduzido como “ficção de fã”), também abreviado para “*fanfic*”, trata-se de um tipo de escrita amadora, não autorizada, feita por fãs a partir de uma obra

de ficção existente. O fã, enquanto autor, retira personagens, configurações ou outras propriedades intelectuais dos criadores originais como base para a sua escrita.

**Fanservice:** (traduzido como “serviço de/para fãs”) é material numa obra ou série de ficção que é adicionado intencionalmente para agradar ao público, muitas vezes de cariz sexual, como nudez ou cenários sugestivos. Trata-se de “servir” os fãs garantindo-lhes “o que querem”.

**Flashback:** Termo inglês para descrever um momento de interrupção da sequência cronológica de uma obra literária ou visual pela interjeição de eventos de ocorrência anterior.

**Fujoshi:** (em japonês: 腐女子) traduzido literalmente para “rapariga podre/estragada”, é um termo usado para identificar fãs femininas de romances, em diferentes tipos de *mídia*, que apresentam relacionamentos entre homens.

**Gekiga:** (em japonês, 劇画, literalmente traduzido como “imagens dramáticas”) é um estilo visual dentro da banda desenhada japonesa voltado para o público adulto e marcado por um estilo de arte mais cinematográfico e temáticas mais maduras.

**Harém:** É um subgénero de *mídia* japonesa caracterizado através de narrativas em torno de relações onde o protagonista está rodeado por três ou mais pretendentes, interesses amorosos e/ou parceiros sexuais.

**Hentai:** É um termo que se refere a *animé* e/ou *mangá* pornográficos. Por definição, não descreve, necessariamente, um género de *mídia*, mas sim um desejo ou ato sexual anormal, com a abreviação de *hentai seiyoku*, em japonês 変態性欲, traduzido como “perversão sexual”.

**Idol:** (em japonês: アイドル, ou *aidoru*) é um tipo de artista comercializado a partir da sua imagem, atratividade e personalidade na cultura popular japonesa.

**Ikemen:** (em japonês: イケメン) é um termo que pode ser trazido como “bonito” ou “homem bonito”.

**Josei:** *Mangá Josei* (em japonês: 女性漫画, traduzido como “bandas desenhadas femininas”), refere-se ao *mangá* comercializado para um público de mulheres adultas, contrastando com o gênero do *shoujo*, que é comercializado para um público de meninas e jovens mulheres.

**Kawaii:** (em japonês: かわいい) é uma palavra que significa “adorável”, “fofo” ou “amoroso”. Este vocábulo é referente à cultura da “fofura” no Japão e pode ser empregue em relação a objetos, pessoas, animais e mascotes, que possuem características delicadas, vulneráveis, tímidas e/ou infantis.

**Mangá:** Esta expressão vem da palavra japonesa 漫画, composta por dois *kanji* 漫 (*man*) que significa “improvisado” e 画 (*ga*) que significa “imagens”. O mesmo termo serve como raiz da palavra coreana para banda-desenhada, *manhwa*, e da palavra chinesa *manhua*, com o mesmo uso.

**Mangaka:** (em japonês: 漫画家) é a palavra usada para descrever um artista de banda desenhada no Japão. O sufixo 家 (*ka*) implica um grau de especialização e autoria tradicional no meio da arte do *mangá*.

**Manhwa:** (em coreano: 만화) é um termo geral coreano para designar histórias “aos quadrinhos”. Fora da Coreia, o termo refere-se especificamente a bandas desenhadas produzidas por autores originais da Coreia do Sul.

**Moé:** (em japonês: 萌え) é uma palavra japonesa que se refere a sentimentos de forte afeto, principalmente por personagens de *animé*, *mangá*, videogames e outras mídias dirigidas ao mercado *otaku*.

**Neko:** (em japonês: ネコ, literalmente traduzido como “gato”) é outro termo que identifica o elemento “submisso” num casal dentro do gênero do *yaoi*. A sua aplicação não é exclusiva a este subgênero.

**OC:** Vem do inglês e significa “conteúdo original” (*original content/own creation*) e/ou “personagem original” (*original character*). Essas duas definições são distintas, mas não são mutuamente exclusivas, visto que um personagem original se pressupõe que está inserido dentro de uma ideia original.

**Otaku:** (em japonês: おたく, オタク ou ヲタク) é um termo que descreve pessoas com interesses de consumo particulares, como em *animé*, *mangá*, videogames, computadores, ou qualquer tipo de temática incomum. Aos olhos do ocidente, este tipo de identificação serve para caracterizar especificamente os fãs de *animé/mangá*, ou qualquer tipo de produto proveniente da cultura popular japonesa.

**Otomegame:** (em japonês: 乙女ゲーム, literalmente traduzido como “jogo para donzelas”) é um videogame baseado numa história projetada para mulheres. Geralmente um dos objetivos, além da narrativa principal, é desenvolver um relacionamento romântico entre a personagem feminina principal e um dos personagens principais secundários, geralmente masculinos.

**Persona ou Sona:** (também conhecida como *Art Persona*, *Art OC* ou um nome específico dentro do *fandom* respectivo), é um design de personagem original feita por um membro de um *fandom*. O design geralmente faz referência à estética do cânone ou de outros personagens.

**Queer:** Traduzido como “estranho”, “bizarro”, “peculiar” ou “excêntrico”, trata-se de um termo inglês relacionado com uma identidade sexual ou de gênero que não correspondem a ideias estabelecidas de sexualidade e/ou gênero normativas e heterossexuais. Serve como termo geral e de autoidentificação para descrever minorias sexuais e de gênero, na atualidade.

**Screentones:** Nome para uma técnica de aplicação de texturas e sombras em desenhos, utilizada como alternativa a técnicas de hachura.

**Seme:** Ou *semeru* (em japonês 攻め) é escrito com o *kanji* que significa “ataque” (攻める), ou seja, o personagem “ativo” dentro de um par em que ambos são homens. O termo equivalente mais corrente vem da palavra inglesa *top* (traduzido como “topo”), extraído da típica ação que o *top* exerce de se posicionar “por cima” do seu recetor.

**Shipping:** (derivado da palavra *relationship*, em português “relacionamento”) é o desejo por parte dos seguidores de um tipo de *fandom* do que duas ou mais pessoas, sejam estas da vida real ou personagens fictícias (do cinema, literatura, séries de televisão, etc.), estejam num relacionamento romântico ou sexual.

**Shota ou Shotacon:** (em japonês: ショタコン, abreviações de *shoutarou complex*), é, em contexto japonês, a atração por personagens de jovens meninos (ou de aparência jovem), ou trata-se do termo geral para descrever *mídia* centrada em torno dessa atração.

**Shoujo:** (em japonês: 少女漫画) é uma categoria editorial de banda desenhada japonesa destinada ao público feminino adolescente e jovem adulto, em que a palavra *shoujo* (少女) significa “menina” ou “rapariga”.

**Shounen ou Mangá Shounen:** (em japonês: 少年漫) são bandas desenhadas japonesas comercializadas para o público adolescente, desde os 12 aos 18 anos de idade. Os caracteres em *kanji* 少年 significam “rapaz” ou “juventude”.

**Shounen-Ai:** (em japonês: 少年愛) incluem os caracteres *kanji* 少年 (*shounen*) que significam “rapaz” ou “juventude” e o caractere 愛 (*ai*) que significa “amor”, e traduz-se literalmente como “amor entre jovens”. A partir da década de 1970 torna-se um termo usado para descrever um novo género de *mangá shoujo* apresentando histórias de romance entre *bishounen* (“meninos bonitos”).

**Tanbi:** (em japonês 耽美, literalmente traduzido como “estética”) é um termo e conceito, anterior ao *mangá* sobre romances masculinos, originado para descrever a ficção literária homoerótica de autores como Yukio Mishima, Jun'ichirou Tanizaki e Yasunari Kawabata.

**Thumbnails:** São “miniaturas” com esboços rápidos e grosseiros para testar como escolhas e composições funcionam antes de começar a adicionar detalhes num projeto. Estas miniaturas são normalmente desenhos minúsculos – com aproximadamente 2 a 4 centímetros de lado cada, no máximo – em que muitas delas preenchem uma única folha de papel (ou um equivalente digital).

**Uke:** Ou *ukeru* (em japonês: 受け) é escrito com o *kanji* que significa “receber” (受ける), ou seja, o personagem “passivo” de uma relação.

**Visual Novel:** Também denominado como romance visual (ou identificado através da sigla *VN*) é uma forma de ficção interativa digital. Os romances visuais são frequentemente associados ao meio dos videogames, mas nem sempre são qualificados como tal. Estas peças de *mídia* combinam uma narrativa textual com ilustrações estáticas ou animadas e um grau variável de interatividade.

**Wakashu:** (em japonês 若衆, traduzido liberalmente como “jovem”, embora nunca usado para o feminino) é um termo histórico japonês que se refere a um rapaz adolescente, usado principalmente durante o período Edo do Japão (entre 1603 a 1867). Os *wakashu* são identificados historicamente pelos seus cortes de cabelo e vestuário ambíguo.

**Webcomics:** Bandas desenhadas *on-line*, são histórias “aos quadrinhos” cuja publicação é veiculada exclusivamente pela *Internet*. Ainda assim, muitas histórias de banda desenhada elaboradas em formato analógico vêm a ser disponibilizadas de forma digital, ou adaptadas ao meio.

**Webtoon:** (em coreano: 웹툰) são um tipo de histórias de banda desenhada digital original da Coreia do Sul, geralmente destinada a ser lida em *smartphones* ou

qualquer tipo de dispositivo móvel. Apesar de *webtoon* ser um termo geral para identificar qualquer tipo de *webcomic* de autoria sul-coreana, também se refere a uma plataforma específica para publicações do tipo, a nível internacional (<https://www.webtoons.com/>).

***Yakuza***: (em japonês, ヤクザ), também conhecidos como *gokudou* (em japonês: 極道, traduzido como “o caminho extremo”), são membros de sindicatos de crime organizado originais do Japão.

***Yaoi***: É um gênero de mídia fictícia com origem no Japão que tem como foco relações homoeróticas e/ou homoafetivas entre personagens masculinas.

## ÍNDICE

<b>GLOSSÁRIO .....</b>	<b>V</b>
<b>ÍNDICE DE IMAGENS .....</b>	<b>XV</b>
<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>1</b>
1.1. ESTRUTURA E METODOLOGIA TEÓRICO-PRÁTICA .....	1
1.2. CARACTERIZAÇÃO DO PROJETO PRÁTICO .....	2
<b>2. DA BANDA DESENHADA AO MANGÁ .....</b>	<b>3</b>
2.1. SURGIMENTO DO <i>MANGÁ</i> .....	4
2.1.1. ETIMOLOGIA: O QUE REALMENTE É <i>MANGÁ</i> ? .....	4
2.1.2. EVOLUÇÃO AUDIOVISUAL DO <i>MANGÁ</i> .....	6
2.2. DO SHOUNEN AO <i>SHOUJO</i> .....	7
2.2.1. TEZUKA OSAMU .....	8
2.2.2. AFIRMAÇÃO DO <i>SHOUJO</i> .....	10
<b>3. BISHOUNEN .....</b>	<b>12</b>
3.1. ILUSTRAÇÕES DE TAKABATAKE KASHOU .....	15
3.2. O GRUPO DO ANO 24 .....	17
3.2.1. BJORN ANDRÉSEN .....	19
<b>4. DE YAOI AO BOY'S LOVE .....</b>	<b>22</b>
4.1. <i>DOUJINSHI</i> .....	22
4.2. PARÓDIAS HOMOERÓTICAS – O <i>YAOI</i> .....	24
4.2.1. TERMINOLOGIAS .....	26
4.3. <i>JUNÉ</i> , COMO PUBLICAÇÃO E COMO ESTILO .....	29
4.3.1. MORFOLOGIAS DENTRO DO <i>YAOI</i> .....	32
4.4. O GÊNERO <i>BOY'S LOVE</i> .....	36
4.4.1. A DISTRIBUIÇÃO DO <i>BL</i> .....	37
4.5. EXPLORAÇÃO DO EROTISMO DENTRO DO <i>MANGÁ</i> .....	42
<b>5. PROJETO ARTÍSTICO .....</b>	<b>45</b>
5.1. DURANTE A ADOLESCÊNCIA .....	49
5.1.1. <i>YAKUZA</i> .....	52
5.1.2. HOMOSSOCIALIDADE AO HOMOEROTISMO .....	56
5.2. NA PÓS-ADOLESCÊNCIA .....	58
5.3. TRANSFIGURAÇÃO DO <i>YAOI</i> .....	60
<b>6. CRIAÇÃO DO MANGÁ .....</b>	<b>63</b>
6.1. ENCARNAÇÃO DE PERSONAGENS ORIGINAIS .....	65
6.1.1. MAHOTO .....	65
6.1.2. RIN .....	66

6.2. ESTRUTURAÇÃO VISUAL E NARRATIVA.....	67
6.3. ARTE ERÓTICA .....	70
<b>7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>72</b>
<b>8. BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>74</b>
8.1. BIBLIOGRAFIA IMPRESSA .....	74
8.2. BIBLIOGRAFIA EM LINHA .....	76
8.3. FILMOGRAFIA .....	78
<b>9. APÊNDICES .....</b>	<b>79</b>
9.1. GUIÃO DE “ <i>BLOOM FOR YOU</i> ” .....	79
9.2. <i>THUMBNAILS</i> .....	105
9.3. PÁGINAS FINAIS .....	107
9.4. ARTE DE RIN E MAHOTO: DA ADOLESCÊNCIA PARA O AGORA .....	117
9.4.1. PRIMEIROS RASCUNHOS E ANOTAÇÕES .....	117
9.4.2. UNIVERSOS ALTERNATIVOS .....	119
9.4.3. INTIMIDADE E EROTISMO .....	122

## ÍNDICE DE IMAGENS

<b>Figura 1</b> Capa para a edição de julho de 1878 da revista <i>The Japan Punch</i> . .....	3
<b>Figura 2</b> Primeiro <i>cartoon</i> de autoria japonesa, por Ippyō Imaizumi, a 4 de julho de 1890. Intitulado por <i>O homem forte de 100 kaname</i> (sendo <i>kaname</i> uma unidade de peso). .....	5
<b>Figura 3</b> Primeiro painel de quatro vinhetas de <i>Bringing Up Father</i> para a edição de abril de 1923 da revista <i>Asahi Graph</i> . .....	6
<b>Figura 4</b> Capa do primeiro capítulo de <i>Astro Boy</i> para a fachada da publicação <i>Weekly Shonen Magazine</i> de abril de 1952. ....	8
<b>Figura 5</b> Ilustração para a capa do primeiro volume de <i>Ribon no Kishi</i> , por Tezuka Osamu. Publicada pela editora japonesa Kodansha a 1954. ....	10
<b>Figura 6</b> Ilustração para o <i>mangá Nanshoku Okagami</i> (volume 2) - <i>Kabuki Wakashuhen</i> de 2016. Adaptado do romance homoerótico de Saikaku Ihara, publicado em 1687. ....	13
<b>Figura 7</b> Ilustração de Takabatake Kashō para <i>Bazoku no Uta</i> , 1929. Disponível no Museu Yayoi no Japão. ....	16
<b>Figura 8</b> Excerto do primeiro capítulo (traduzido para inglês) de <i>Kaze To Ki No Uta</i> , por Takemiya Keiko a 1976. ....	18
<b>Figura 9</b> Fotograma retirado do filme de Luchino Visconti, <i>Morte em Veneza</i> de 1971, com foco no personagem Tadzio. ....	20
<b>Figura 10</b> Excerto do sétimo volume (traduzido para inglês) do <i>mangá Versailles no Bara</i> por Ikeda Riyoko de 1974, com foco na personagem Lady Oscar. ....	21
<b>Figura 11</b> Painel do <i>doujinshi Charisma</i> , por Ozaki Minami de 1993. História baseada nos personagens Hyuuga e Wakashimazu da série <i>Oliver e Benji</i> . ....	24
<b>Figura 12</b> Ilustração de Touru Kousaka com os protagonistas do <i>mangá Okane ga Nai</i> , lançado em 2002. Sendo que Kanou Somuku (à esquerda) é o <i>seme</i> e Ayase Yukiya (à direita) é o <i>uke</i> . ....	26
<b>Figura 13</b> Estudo do personagem Pico, do <i>animé Boku no Pico</i> , estreado em 2006. ....	27
<b>Figura 14</b> Ilustração (detalhe) de Touru Kousaka com os protagonistas em formato <i>chibi</i> do <i>mangá Okane ga Nai</i> , de 2002. ....	28
<b>Figura 15</b> Capa da edição de janeiro de 1982 da revista <i>Juné</i> , ilustrada por Takemiya Keiko. ....	29

<b>Figura 16</b> Capa do primeiro volume (traduzido para inglês) de <i>Ai no Kusabi</i> , por Yoshihara Reiko – edição de 2007. ....	31
<b>Figura 17</b> Ilustração de Scarlet Beriko, feita em 2020, do protagonista Rogi Uichi do mangá de sua autoria, <i>Jealousy</i> . ....	33
<b>Figura 18</b> Excerto da <i>webcomic Jinx</i> de Mingwa, em publicação desde 2022, com foco no personagem Joo Jaekyung. ....	34
<b>Figura 19</b> Excertos retirados do mangá <i>Fourth Generation Head: Tatsuyuki Oyamoto</i> de Scarlet Beriko, publicado em 2019. ....	35
<b>Figura 20</b> Fotograma retirado da adaptação animada de <i>Ai no Kusabi</i> de 1992. ....	38
<b>Figura 21</b> Poster promocional de <i>The Takumi-kun Series 2: Nijiuro no Garasu</i> , estreado em 2009. ....	38
<b>Figura 22</b> Ilustração de Marina Privalova para o volume 3 (traduzido em inglês) da novela <i>Mo Dao Zu Shi</i> , de 2022. ....	39
<b>Figura 23</b> Poster promocional para a série tailandesa <i>KinnPorsche The Series La 'forte</i> estreada em 2022. Adaptada da novela digital de 2020 <i>KinnPorsche</i> , da autora Daemi. ....	40
<b>Figura 24</b> Excerto retirado da comic <i>Heartstopper</i> , de Alice Oseman (com a sua primeira publicação desde 2016 na plataforma online <i>Tumblr</i> ). Comparando com uma montagem de fotogramas retirados da adaptação com o mesmo nome, estreada no ano 2022. ....	41
<b>Figura 25</b> Excerto retirado primeiro volume do mangá <i>Dick Fight Island</i> de 2021, por Reibun Ike. ....	43
<b>Figura 26</b> Primeiro painel (desenho da autora com 15-16 anos) do momento que Rin e Mahoto de conhecem pela primeira vez. Desenho A5, a caneta. ....	46
<b>Figura 27</b> Ilustração aos 16-17 anos da autora, de Mahoto, A5, esferográfica. ....	48
<b>Figura 28</b> Excerto da 20ª edição série em banda desenhada <i>Clube Winx</i> , de novembro de 2005. Primeira aparição visual do personagem Helia, como interesse amoroso de Flora. ....	50
<b>Figura 29</b> Estudo aos 17 anos da autora, sobre os universos alternativos de Rin e Mahoto. A4, caneta e aguarela. ....	51
<b>Figura 30</b> Ilustração de Takabatake Kashou, sem data, <i>Shisei</i> . ....	53
<b>Figura 31</b> Ilustração aos 17 anos da autora, com Mahoto de costas. A4, caneta e aguarela; Ilustração em formato digital aos 19 anos da autora, de Rin e Mahoto a trabalhar juntos. ....	55

<b>Figura 32</b> Fotografia tirada nos bastidores da gravação do vídeo musical <i>Be Mine</i> (2022) de JunJin, integrante do grupo sul-coreano OnlyOneOf. O vídeo original segue uma história do tipo BL e os seus protagonistas são interpretados pelos membros do próprio grupo.....	57
<b>Figura 33</b> Rascunho aos 21 anos da autora, de Rin a pousar para Mahoto. A5, grafite.	58
<b>Figura 34</b> Excerto retirado de <i>The Cornered Mouse Dreams of Cheese</i> de 2006, por Mizushiro Setona.....	61
<b>Figura 35</b> Capa do 1º volume do <i>mangá Classmates (Doukyuusei)</i> de 2006, por Nakamura Asumiko.....	62
<b>Figura 36</b> Progresso passo-a-passo para a quarta página do projeto final, o <i>mangá Bloom for You</i> .....	63
<b>Figura 37</b> Mahoto, aos 22 anos da autora em suporte digital.....	65
<b>Figura 38</b> Rin, aos 22 anos da autora em suporte digital. ....	66
<b>Figura 39</b> Ilustrações em suporte digital aos 22 e 23 anos da autora (respetivamente).	70
<b>Figura 40</b> Detalhe retirado da manhwa <i>Killing Stalking</i> de Koogi, com foco no personagem Oh Sangwoo. Posteriormente, adaptado para a capa de <i>Killing Stalking: Deluxe Edition Vol. 3</i> de 2023 (tradução em inglês).....	71

## 1. INTRODUÇÃO

O Trabalho de Projeto a ser apresentado tem como objetivo a produção de uma banda desenhada centrada em personagens originais e a respetiva análise desde a sua idealização, na adolescência da autora, até ao presente. No processo da realização deste trabalho, há uma contextualização teórica e, seguidamente, faz-se o relatório sobre a sua parte prática. Tanto a parte teórica como a parte prática, refletem as influências de *yaoi/BL*. Também será explicitado o processo de produção de um *mangá*.

### 1.1. ESTRUTURA E METODOLOGIA TEÓRICO-PRÁTICA

O desenho de personagens originais revela-se comum em fases primárias da trajetória do artista moderno. Estas personagens referem-se ao universo pessoal que rodeia o artista durante a conceção das mesmas. Neste caso, o projeto em torno dos personagens originais em questão começa na adolescência. O seu início sofre várias transformações que o leva ao resultado final apresentado. Contextualmente, o nascimento dos personagens estabelece-se dentro do género *mangá yaoi*.

A pesquisa que vem a acompanhar o Trabalho de Projeto foca-se em apresentar pontos históricos que definem a evolução do género onde este se insere. *Mangá* enquanto género literário está integrado na história geral da banda desenhada, em muito ligada ao ocidente. Esta análise procura contextualizar as origens do próprio termo *mangá* e como vai sendo aplicado de formas diferentes ao longo percurso da banda desenhada no Japão. Após uma introdução breve sobre o surgimento do género *mangá*, faz-se um relato mais preciso sobre a etimologia da palavra, chegando à definição mais atual. Este processo da evolução técnica e visual do meio dirige-se ao ponto da sua história em que nomes como Tezuka Osamu evidenciam a relevância local do género. Enquanto *mangaka*, Tezuka e os seus contemporâneos dos anos 50 originaram o conceito de *mangá* para jovens e crianças.

O relato sobre o crescimento do género vai afunilar-se em direção aos subgéneros que suportam as motivações por trás do projeto. Nomeadamente, há que acentuar a importância de conceitos como o *mangá shoujo*, com um começo posterior ao do *shounen*. Este tipo de banda desenhada era dirigido a um público feminino, porém era liderado por autores de identidade masculina, sendo o próprio Tezuka um deles. Com a emancipação feminina no Japão da altura, dentro da indústria do *mangá*, cada

vez mais obras são desenvolvidas por autoras femininas. Este fenómeno acompanha a exploração de um novo conceito que integra personagens do tipo *bishounen* neste campo. *Bishounen*, enquanto estilo visual, têm bases em ilustrações da década de 20 no Japão, em especial através das obras de Takabatake Kashou. Sendo que a oficialização do movimento se coloca, também, com uma referência ocidental – a imagem do ator sueco Bjorn Andrésen. Estas temáticas e preferências visuais vêm a incentivar o início de uma nova era para o *mangá* dedicado a audiências femininas. Nos anos 70, o Grupo do Ano 24 era formado pelos maiores nomes do meio artístico feminino e sua prática divulgou o *shounen-ai*. Deste género surgem novos meios de publicações, desde artigos amadores (os *doujinhis*) até a revistas oficiais e afluentes (a *Juné*). Paralelamente, do *shounen-ai* o interesse público começa a expandir-se de modo a que *yaoi*, e, posteriormente, *Boy's Love* tenham mais profusão no meio do *mangá*. *Yaoi*, inicialmente, fundamenta a condução do projeto. Durante a reflexão sobre as origens do género, tem-se a oportunidade para fazer a listagem das maiores influências iniciais que se espelharam na criação dos personagens originais, a nível narrativo e estilístico.

## 1.2. CARACTERIZAÇÃO DO PROJETO PRÁTICO

O projeto prático aqui apresentado constitui um protótipo do *mangá*, intitulado *Bloom for You*, que introduz estas personagens, Rin e Mahoto, e conta a história de como se conhecem e se aproximam. O progresso que seguiu a criação dos protagonistas da narrativa regista-se primeiro na adolescência. A reflexão proveniente desta parte do projeto descreve conceitos como o do homosocialismo, em contraste com o homoerotismo, visto que o fascínio por grupos homosociais (como os *yakuza*, neste caso) interpelam para uma caracterização específica dos personagens durante a adolescência.

Na pós-adolescência, existe, finalmente, uma tentativa para a transfiguração do género *yaoi*. Assim, temáticas são atualizadas e tratadas com uma visão mais madura na sua aplicação. Os perfis dos personagens são revistos e a estruturação visual e narrativa do produto final será representada com base nesta visão posterior à adolescência. Da mesma maneira que as ideias em torno da sexualidade e arte erótica são reformadas e mais vivamente retratadas. Posto isto, Rin e Mahoto receberam um guião oficial, desenhado por via de mais de cem páginas. Este volume dá forma ao que se considera um “episódio piloto” para a eventual versão completa de *Bloom for You*.

## 2. DA BANDA DESENHADA AO MANGÁ

A história sobre as origens do *mangá* variam amplamente dependendo das entidades responsáveis pelo seu estudo. Vários teóricos incluem *grafittis* feitos por trabalhadores da construção civil dos templos Houryaji e Toshoudaiji como parte da sua origem, assim como pergaminhos medievais e os esboços de Katsushika Hokusai.<sup>1</sup> Na verdade, a introdução do *cartoon* europeu através de Charles Wirgman e a sua revista satírica *The Japan Punch*, bem como o trabalho dos cartunistas japoneses Kitazawa Rakuten e Okamoto Ippei são, em grande parte, responsáveis pela criação do género.<sup>2</sup> O influxo causado pelas animações

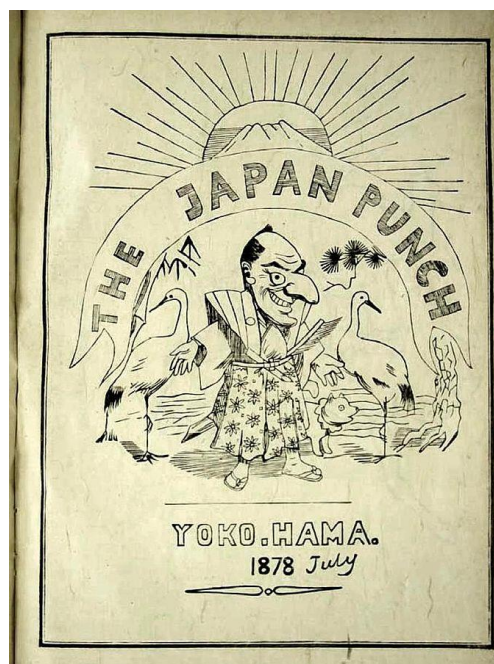


Figura 1 Capa para a edição de julho de 1878 da revista *The Japan Punch*.

de Walt Disney constituem parte dessas origens, da mesma forma. *Mangá*, tanto no sentido de caricatura; desenhos animados; histórias ilustradas, quanto como bandas desenhadas audiovisuais do Japão, mostra as suas raízes primárias em tradições importadas de fontes europeias e americanas.

O desenvolvimento e evolução da banda desenhada no Japão foi paralelo ao da banda desenhada no ocidente. No período pós-guerra japonês, surgem determinadas mudanças dentro do género e é nessa altura que características mais específicas do *mangá* vão sendo estabelecidas. Parte dessas características locais dão-se na distinção eventual do público-alvo de cada subgénero do *mangá*. *Shounen* e *Shoujo*, sendo que *shounen* é dirigido a um público jovem masculino e *shoujo* é direcionado a um coletivo feminino, constituem as duas principais categorias de *mangá* atualmente. A criação e progressão destes dois géneros em muito se assemelham na sua história. As características e temáticas de cada um já divergem, porém existem sempre pontos de sobreposição entre os dois – principalmente, a nível visual.

Mesmo que o consumidor não esteja familiarizado com *mangá* a um nível profundo, o mesmo pode identificar estes tipos de bandas desenhadas através dos seus

<sup>1</sup> Cf. EXNER, Eike (2022). *Comics and The Originis of Manga: A Revisionist History*, p.14.

<sup>2</sup> Cf. Idem.

componentes visuais únicos. As silhuetas extravagantes (que podem sofrer mudanças regulares ao longo de uma narrativa); olhos grandes e expressivos; disposição e organização das páginas de forma ultradinâmica; elementos transdiegéticos<sup>3</sup> e onomatopeias em destaque, são aspetos que compõem as bandas desenhadas japonesas. Da mesma forma que esta lista de características, em conjunto com quaisquer outros componentes particulares de cada *mangá* em específico, também pode contribuir para uma estereotipação do género. Ainda assim, o misticismo que rodeia este tipo de *mídia* provém da mesma mentalidade que suporta as teorias à volta da sua origem.

## 2.1. SURGIMENTO DO MANGÁ

A apontar para desenhos do período Edo no Japão<sup>4</sup> e chamá-los o nascimento do *mangá*, como é conhecido nos dias de hoje, pode ser considerado incorreto. O termo simplesmente evoluiu para ser utilizado num contexto completamente diferente do que se acha ser a sua origem. A banda desenhada no Japão começa por ser registada nos finais do século XIX. Este registo consistia em ilustrações em estilo de caricaturas, feitos de maneira sequencial e acompanhados de legendas que descreviam a narrativa de cada parte desta sequência. A prática é importada do ocidente e implementada no Japão de modo que, finalmente, o conceito *mangá* passe a ser empregue dentro da sua definição atual.

### 2.1.1. ETIMOLOGIA: O QUE REALMENTE É MANGÁ?

A palavra *mangá* vem da palavra japonesa 漫画, composta por dois *kanji* 漫 (*man*) que significa “improvisado” e 画 (*ga*) que significa “imagens”. O termo entrou em uso durante o século XVIII no Japão, mas possuía um significado diferente do que lhe é atribuído nos dias de hoje. O termo era aplicado para descrever desenhos como “rascunhos” ou “desenhos despreocupados” sem qualquer tipo de história ou intenção narrativa por trás das suas produções. Esta expressão vem a ser popularizada através de obras de grandes mestres japoneses, como o aclamado Hokusai.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Elementos transdiegéticos, de acordo com EXNER (2022): conteúdo que representa fenómenos não-visuais de uma forma visual que incluem, frequentemente, balões de fala e outros componentes de som.

<sup>4</sup> Período Edo desde 1603 a 1868 no Japão.

<sup>5</sup> Hokusai Katsushika (desde 1760 até 1840), trabalhou com xilogravuras e pintura.

O precursor imediato da banda desenhada contemporânea são os *cartoons* narrativos, desenhados através de vários painéis sem qualquer diálogo ou texto integral, que apareceram pela primeira vez na década de 1860. Estes desenhos tornaram-se num elemento fixo dentro das revistas de humor europeias e americanas e de alguns jornais na década de 1890. Um dos principais importadores do género para território japonês trata-se de Ippyou Imaizumi<sup>6</sup>. Desde 1890 até 1899, com o seu fascínio e forte influência retirada das caricaturas presentes em publicações ocidentais, Ippyou estabelece um novo significado para a expressão *mangá*. Porém, durante esta época da popularização de caricaturas humorísticas no Japão, o termo mais conhecido para identificar este tipo de desenhos era *ponchi*, graças à revista *The Japan Punch*.



**Figura 2** Primeiro cartoon de autoria japonesa, por Ippyo Imaizumi, a 4 de julho de 1890. Intitulado por *O homem forte de 100 kaneme* (sendo kaname uma unidade de peso).

Como é conhecido atualmente, *mangá* é usado para descrever narrativas visuais nas quais os personagens são, ocasionalmente, apresentados a conversar em vários painéis sequenciais, por meio de imagens sonoras, como balões de fala, sem a necessidade de texto narrativo que explique o enredo<sup>7</sup>. Esse tipo de narrativa tem origem por volta de 1899 ou 1900, nos Estados Unidos. Pode ser considerada uma evolução do género a partir da inserção de som em narrativas silenciosas, que resultou de uma mudança de colocação de diálogo e de texto de fora do painel para dentro. Assim sendo, as traduções de séries como *Bringin Up Farher*<sup>8</sup> de George McManus, a sua influência e evolução refletem-se na *mídia* japonesa. Portanto, é com estas publicações e o surgimento de novos nomes dentro da esfera de produção local, que o Japão passa a aplicar o termo de forma definitiva.

<sup>6</sup> Ippyou Imaizumi (entre 1865 até 1904), ilustrador e cartunista.

<sup>7</sup> Cf. EXNER, Eike (2022). *Comics and The Originis of Manga: A Revisionist History*, p.149.

<sup>8</sup> No Japão, *Bringin Up Farher* foi publicado pela primeira vez a 1 de abril de 1923 na revista semanal *Asahi Graph*.

## 2.1.2. EVOLUÇÃO AUDIOVISUAL DO MANGÁ

Como anteriormente referido, é por volta de finais do século XIX que se dá no Japão uma grande importação de diferentes produtos culturais e tecnológicos vindos da Europa e dos Estados Unidos da América. É nesta altura que começam a ser distribuídas as primeiras publicações estrangeiras. Revistas humorísticas e jornais que incluem edições periódicas de bandas desenhadas são traduzidas e mais tarde imitadas por artistas japoneses. Estas publicações popularizaram, em território japonês, o método de contar histórias através de desenhos feitos de forma sequencial com uma intenção narrativa no seu grafismo. Os seus primórdios eram dotados de outras características. A intenção inicial por trás destes desenhos era sobretudo satírica e funcionava através de caricaturas, mas a demanda pela inovação do género foi tal que o conteúdo foi mudando. A novidade que este tipo de publicações trouxe, inspirou a que fossem fundadas revistas japonesas no estilo de humor europeu, como a *Jiji Shimpou* fundada por Fukuzawa Yukichi a 1882. Para além das críticas sociais e políticas feitas nestes jornais por meio destas caricaturas, as temáticas de interesse foram-se alterando para um tipo de conteúdo episódico protagonizado por personagens originais.

À medida que novos elementos vêm a ser implementados nas bandas desenhadas ocidentais, a mesma evolução acontece no Japão. A modernização do género é aplicada de uma forma adaptada ao público japonês da altura. Isto acontece nos diferentes registos que a orientação de leitura sofre nas traduções de *mangás* importados para os jornais japoneses.<sup>9</sup> E, por meio da implementação de novas tecnologias, como o fonógrafo, é que o conceito de gravação de som começa a ser interpretado de uma forma diferente no papel.<sup>10</sup> Balões de fala, onomatopeias e



**Figura 3** Primeiro painel de quatro vinhetas de *Bringing Up Father* para a edição de abril de 1923 da revista *Asahi Graph*.

<sup>9</sup> Cf. EXNER, Eike (2022). *Comics and The Origins of Manga: A Revisionist History*, p.54-83

<sup>10</sup> Cf. Idem.

diversos registos de movimento constituem a modernização do *mangá* no ocidente e no oriente.<sup>11</sup> Assim como no resto do mundo, este interesse toma forma a partir da fundação de escolas e de diversos artistas amadores que contribuem para uma vasta distribuição e continuação do mesmo.<sup>12</sup>

## 2.2. DO SHOUNEN AO *SHOUJO*

É depois da Segunda Guerra Mundial que o Japão passa a olhar para o ocidente de forma diferente.<sup>13</sup> Continua a ser uma referência para as produções de bandas desenhadas independentes. Todavia, a importação de conteúdo estrangeiro passa a ser gradualmente deixada para trás e há uma maior produção local. Ainda assim, a preferência pelas estéticas ocidentais permanece, mesmo que agora as criações visuais contemporâneas do Japão já não se limitem a cópias do ocidente.<sup>14</sup> A tendência é a preservar ou, até mesmo, aumentar elementos do desenho como os olhos. Esta ordem de pensamentos até pode ter sido adotada diretamente do ocidente, mas atualmente é de tal maneira associada com o *mangá* japonês que, não importa de que categoria se fala, isto faz parte do estilo artístico do *mangá*.

“A derrota na Segunda Guerra Mundial causou uma perda de confiança nacional que se estendeu claramente à autoimagem do Japão. (...) Em nenhum sítio essa tendência foi mais pronunciada do que no *mangá*.” (Schodt & Tezuka, 1983)

O estabelecimento deste estilo icónico tem como base a história relatada anteriormente. Contudo, é no Japão pós-guerra que os maiores nomes da indústria, como é conhecida atualmente, ficaram marcados. Toma o público geral como o mais abrangente e mais desejável para garantir a relevância de publicações. Posteriormente, o público feminino torna-se mais relevante dentro da evolução do género. Da mesma forma que as audiências adultas também recebem outra atenção no universo do *mangá*.

---

<sup>11</sup> Cf. EXNER, Eike (2022). *Comics and The Origins of Manga: A Revisionist History*, p.54-83.

<sup>12</sup> Cf. Idem, p.161.

<sup>13</sup> TEZUKA, Osamu (1983). *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics*, p 11.

<sup>14</sup> Frederik L. Schodt (nascido a 1950), autor de *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics* (1983) e *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga* (1996).

### 2.2.1. TEZUKA OSAMU

O artista Tezuka Osamu tem a sua primeira publicação a 4 de janeiro de 1946, intitulada *O Diário de Ma-chan*. O impacto da sua obra, em conjunto com o período histórico que decorre em território japonês, acentua-o como “pai” do *mangá* moderno e, posteriormente, da animação japonesa – o *animé*. É com a sua influência que se estabelece o estilo artístico japonês característico, que muitos reconhecem nos dias que correm como *mangá/animé*. Mesmo assim, essas escolhas visuais na construção de personagens por parte de Tezuka ainda advêm do seu gosto por personagens criados por Walt Disney, e a aclamada serialização de *Bringing Up Father*. Apesar de ser elevado a tal estatuto, a sua obra segue muito proximamente o que os seus antecessores praticavam.<sup>15</sup> Sendo pelo trabalho de Tezuka ou não, a modernização do *mangá* japonês caminhava para o mesmo destino. O que funcionou a favor da precursão do seu trabalho foi o estado sociopolítico do Japão no pós-guerra e o interesse por conteúdo humorístico por parte do público.

Personagens criadas por Tezuka Osamu como *Astro Boy* em muito se baseia em publicações ocidentais. O protagonista do *mangá* produzido desde abril de 1952 a março de 1968, que teve diversas adaptações para a animação japonesa, diz-se ter sido ainda inspirado na estética de *cartoons* como a famosa Betty Boop, criada pelo americano Max Fleischer, em 1930. O Rato Mickey, como mascote da companhia de Walt Disney desde 1928, sendo um ícone da cultura popular universal, também trouxe para os personagens de Tezuka a acentuação dos olhos. Este gosto foi tal que, mesmo com a evolução do desenho do Rato Mickey e a diminuição gradual dos seus olhos, os japoneses mantiveram esta característica e reproduziram-na até à atualidade<sup>16</sup>. Pode tomar-se este como parte do início da estética *kawaii*, tão fortemente ligada ao *mangá* e ao *animé*.

As temáticas exploradas por Tezuka e os seus contemporâneos podem ser já consideradas parte do



**Figura 4** Capa do primeiro capítulo de *Astro Boy* para a fachada da publicação *Weekly Shonen Magazine* de abril de 1952.

<sup>15</sup> Cf. EXNER, Eike (2022). *Comics and The Origins of Manga: A Revisionist History*, p. 174.

<sup>16</sup> Cf. Idem, p. 166.

subgénero *shounen*. É considerado que *mangá shounen* são bandas desenhadas japonesas comercializadas para o público adolescente, desde os 12 aos 18 anos de idade. Esta categoria dentro do *mangá* traça, desde esta altura, um estilo muito característico. Dando-se a evolução do género entre as décadas de 60 a 70, o estilo visual do *shounen* toma como protagonistas personagens mais arrojados, tendencialmente do sexo masculino; cabelos com silhuetas explosivas; ângulos mais acentuados nas linhas dos seus corpos. Estas histórias envolvem, cada vez mais, cenas de ação e, contrariamente ao que ainda se verifica no ocidente, estas lutas entre personagens são desenhadas com formas extremamente dinâmicas, que chegam a “sair” da folha. Estas representações de movimento, expressões faciais e corporais mais extremas cultivam o interesse do seu público-alvo: jovens rapazes. No entanto, o consumo das mesmas não é restrito a leitores masculinos, ainda que, geralmente, o interesse feminino pelas mesmas seja escasso.

No âmbito da animação, o Japão já explorava algumas técnicas desde o início do século XX até aos anos 40. Contudo, só após a Segunda Guerra Mundial é que a oportunidade para inovação do meio surge. *Toei Animation* e *Mushi Production* foram dos primeiros estúdios de animação a serem fundados e a marcarem a história do *animé* em meados dos anos 60. E, como o próprio fundador de *Mushi Production*, Tezuka Osamu tem o seu maior sucesso do *mangá* adaptado para o ecrã – a série de ficção científica adaptada do *mangá* pelo mesmo nome, *Astro Boy*, com o seu primeiro episódio a 1 de janeiro de 1963.

## 2.2.2. AFIRMAÇÃO DO SHOUJO

Tezuka morou na cidade de Takarazuka durante parte da sua juventude. O artista assistiu frequentemente às atuações de Takarazuka Revue, que se trata de uma companhia de teatro musical japonesa formada exclusivamente por mulheres.<sup>17</sup> Os trajes, cenários e letras de Takarazuka, bem como a sua representação de género e política sexual foram referenciados por Tezuka na criação do seu mangá *A Princesa e o Cavaleiro* (em japonês, *Ribon no Kishi*)<sup>18</sup>. Esta história propulsionou revistas como a *Shoujo Club*<sup>19</sup>, onde a serialização do mangá de Tezuka era publicada.<sup>20</sup> Mesmo que dentro do subgénero das bandas desenhadas para raparigas seja precedente de vários títulos anteriores, a sua obra e o seu nome acentuaram ainda mais este novo lado do *mangá*.



**Figura 5** Ilustração para a capa do primeiro volume de *Ribon no Kishi*, por Tezuka Osamu. Publicada pela editora japonesa Kodansha a 1954.

Como em muitas áreas da criação artística, na cultura e indústria do *mangá* os principais e mais bem-sucedidos autores eram homens, como no caso *d'A Princesa e o Cavaleiro*. O Japão viu, durante os anos 50 e 60, um imenso crescimento económico e cultural. Com o surgimento da televisão, existiu um encorajamento para aumentar a produção de revistas e publicações de todo o tipo. Jovens autoras conseguiram mais oportunidades dentro da indústria. Este influxo de novos nomes dentro do *shoujo* foi imperativo para a evolução do género e contribuiu para que os consumidores da altura recebessem exatamente o que queriam, visto que as próprias criadoras destas histórias estavam na mesma faixa etária do seu público-alvo. *Shoujo* explora as temáticas de identidade de género, orientação sexual e filosofia, com uma sensibilidade até então em falta no mundo do *mangá*.

<sup>17</sup> Cf. ROBERSON, J. E., & SUZUKI, N. (2002). *Men and Masculinities in Contemporary Japan Dislocating the Salaryman Doxa*, p.72

<sup>18</sup> Cf. Idem.

<sup>19</sup> *Shoujo Club* é uma revista mensal fundada por Noma Seiji a 1923. Foi publicada através da companhia Kodansha e teve a sua última edição a 1962.

<sup>20</sup> Cf. ROBERSON, J. E., & SUZUKI, N. (2002). *Men and Masculinities in Contemporary Japan Dislocating the Salaryman Doxa*, p.72

Antes dos meios visuais, há que ressaltar as escritoras de *tanbi* propulsionadoras das mulheres nas áreas do romance e entretenimento. A definição japonesa considera *tanbi* como uma expressão que engloba “a busca e o fascínio pela beleza, dando à beleza o valor supremo”.<sup>21</sup> A palavra também está ligada ao *tanbi shugi* ou *yuibi shugi*, que significa “esteticismo” em japonês.<sup>22</sup> Este esteticismo a que se faz referência foi um movimento artístico por volta do final do século XIX na França e na Inglaterra, que realçou valores estéticos na literatura e noutras artes.<sup>23</sup> Para o público japonês, o esteticismo é frequentemente representado por figuras como Oscar Wilde e Edgar Allan Poe. Este movimento foi introduzido nacionalmente por volta do final do período Meiji<sup>24</sup> por escritores como Mori Ogai<sup>25</sup> e na geração seguinte, a sua filha Mori Mari<sup>26</sup>. Ou seja, antes de rever a história do *mangá* e como passou a ter um público feminino em conta, *tanbi* enquanto género literário estabelece uma fase primária do *shoujo*. Mais uma vez, o ocidente prova-se como referência no desenvolvimento do género, todavia as suas adaptações por autoras japonesas fazem-no crescer de uma forma mais característica.

Existe uma discussão sobre o estatuto deste tipo de obra, que deriva desde a sua origem. De uma forma prática, estas novelas do género *tanbi* são vistas com um nível de relevância semelhante ao que *fanfiction* tem em tempos atuais. Constituindo grande parte das primeiras publicações fundadas no subgénero *shoujo*, estas histórias em prosa escritas por amadores já começam a cultivar um gosto contra a heteronormatividade. Dá-se uma busca por romance com personagens extremamente idealizados, e, eventualmente, o complemento feminino destas histórias sofre uma metamorfose que estende o conceito às mais diversas interpretações. Portanto, quando *shoujo* se estabelece como género, tanto na prosa como na banda desenhada, as representações dentro do género são desconstruídas. Há uma sensibilidade especial que suporta *shoujo*.

O movimento feminista começou no Japão no final dos anos 1960 e início dos anos 70.<sup>27</sup> Ainda sob a influência norte-americana, o movimento feminista japonês era,

---

<sup>21</sup> Cf. MCLELLAND, M., NAGAIKE, K., SUGANUMA, K., & WELKER, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, p.99

<sup>22</sup> Cf. Idem.

<sup>23</sup> Cf. Ibidem.

<sup>24</sup> Período Meiji desde 1868 a 1912 no Japão.

<sup>25</sup> Mori Ogai é um médico, tradutor, romancista e poeta japonês, nascido em 1862 e falecido a 1922.

<sup>26</sup> Mori Mari foi autora de romances homoafetivos, nascida a 1903 e falecida a 1987.

<sup>27</sup> Cf. PROGH, Jennifer. (2011). *Straight from the Heart: Gender, Intimacy, and the Cultural Production of Shōjo Manga*, p.97.

em termos gerais, sobre a libertação da mulher.<sup>28</sup> Isto incluiu ideias como a sua libertação de um sistema familiar opressivo e a redefinição de ideias sobre família e funções sociais. Finalmente, no que toca o *mangá*, esta mentalidade e idealismo tomou forma no *shoujo*. Personagens femininas nas obras de Moto Hagio<sup>29</sup> e Riyoko Ikeda<sup>30</sup> entre outros, representaram uma mudança em direção a um registo com mais nuance.

### 3. BISHOUNEN

*Bishounen* é um termo japonês que significa literalmente “bela juventude” ou “belo menino” e descreve uma estética que pode ser encontrada em diversas áreas no leste da Ásia, sendo um “jovem de beleza andrógena” a definição geral. Tem raízes na literatura japonesa antiga, nos ideais androssociais e androeróticos entre a corte imperial chinesa medieval e os seus intelectuais.<sup>31</sup> E também se repete em conceitos estéticos indianos herdados do hinduísmo, importados com o budismo até à China.<sup>32</sup> A estética do *bishounen* começou como o ideal de um jovem amante, originalmente incorporado na prática histórica dos *wakashu*.

Tinha-se *wakashu* quase como um terceiro género dentro do contexto da sociedade japonesa da altura.<sup>33</sup> Eram, em termos gerais, jovens do sexo masculino em transição entre a sua infância e idade adulta. Na verdade, os *wakashu* eram identificados principalmente através das suas roupas e penteados. Eles usavam os cabelos num topete, com uma pequena porção rapada no topo da cabeça, ao contrário dos homens adultos que rapavam o topo da cabeça por inteiro nesse período. As roupas *wakashu* eram semelhantes às usadas por mulheres jovens solteiras: quimonos coloridos com mangas compridas e esvoaçantes. Geralmente, tinham entre sete a vinte e poucos anos de idade. Praticamente todos os homens japoneses de então passavam por uma fase como *wakashu*, que terminava com uma cerimónia que simbolizava o atingir da sua

---

<sup>28</sup> Cf. PROGH, Jennifer. (2011). *Straight from the Heart: Gender, Intimacy, and the Cultural Production of Shōjo Manga*, p.97

<sup>29</sup> Moto Hagio (ativa desde 1969), autora do *mangá Pō no Ichizoku*, serializado desde 1972 a 1976.

<sup>30</sup> Riyoko Ikeda (ativa desde 1967), autora do *mangá Berusaiyu no Bara*, serializado desde 1972 até 2018.

<sup>31</sup> Cf. BUCKLEY, Sandra. (2001). *Encyclopedia of Contemporary Japanese Culture*. Londres: Routledge, p.188.

<sup>32</sup> Cf. Idem.

<sup>33</sup> Cf. BOHNKE, Christin. (2021). The Disappearance of Japan’s “Third Gender”, [Consult. 30 de Setembro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://daily.jstor.org/the-disappearance-of-japans-third-gender/>>

maturidade, chamada *genpuku*.<sup>34</sup> “Depois disso, assumem o papel de homem na sociedade”.<sup>35</sup> A nível sexual, *wakashu*, apesar de serem introduzidos ao prazer carnal ainda enquanto menores, são vistos como fatores de desejo para ambos os sexos.<sup>36</sup> Não obstante, o relacionamento mais importante que qualquer um destes tem seria com um homem mais velho, na função de seu aluno.<sup>37</sup> Esta prática era denominada por *shudou*, literalmente o “caminho da juventude”, e era uma forma dos homens mais jovens crescerem através da orientação de um adulto mais experiente.<sup>38</sup> Mesmo assim, esta relação aluno-professor também portava, na grande parte das vezes, um cariz sexual em



**Figura 6** Ilustração para o mangá *Nanshoku Oukagami* (volume 2) - *Kabuki Wakashu-hen* de 2016. Adaptado do romance homoerótico de Saikaku Ihara, publicado em 1687.

que os *wakashu* atuam como o sujeito passivo.<sup>39</sup>

Simultaneamente, a acentuação do conceito *bishounen* pode ter sido influenciado, simplesmente, pelos atores masculinos que interpretavam personagens femininas do teatro *kabuki*<sup>40</sup> e que, para tal, tinham de se apresentar de forma andrógena. Não obstante, o novo termo, que surge durante a era Meiji, em parte vem a substituir o então questionável significado erótico da designação mais antiga de *wakashu*. A utilização mais frequente e atual de *shounen*, cujo significado geral também é “menino adolescente” passa a ser implementada, em vez das alternativas mencionadas anteriormente.<sup>41</sup>

<sup>34</sup> Cf. BOHNKE, Christin. (2021). The Disappearance of Japan’s “Third Gender”, [Consult. 30 de Setembro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://daily.jstor.org/the-disappearance-of-japans-third-gender/>>

<sup>35</sup> BOHNKE, Christin. (2021). The Disappearance of Japan’s “Third Gender”, [Consult. 30 de Setembro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://daily.jstor.org/the-disappearance-of-japans-third-gender/>>

<sup>36</sup> Cf. BOHNKE, Christin. (2021). The Disappearance of Japan’s “Third Gender”, [Consult. 30 de Setembro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://daily.jstor.org/the-disappearance-of-japans-third-gender/>>.

<sup>37</sup> Cf. Idem.

<sup>38</sup> Cf. Ibidem.

<sup>39</sup> Cf. Ibidem.

<sup>40</sup> Teatro tradicional japonês com inícios no princípio do período Edo. Mistura performances dramáticas e a dança tradicional, acompanhado de trajes extravagantes e maquiagens específicas.

<sup>41</sup> Cf. PFLUGFELDER, Gregory M. (1999). *Cartographies of Desire: Male-Male Sexuality in Japanese Discourse, 1600–1950*, p. 227-228.

A sua aproximação ao conceito mais moderno do termo tem início durante o período Showa no Japão.<sup>42</sup> É posteriormente a ilustrações e gravuras desse período que o conceito começa a ser associado, mais evidentemente, a tipos de narrativa. Além de ser um arquétipo de personagem, a nível visual, *bishounen* também evolui para um estilo de arte distinto, em muito relacionado com *mangá*. Na arte, os *bishounen* são desenhados de uma forma estilizada, com proporções irrealistas e traços afeminados. Normalmente este tipo de personagens é apresentado, em contexto do *mangá*, através de imagens exibidas de forma erótica ou sugestiva. Estas definições continuam a sofrer alterações constantes, então este conceito consegue ser ainda mais abrangente na sua posição atual. Estes tipos de personagens são bastante comuns em *mangá* e *animé* do género *shoujo* e, antes de se manifestarem por estes meios, eram um tópico extremamente comum dentro da literatura *tanbi*.

Quando se fala em “espaços” em que *bishounen* não se tratam de personagens frequentemente inseridas, verifica-se a acentuação de certos estereótipos. No *shounen* também se vê esse tipo de personagem, e, muitas vezes, como rival de um protagonista tradicionalmente masculino<sup>43</sup>. Isto pode ser conjugado com algum grau para alívio cômico, ou apenas para existir um contraste maior entre estes conceitos opostos<sup>44</sup>.

Voltando ao público feminino, há que lembrar que personagens do estilo *bishounen* constituem vastos elencos para diversas narrativas dentro do estilo *harém* invertido. Sendo *harém* um género popularizado através de diferentes tipos de adaptações e caracterizado em torno de relações onde o protagonista está rodeado por três ou mais pretendentes, interesses amorosos e/ou parceiros sexuais. Obras *harém* contam com a própria inserção do consumidor no protagonista das mesmas, permitindo que o público tenha um tipo de investimento mais profundo nestas narrativas. No caso do *harém* invertido pressupõe-se que o protagonista é feminino e os vários pretendentes são masculinos. Porém também existe uma margem de escolha elevada em que o protagonista é masculino (com interesse emocional ou sexual em homens) ou é neutro, para uma maior abertura ao consumidor. Aqui, o que se garante é que o elenco de interesses amorosos é, por sistema, composto por *bishounen*. Como é o caso do *mangá* para uma demográfica feminina, *Fushigi Yuugi* de Watasa Yuu, publicado em 1991.

---

<sup>42</sup> Período Showa desde 1926 a 1989 no Japão.

<sup>43</sup> Cf. THOMPSON, Jason. (2017). *Manga: The Complete Guide*, p.417

<sup>44</sup> Cf. Idem.

### 3.1. ILUSTRAÇÕES DE TAKABATAKE KASHOU

Quando surge o tópico da estética sensível e andrógena tão apreciada pelo público feminino japonês ao longo da história da arte, há que regressar a um período antecedente<sup>45</sup>. Paralelamente à história do *mangá* e da prosa narrativa japonesa, é no âmbito da ilustração que se pode apontar um momento relevante para as gerações seguintes. Semelhantemente ao artista prestes a ser discutido, a conclusão que se antecipa é que o conceito de *bishounen* a nível visual começa a ser registado pela primeira vez durante os primórdios do século XX.

Takabatake Kashou foi um dos ilustradores mais populares para jovens meninas e rapazes, e de revistas femininas do período Taishou<sup>46</sup> até o início do período japonês pré-guerra, Showa (décadas de 1910 a 1930). Em conjunto com o seu contemporâneo Yumeji Takehisa<sup>47</sup>, é considerado uma figura importante no “Movimento de Arte Romana Taishou”. Este tipo de estética *Taishou Roman* (em japonês, 大正浪漫) surgiu a partir de uma mudança radical na cultura japonesa em direção à industrialização e ao liberalismo na era de 1912 a 1926. Este período é caracterizado pela sua peculiar reinterpretção da cultura tradicional ocidental inspirada nos anos 20.

Yumeji é mais conhecido pelo seu estilo lírico com forte ênfase da emoção nas suas ilustrações. Kashou é afamado por contribuir na criação do visual moderno e chique que definiu o estilo popular na década de 1920 em Tóquio. O tipo de formação que recebeu centrou-se maioritariamente na pintura japonesa e ocidental.<sup>48</sup> Estas duas vertentes influenciaram o artista no seu estilo pessoal, permitindo-lhe elevar a arte comercial de então ao mesmo nível da “alta” arte da época.<sup>49</sup> As suas ilustrações foram, principalmente, elaboradas para acompanhar artigos e dar uma “capa” para as revistas direcionadas a jovens mulheres, como *Shoujo no Tomo* (publicada de 1908 até 1955) e *Shoujo Gahou* (publicada de 1912 até 1942). As temáticas que o artista explora refletem um gosto por explorar um visual delicado e andrógono nas suas figuras. Esta estética foi, não só impulsionada por ilustrações de jovens femininas embelezadas de requinte e elegância, como atribuía os mesmos valores aos desenhos de jovens rapazes.

---

<sup>45</sup> Cf. MCLELLAND, M., NAGAIKE, K., SUGANUMA, K., & WELKER, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, p.22.

<sup>46</sup> Período Taishou desde 1912 a 1926 no Japão.

<sup>47</sup> Yumeji Takehisa foi um poeta e pintor japonês, nascido a 1884 e falecido a 1934.

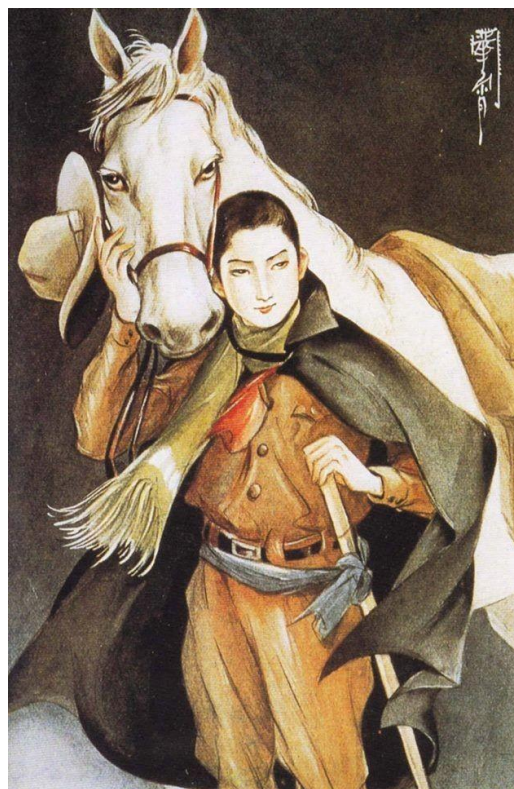
<sup>48</sup> Cf. BOHNKE, Christin. (2021). *The Taisho Chic World of Kasho Takabatake*, [Consult. 30 de Setembro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://japanesekawaiiculture.com/kasho-takabatake-and-the-creation-of-taisho-chic/>>

<sup>49</sup> Cf. Idem.

O fenómeno que foi a obra de Kashou precede o desejo comum entre as leitoras deste tipo de publicações. A feminilidade e delicadeza nos seus desenhos confirmam o que se considera o início do fenómeno dos *bishounen*. A ambiguidade causada pelo tom destas imagens também se relaciona com o desejo homoerótico, visto que o resultado do seu trabalho fundamenta um ideal não binário de beleza.

As imagens de Takabatake Kashou foram exemplos de uma forma de resistência contra conservadorismo da sua altura. Desrespeitou códigos de conduta estabelecidos durante décadas que proibiam pessoas de usar roupas do sexo oposto. Um exemplo proveniente da ocidentalização que o Japão sofreu nesse tempo. É em 1925 que atinge o seu pico de popularidade com as ilustrações que realizou para acompanhar a novela *de Ikeda Kikan, Bazoku no Uta* (traduzido para português como “Canção do Bandido”) <sup>50</sup>. Em *Bazoku no Uta*, vemos uma figura em uniforme militar masculino, mas os traços faciais suaves que Kashou apresenta foram projetados para romper com imagens convencionais de masculinidade, propondo uma figura cujo corpo está alinhado com as representações das mulheres. <sup>51</sup> E o mesmo continuou a fazer parte de todas as suas ilustrações e estilo pessoal. Os ideais que seguiam as suas representações tinham como principais bases “passividade, fragilidade, efemeridade e suavidade.” <sup>52</sup>

Em tempos atuais, usar a ambiguidade de género como foco para a produção visual está presente nos mais diversos tipos de *mídia*. Esta mentalidade e o impacto que Takabatake Kashou deixou para os movimentos artísticos seguintes manifesta-se desde os primórdios do género *shoujo*.



**Figura 7** Ilustração de Takabatake Kashou para *Bazoku no Uta*, 1929. Disponível no Museu Yayoi no Japão.

<sup>50</sup> Cf. MCLELLAND, M., NAGAIKE, K., SUGANUMA, K., & WELKER, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, p.23.

<sup>51</sup> Cf. NICKOLS, Joe. (2022). *Regulating Bodies: Gender Construction in Japan*, [Consult. 30 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://blogs.soas.ac.uk/soashistoryblog/2022/06/03/regulating-bodies-gender-construction-in-japan/>>

<sup>52</sup> Cf. MCLELLAND, M., NAGAIKE, K., SUGANUMA, K., & WELKER, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, p. 25.

### 3.2. O GRUPO DO ANO 24

Autoras profissionais japonesas de *BL*, antes de se tornarem profissionais, recorriam à literatura *tanbi*.<sup>53</sup> Estas obras poderiam ter sugestões de amor entre dois jovens rapazes ou dois jovens adultos, porém o conceito *yaoi* ou *BL* não existia ainda.<sup>54</sup> *Tanbi* não retrata necessariamente relações entre homens de forma tão evidente, mas sim, é apoiada por uma estética muito específica e, de alguma forma, alusiva ao homoerotismo.<sup>55</sup> Mesmo para autores mais focados em romances explicitamente homoafetivos, *tanbi* significa principalmente literatura pura que visa apreciar a beleza.<sup>56</sup> Beleza esta que trazia consigo muitos dos ideais do género *shoujo* e de personagens *bishounen*. O sujeito que carregava esta beleza, quando escrito como a entidade de *shounen* (“jovem rapaz”) pelo qual o leitor “se apaixonava”, caracterizava este tipo de prosa.<sup>57</sup> Porém, agora que começam a ser escritas narrativas em que o sujeito “jovem rapaz” se apaixonava por outro, o género *shounen-ai* nasce.<sup>58</sup>

Durante o mesmo momento em que *shounen mangá* começa a sofrer ainda mais alterações e a alcançar um estatuto de mais prestígio, o *shoujo* abre mais portas a novos talentos. O aumento na produção de *mangá* durante a década de 1960 permitiu que artistas femininas, como Hideko Mizuno, Toshiko Ueda e Yoshiko Nishitani, lançassem as suas carreiras<sup>59</sup>. Porém, as convenções e padrões editoriais da publicação de *mangá shoujo* desta época ainda as impediam de alcançar o grau de inovação visto no *mangá shounen*. Estas novas artistas eram inspiradas por diversos meios, incluindo literatura e cinema europeus, cultura *glam rock* inglesa e conceitos filosóficos de crescimento e autodescoberta<sup>60</sup>. Através da sua persistência e iniciativa para abrir novos espaços a novos artistas, é criado o Grupo do Ano 24<sup>61</sup>. As obras de membros do grupo desenvolveram significativamente a *mídia shoujo*, expandindo-a para incorporar novos géneros e temáticas. As narrativas e os estilos de arte nestes *mangás* tornaram-se mais

---

<sup>53</sup> Cf. MCLELLAND, M., NAGAIKE, K., SUGANUMA, K., & WELKER, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, p.99.

<sup>54</sup> Cf. Idem.

<sup>55</sup> Cf. Ibidem.

<sup>56</sup> Cf. Ibidem.

<sup>57</sup> Cf. Ibidem, p.98.

<sup>58</sup> Cf. Ibidem, p.98-99.

<sup>59</sup> Cf. HAGIO, Moto. (1994). *A Drunken Dream and Other Stories*, p.5-7.

<sup>60</sup> Cf. GUNEW, Sneja. (1994). *Feminism And The Politics Of Difference*, p. 177-196.

<sup>61</sup> Ano 24 refere-se ao 24º ano da era Showa no calendário japonês, ou 1949 no calendário gregoriano. Alude ao ano em que certos membros desse grupo nasceram, embora apenas um pequeno número de integrantes do Grupo do Ano 24 tenha realmente nascido em 1949.

complexos e estas obras passaram a incorporar tópicos como psicologia, gênero, política e sexualidade nas suas narrativas<sup>62</sup>.

Os nomes mais prevalentes do grupo eram Aoike Yasuko, Takemiya Keiko, Haigo Moto, Ikeda Riyoko, entre outras. A publicação de Takemiya Keiko intitulada *Sunroom Nite*, lançada em 1970, é pioneira no subgênero *shounen-ai*. Foi interpretada não apenas como uma nova fantasia intrigante para leitoras femininas, mas também trouxe à tona questões e tópicos de gênero e sexualidade liberais que anteriormente não tinham sido consideradas. Muitos atribuíram a popularidade desses tipos de personagens à possibilidade de serem uma representação dos alter egos ou desejos ocultos das leitoras, como forma de escapismo.<sup>63</sup> O dinamismo e a fluidez das páginas de *mangá* tem-se, em grande parte, graças a este grupo de artistas e ao seu estilo embelezado e estético. Estilisticamente, o Grupo do Ano 24 criou novas convenções na organização dos painéis nas páginas dos *mangás*. Afastam-se da tendência para a utilização de fileiras de retângulos que permaneciam como padrão desde épocas passadas. O seu trabalho muitas vezes explorava o conceito de elipse<sup>64</sup> até ao seu limite ou, simplesmente, removiam esses espaços por completo. Este tipo de organização de páginas não se preocupava tanto com a narrativa, mas sim com a comunicação das emoções dos personagens em relação ao ambiente que os rodeia.<sup>65</sup> Muitas vezes há a sobreposição de planos de fundo, personagens e diálogos para criar um efeito que quebra a estrutura narrativa padrão do *mangá*.



**Figura 8** Excerto do primeiro capítulo (traduzido para inglês) de *Kaze To Ki No Uta*, por Takemiya Keiko a 1976.

<sup>62</sup> Cf. MCLELLAND, M., NAGAIKE, K., SUGANUMA, K., & WELKER, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, p.44.

<sup>63</sup> Cf. ANAN, Nobuko. (2016). *Contemporary Japanese Women's Theatre and Visual Arts: Performing Girl's Aesthetics*, p.65-66.

<sup>64</sup> Espaço numa página de banda desenhada existente entre as suas tiras e vinhetas.

<sup>65</sup> Cf. ANAN, Nobuko. (2016). *Contemporary Japanese Women's Theatre and Visual Arts: Performing Girl's Aesthetics*, p.77-78.

*Kaze to Ki no Uta* (traduzido como “O Poema do Vento e das Árvores”) de Takemiya Keiko advém dos mesmos princípios que suportaram as suas primeiras obras e, rapidamente, tornou-se no seu título mais influente. Esta história foi serializada desde 29 de fevereiro de 1976 até junho de 1984. Passa-se na França do final do século XIX, e o enredo principal decorre na fictícia Academia *Lacombrade*. Os personagens desta obra confirmam a influência do movimento *bishounen* e representam o fascínio igual ao de muitas autoras japonesas da altura pela realidade europeia e o seu exotismo. O gosto pelo ocidente na arte do género tem bases em vários meios. Novelas em prosa de autoria europeia, e as suas adaptações para filme, assim como ambientes ou cenários franceses, alemães, ou do oeste europeu no geral, constituem particularmente este campo de interesses. Diz-se que, para além do escapismo das identidades sexuais e biológicas das escritoras e leitoras, há uma dissociação da realidade pessoal no *shounen--ai* graças ao exotismo do estrangeiro. Este fenómeno vai além do mundo das artes visuais.

### 3.2.1. BJORN ANDRÉSEN

Em 1971, com o lançamento do filme “Morte a Venezia”, o jovem ator sueco de 15 anos Björn Andrésen faz a sua estreia no mundo do entretenimento. O seu sucesso foi grande no Japão graças à sua aparência. Pode considerar-se Andrésen como um dos primeiros “ídolos” japoneses, visto que a prática da idolatria de atores, cantores e membros de bandas no Japão era um conceito muito recente na altura, mas que vem a causar um enorme impacto a nível cultural e social. Björn Andrésen, mesmo que contra o que esperava na altura, tornou-se a face de um fenómeno muito significativo dentro do *shoujo* e, posteriormente, de toda a cultura do entretenimento japonês: a estética do *bishounen*.

O filme de Luchino Visconti, *Morte a Venezia* de 1971 transformou o ator sueco adolescente num ícone internacional do “desejo proibido”<sup>66</sup>. Eleito pelo respetivo realizador italiano como a personificação da beleza e da tentação no filme, esta imagem tomou Andrésen como refém a partir de então, gerando um culto de seguidores que o consumiu de forma voraz<sup>67</sup>.

---

<sup>66</sup> Cf. BLYTHE, Finn. (2021). Björn Andrésen: The tragic story of the most beautiful boy in the world, [Consult. 30 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://heromagazine.com/article/190108/bjorn-andresen-the-tragic-story-of-the-most-beautiful-boy-in-the-world>>

<sup>67</sup> Cf. Idem.



**Figura 9** Fotograma retirado do filme de Luchino Visconti, *Morte em Veneza* de 1971, com foco no personagem Tadzio.

No filme, o compositor Gustav von Aschenbach viaja até Veneza para disfrutar de um período de descanso por problemas de saúde. Ele repara a certa altura num grupo de jovens polacos acompanhados pela sua mãe, e fica fascinado pelo

belo jovem Tadzio. A imagem de Tadzio instiga Aschenbach a questionar-se sobre beleza. O compositor adota Tadzio como a sua musa artística, mas não consegue conter a paixão que sente pelo jovem e a sua graciosidade inatingível. Este sofrimento e desejo pelo personagem, tanto quanto pelo próprio ator que o interpreta, reflete as mentalidades da literatura *tanbi*. O romance homónimo de 1912 de Thomas Mann, na qual este filme é baseado, também faz parte da esfera ocidental à qual os leitores japoneses consideram parte do género *tanbi*. “O rapaz mais bonito do mundo”<sup>68</sup> conquistou uma geração de fãs japoneses através da sua participação no filme de 1971 e graça este público, mais uma vez, com aparições em vídeos promocionais locais e gravações musicais na língua japonesa. A propaganda à sua própria imagem propulsionou a sua carreira em território japonês a um nível icónico. Daí esta aparência ser tão diretamente referenciada no âmbito visual ligado ao *mangá*. Personagens, principalmente, Gilbert Cocteau de *Kaze to Ki Uta* (1976); assim como Lady Oscar do *mangá Versailles no Bara* (1972); Alucard da série de videojogos *Castlevania* (1986) e da animação com o mesmo nome; Reinhard von Lohengramm das novelas *Ginga Eiyuu Densetsu* (1982); Griffith de *Berserk* (1989); Johann Liebert de *Monster* (1994); Iason Mink de *Ai no Kusabi* (1986); Howl Jenkins Pendragon do filme *O Castelo Andante* (2004), entre outros, são exemplos do influxo dos *bishounen* na *mídia* japonesa e de como a essência de Björn Andrésen foi sendo reproduzida neles. Os denominadores comuns prevalecem como cabelos claros e esvoaçantes; olhares impactantes e posturas elegantes. Já as vestimentas variam conforme os contextos de cada narrativa.

---

<sup>68</sup> Título, traduzido para português, do documentário filmado sobre o ator Björn Andrésen.

Aqui há que apontar para uma particularidade que se foi repetindo pelo meio inicial do personagem Tadzio: a estética do uniforme escolar.<sup>69</sup> Este vestuário é retirado da tradição praticada pelo Coro Masculino de Viena<sup>70</sup> e pela Marinha Real Britânica<sup>71</sup> e é reproduzido na escolha da caracterização de Tadzio. Posteriormente, o protagonista de *Kaze to Ki Uta* imita o visual e a sua iconografia mostra-se, gradualmente, parte do universo *shoujo* e, consequencialmente, parte do *mangá* japonês no geral. Os uniformes de estilo marinho fazem parte do regimento de vestuário japonês desde os anos 20, mas, tirando o caso de personagens fictícias, são usados por estudantes femininas. O seu marco revela-se pelo estatuto inquestionável de séries como o *mangá* de Takeuchi Naoko, *A Navegante da Lua*. Ainda assim, tem-se mais um argumento a favor da fluidez dos *bishounen*. Apesar do uniforme à marinho já estar associado a estudantes femininas há um tempo significativo no Japão, na era de ouro do *shoujo* e do *shounen-ai* a demanda era por “rapazes belos” adornados pelo mesmo tipo de uniforme.



**Figura 10** Excerto do sétimo volume (traduzido para inglês) do *mangá Versailles no Bara* por Ikeda Riyoko de 1974, com foco na personagem Lady Oscar.

<sup>69</sup> Cf. MCLELLAND, M., NAGAIKE, K., SUGANUMA, K., & WELKER, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, p.62.

<sup>70</sup> Em alemão: Wiener Sängerknaben, é um coro de formado por jovens do género masculino com sede em Viena, Áustria.

<sup>71</sup> Trata-se do ramo naval das Forças Armadas do Reino Unido, fundada no século XVI.

#### 4. DE YAOI AO BOY'S LOVE

Com o aparecimento do subgênero *shounen-ai*, começa uma tendência para a elevação do erotismo presente nestes trabalhos. O escapismo que *shounen-ai* providenciava às suas autoras e leitoras garantiu que assuntos como a sexualidade fossem explorados de formas cada vez mais explícitas. É um âmbito onde as publicações deste tipo permitia a participação de amadores do gênero. Isso incluía romances em prosa; *mangás* baseados noutros *mangás*; paródias eróticas sem grande profundidade, assim como novos títulos originais propulsores de uma nova era.

O fenómeno *shounen-ai* toma forma também graças ao desenvolvimento do gênero *shounen*, como já referido. Enquanto o contrário não é registado tão frequentemente, a romantização à volta de personagens do *mangá shounen* serviu para muitas autoras como terreno fértil para muitas fantasias homoeróticas. Posto isto, o prestígio do gênero começa a dissipar-se quando as temáticas filosóficas e sentimentalistas são substituídas por questões mais diretamente ligadas ao desejo sexual. A demanda por este tipo de *mídia* aumenta em relação ao nicho que caracterizava as comunidades anteriores. Agora terminologias mudam e o mercado para o lançamento destas histórias evolui conjuntamente com o próprio gênero.

##### 4.1. DOUJINSHI

A noção de *fandom* construiu uma comunidade que rodeava esta subcultura amadora de romances homoeróticos e/ou homoafetivos. Partindo dos mais variados tipos de conteúdo, a imaginação do fã estende qualquer par até chegar a alguma forma de romance ou tensão sexual. No caso do *mangá*, tal como referido anteriormente, personagens retiradas do *shounen* acabam por ser reimaginadas nestes contextos e usadas como “modelos” para as fantasias de autoras de *shounen-ai*.<sup>72</sup> Estas “trocas” de inspiração de um gênero para o outro também se devem à evolução do estilo artístico dentro do *shounen* e o quanto se torna mais apelativo à sua erotização. *Gekiga* (literalmente traduzido para o português como “imagens dramáticas”) é um estilo de banda desenhada japonesa voltado para o público adulto e marcado por um tipo de arte mais cinematográfica e temas mais maduros.<sup>73</sup> *Gekiga* é o estilo predominante dentro do

---

<sup>72</sup> Cf. MCLELLAND, M., NAGAIKE, K., SUGANUMA, K., & WELKER, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, p.80

<sup>73</sup> Cf. GALBRAITH, Patrick W. (2019). *Otaku and the Struggle for Imagination in Japan*, p.52

*mangá shounen* mais dirigido a adultos no Japão, com o seu surgimento por volta das décadas de 1960 e 1970. É esteticamente definido por ângulos agudos, blocos de hachuras escuros e um desenho a nível linear rígido. Tematicamente, este estilo é descrito como mais realista, com discussões sobre a sociedade, maturidade e masculinidade. Portanto, posteriormente à linhagem deixada por autores como Tezuka Osamu, a arte do *shounen* amadurece. Até se regista mais regularmente a presença de personagens abrangentes a vários arquétipos dentro do *shounen*, como o caso dos *bishounen*.

Parte das primeiras publicações consideradas como *shoujo* também provêm da produção de publicações independentes muitas vezes inspiradas por outras da altura – o nome que se dá a esse tipo de publicação é *doujinshi*. Por exemplo, tendo como grande interesse dois personagens de um *shounen*, a autora de um *doujinshi* atribui um novo contexto para a relação desses dois personagens e, neste caso, “molda” a sua história para se tornar num romance<sup>74</sup>. *Comic Market*, mais conhecido como *Comiket*, é uma convenção semestral de *doujinshi* em Tóquio. Trata-se de um mercado popular focado na venda de publicações independentes de fãs para fãs. É um evento sem fins lucrativos administrado por voluntários e foi fundado a meados dos anos 70. A influência do Grupo do Ano 24 foi uma grande propulsora para este evento, trazendo a produção de *doujinshi* aos olhos do público. O sucesso do *Comiket* é consecutivo e a sua edição mais recente deu-se em agosto de 2023, com a próxima já marcada para dezembro do mesmo ano.

A cultura dos ídolos no Japão também alimenta estes tipos de publicações. Para além do conceito de ilustrar fantasias a partir de outras histórias e de personagens das respetivas, a mesma prática acontece através da imagem de certas celebridades. O *glam rock* britânico dos anos 70 explorou questões de expressão de género, acima do seu impacto na história da música.<sup>75</sup> Estas figuras públicas da música ocidental deixaram o seu marco em território japonês. São figuras carregadas de alusões ao erotismo e à sexualidade na maneira como se expressavam aos seus públicos e, a nível pessoal, muitas destas personalidades faziam, de facto, parte da comunidade homossexual da altura. São musas perfeitas para seguir a mentalidade à volta do *shounen-ai* e à produção de *doujinshis*.

---

<sup>74</sup> Cf. MCLELLAND, M., NAGAIKE, K., SUGANUMA, K., & WELKER, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, p.80.

<sup>75</sup> Cf. Idem, p.54-57.

Este fenómeno surge principalmente seguindo do conceito da cultura do *shipping* e, posteriormente, passa a ser incentivado através do *fanservice*.<sup>76</sup> *Shipping* é o desejo por parte dos membros de um *fandom* no qual duas ou mais pessoas integrantes nesse *fandom*, sejam estas da vida real ou personagens fictícias (do cinema, literatura, séries de televisão, etc.), estejam num relacionamento romântico ou sexual.

#### 4.2. PARÓDIAS HOMOERÓTICAS – O YAOI

Ao passo que, no seu início, *shounen-ai* era caracterizado como um género de histórias homoafetivas mesmo explorando temáticas mais carregadas de sensualidade, o seu erotismo não se estendia além de desenhos altamente decorados e estilizados de uma forma bastante sensível. Isto torna estes trabalhos da altura em nada explícitos comparados com os que vêm a seguir. Na ocorrência da fundação de revistas inteiramente dedicadas a este subgénero do *mangá*, a narrativa com o romance homoerótico como foco evolui, de histórias tendencialmente mais platónicas, para representações notavelmente explícitas. Deste modo, surge o *yaoi*.

As letras em japonês formam o acrónimo da frase “ヤマなし、オチなし、意味なし” (*yama nashi, ochi nashi, imi nashi*), que é traduzido para o português como “sem clímax, sem resolução, sem significado”<sup>77</sup>. O termo parece ter sido originalmente usado no Japão nos finais dos anos 70 para criticar os tais *doujinshis* amadores<sup>78</sup>. Neste caso, os primórdios do género estão mais diretamente



**Figura 11** Painel do *doujinshi Charisma*, por Ozaki Minami de 1993. História baseada nos personagens Hyuuga e Wakashimazu da série *Oliver e Benji*.

<sup>76</sup> Cf. MCLELLAND, M., NAGAIKE, K., SUGANUMA, K., & WELKER, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, p.106

<sup>77</sup> Cf. OLSEN, Caroline. (2022). The History of BL (Boys' Love), [Consult. 30 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://yattatachi.com/history-of-boys-love>>

<sup>78</sup> Cf. MCLELLAND, M., NAGAIKE, K., SUGANUMA, K., & WELKER, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, p.105

ligados à produção de *doujinshi* que usavam comédia em conjunto com a sexualidade para explorar histórias homoeróticas.

A percepção em torno de *yaoi* é de um gênero caracterizado pela má qualidade da estrutura dos seus enredos, e, por sistema, contém muitas cenas explícitas. Como as obras de *doujinshi yaoi* muitas vezes extrapolavam personagens de *animé*, *mangá* e romances convencionais, transformando-os em paródias do original, o próprio termo “*yaoi*” também foi usado como uma classificação de paródia ou *niji sisaku* (traduzido para português como “obras secundárias” ou “derivadas de outros”)<sup>79</sup>. Durante a segunda metade da década de 1980, quando histórias mais sérias foram desenvolvidas em *doujinshi*, o termo “paródia” continuou a ser aplicado<sup>80</sup>. Assim, conclui-se que atualmente a paródia *yaoi* não implica necessariamente histórias de comédia<sup>81</sup>.

“Há que reconhecer três aspectos importantes que atuam como fatores para a classificação deste estilo específico. Primeiro, como outros *doujinshi*, as publicações de *yaoi* servem como oportunidades para a autoexpressão dos seus respectivos criadores, sem a intervenção de diversas restrições sociais impostas a outros meios de comunicação. Em segundo lugar, os *doujinshi* do tipo *yaoi* desempenharam um papel significativo na disseminação da ficção de amor entre homens por e para mulheres no Japão. A amplitude do *yaoi*, nesta altura, já ultrapassa aquilo que o estilo *shounen-ai* não chega a alcançar. E terceiro, *yaoi* distinguiu-se através de uma estrutura narrativa específica, muitas vezes através da formação de pares entre homens que não estão em relações homossexuais nas suas respetivas histórias originais”<sup>82</sup>. Tem-se o fenómeno do *shipping*, como foi desenvolvido anteriormente. Dentro destes pares, os posicionamentos sexuais são divididos em dois papéis principais – o *seme* e o *uke*. Mais uma vez, a forma de fazer uma distinção dentro do gênero de ficção romântica homoerótica criada por e para mulheres, do mesmo tipo de conteúdo mais focado a outros públicos, é prestar atenção a estes aspectos estilísticos e tendências temáticas. Mantém-se esta lógica para o *yaoi*, porém dentro do mesmo gênero outras categorias vão aparecendo e cultivando os seus próprios estereótipos. Temos o exemplo da revista *Juné* e como se torna a sua própria “versão” do que *yaoi* pode ser. Assim como o conceito do *BL*, que vai acabar por ser usado como expressão generalista para esta

---

<sup>79</sup> Cf. MCLELLAND, M., NAGAIKE, K., SUGANUMA, K., & WELKER, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, p.106.

<sup>80</sup> Cf. Idem.

<sup>81</sup> Cf. Ibidem.

<sup>82</sup> MCLELLAND, M., NAGAIKE, K., SUGANUMA, K., & WELKER, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, p.106.

classe de entretenimento. Contudo, há que evidenciar a singularidade que separa o *yaoi* de qualquer tipo de subgêneros dentro desta “família”. Esta formalidade rígida na estrutura narrativa, em particular a estrutura dos papéis sexuais de cada personagem, é a primeira característica a ter em conta. Esta rigidez é, muitas vezes, autoconsciente. Daí, aspetos cómicos serem tão frequentes nestas tais paródias. Com “jogos” feitos à volta das dinâmicas entre estas personagens, surgem as situações mais caricatas. Motivos de expressão de género e sensibilidades sociopolíticas continuam a ser desenvolvidos neste tipo de narrativas, porém esta prática acontece com mais leveza e, muitas vezes, é carregada de ironia.

#### 4.2.1. TERMINOLOGIAS

Como referido anteriormente, *yaoi* é o termo que define um género de ficção original do Japão que tem como foco relações homoeróticas e/ou homoafetivas entre personagens masculinos. É um vínculo de muitos artistas para a sua expressão pessoal sobre cenários eróticos e românticos.



**Figura 12** Ilustração de Touru Kousaka com os protagonistas do mangá *Okane ga Nai*, lançado em 2002. Sendo que Kanou Somuku (à esquerda) é o *seme* e Ayase Yukiya (à direita) é o *uke*.

O termo *BL* ou *Boy's Love*, do mesmo significado, é o mais utilizado no presente. Ainda assim, vários entendidos fazem a separação entre os dois géneros, como *yaoi* sendo carregado de temas mais explícitos e de cariz sexual, e *BL* sendo mais “inocente”. Visto que o *yaoi* está em muito ligado à realização de trabalhos amadores, é reduzido frequentemente a um género de *mídia* inferior. *BL* é visto com uma menor conotação negativa, porque já qualifica um tipo de obra revista e publicada de forma oficial.<sup>83</sup> Conquanto, a utilização de *yaoi* como termo global para a criação deste tipo de conteúdo não é totalmente errada.<sup>84</sup> Muitos artistas envolvidos na produção de trabalhos amadores, mais tarde podem

<sup>83</sup> Cf. MCLELLAND, M., NAGAIKE, K., SUGANUMA, K., & WELKER, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, p.107.

<sup>84</sup> Cf. Idem, p.109.

conseguir a oportunidade de ter as suas histórias originais publicadas oficialmente. Temos o exemplo da autora da prolífica série de *mangá Given*, de 2013, adaptado posteriormente para *animé*, chamada Kizu Natsuki. Esta artista e autora iniciou a sua carreira com a produção de *doujinshis*, do género *yaoi*, baseados nas famosas séries *Haikyuu!!* e *Hentalia*. Portanto, há uma ligação inegável entre estas duas expressões.

*Seme* ou *semeru* (em japonês 攻め) também é escrito com o *kanji* que significa “ataque” (攻める), ou seja, o personagem “ativo” do par. O termo equivalente mais corrente vem da palavra inglesa *top* (traduzido como “topo”) extraído da típica ação que o *top* exerce de se posicionar “em cima” do recetor do seu interesse. Os personagens *seme* são mais vistos como tipicamente masculinos, mesmo que embelezados de qualidades andrógenas. Um *seme* tem ombros largos e membros superiores e inferiores bastante compridos. A sua cabeça tem uma dimensão pequena, mas os seus traços faciais são por norma mais “agressivos”.

*Uke* ou *ukeru* (em japonês 受け) é escrito com o *kanji* que significa “receber” (受ける), ou seja, o personagem “passivo” de uma relação. A sua aplicação não é exclusiva neste género. Pode ser utilizado para descrever qualquer tipo de personagem ou personalidade que se “encaixa” dentro das suas características. Esta passividade é solidificada através da fisicalidade dos próprios *ukes*. Um *uke* é, tradicionalmente, mais feminino na sua apresentação. Tem uma estatura menor em comparação com a sua contraparte. Os seus traços refletem a neotenia no desenho do *mangá*. Isto trata-se do fenómeno *kawaii*, em que um personagem mantém características físicas relacionadas à juventude, como olhos grandes e expressões inocentes.

Não totalmente separado do *yaoi*, temos o *shotacon* ou *shota*. Do japonês ショタコン, abreviação de “*shoutarou complex*”, intitula a atração por personagens de jovens meninos (ou de aparência jovem), ou pode também tratar-se do termo geral para descrever *mídia* centrada em torno dessa atração. O termo refere-se a um género de *mangá/animé* em que personagens masculinos pré-púberes ou a passar pela puberdade são



**Figura 13** Estudo do personagem Pico, do *animé Boku no Pico*, estreado em 2006.

retratados de maneira sugestiva ou erótica. Tomam o papel mais óbvio de objeto de atração, ou o papel menos aparente de sujeito, isto é, o personagem por onde o leitor se projeta, criando uma maior ligação pessoal com a mesma.<sup>85</sup> Todavia, obras dentro deste gênero destinadas a leitoras femininas já não são tão comuns como as mais voltadas para o público masculino. Por vezes, em pouco se consegue distinguir um *uke* de um *shota* quando se trata do seu desenho. A divisão dos mesmos conta com o auxílio que os contextos das suas respectivas histórias lhes dão. No caso do *shotacon*, não há uma procura tão óbvia para a justificação da sexualização de personagens menores. Enquanto no *yaoi*, o personagem até pode ter as mesmas características físicas, mas estas estão em oposição à sua verdadeira idade. Pico, de *Boku no Pico*<sup>86</sup>, é o típico *shota* e dos mais conhecidos no meio.

Um antropomorfismo *moé*, que é muitas vezes incluído na mídia japonesa, são os *chibis*. *Chibi* é um termo que deriva do japonês *chibi kyara* (“ちびキャラ”, traduzido literalmente como “personagem minúsculo”), onde *chibi* é uma palavra coloquial para pessoas muito baixas ou crianças e na arte



**Figura 14** Ilustração (detalhe) de Touru Kousaka com os protagonistas em formato *chibi* do mangá *Okane ga Nai*, de 2002.

japonesa, funciona como um estilo de caricatura. Os personagens *chibi* são desenhados de forma exagerada, tipicamente pequenos e gordinhos com membros atarracados, cabeças grandes e detalhes mínimos. Este estilo está presente dentro de determinados *fandoms* através do seu uso em produtos de *merchandising*, entre outras ocasiões. E no mercado relacionado ao *yaoi* ou *BL*, estes desenhos aparecem, não propriamente em circunstâncias sexuais ou eróticas, mas em ocasiões de cariz cómico. Podemos indicar este movimento como um reverter às origens da própria banda desenhada. O simplificar das suas formas e a sua recontextualização prova que os *chibis* trazem de volta

<sup>85</sup> Cf. MCLELLAND, M., NAGAIKE, K., SUGANUMA, K., & WELKER, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, p.200

<sup>86</sup> *Boku no Pico* é um vídeo original de animação japonês, realizada por Katsuyoshi Yatabe, estreado em 2006 e distribuído pela Natural High.

qualidades arcaicas ao *mangá*. E o desenho do *chibi* não se delimita a qualquer arquétipo de personagem.

Existem cruzamentos inesperados dentro destas categorias. O enredo de um *mangá* pode incluir um *uke* mais dominante, da mesma maneira que também pode apresentar um *seme* passivo. Até estes diferentes cruzamentos de ideias e contextos possuem as suas próprias nomenclaturas. Contudo, estes moldes são testados e reinterpretados cada vez mais na atualidade deste subgênero.

#### 4.3. JUNÉ, COMO PUBLICAÇÃO E COMO ESTILO

Com o esforço de comercializar este tipo de trabalhos amadores, Sagawa Toshihiko, mais conhecido recentemente como parte de produções de animação do gênero *yaoi*, inicia um novo projeto. Já envolvido em projetos redigidos dentro de campos similares, Sagawa propôs a criação de uma revista, ligeiramente pornográfica, dirigida a mulheres.<sup>87</sup>

Em outubro de 1978 sai a primeira edição da revista *Juné*. Conhecida inicialmente por *Comic Jun* nas suas primeiras duas publicações, *Juné* foi a primeira revista *shounen-ai* publicada comercialmente e é o título mais influente durante o seu período de distribuição. *Juné* publicou principalmente capítulos de séries *mangá*, assim como ficção em prosa (*tanbi*), e também publicou artigos sobre filmes e outros tipos de literatura.<sup>88</sup> Como o mencionado, outros fatores que influenciaram a fundação desta revista foram a crescente popularidade de representações de *bishounen* no mercado de *doujinshi* e também a marca de personalidades como David Bowie, Freddie Mercury, Robert Plant e Jimmy Page. *Juné*



Figura 15 Capa da edição de janeiro de 1982 da revista *Juné*, ilustrada por Takemiya Keiko.

<sup>87</sup> Cf. MCLELLAND, M., NAGAIKE, K., SUGANUMA, K., & WELKER, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, p.59.

<sup>88</sup> Cf. Idem, p.104.

deriva do sentimento ao culto *underground*, ou do que podemos considerar o *fandom* de então. Através desta publicação, também começa uma exploração de temas mais explícitos, o que marca a transição das categorias *shounen-ai* e *yaoi*.

Com um público-alvo de jovens mulheres no final da sua adolescência e início da idade adulta, no seu auge, insere-se dentro do género *josei*. Reflete temáticas mais maduras e cobertas de um gosto comum por estética e pelo homoerotismo. Sendo que estas publicação incluíram a contribuição de artistas e escritores de *mangá* notáveis, como as já referidas, Keiko Takemiya, Azusa Nakajima, Akimi Yoshida e Fumi Saimon. Ainda assim, Sagawa sempre usou a palavra *tanbi* (neste caso, traduzido literalmente como “esteticismo”) para descrever o conceito editorial de *Juné* desde o início da sua concepção.<sup>89</sup> Esta preferência refletia um idealismo na beleza masculina, definida pela fragilidade, sensibilidade e delicadeza. Portanto, confirma-se que o desejo por trás da publicação periódica foi especificamente inspirado pelos *bishounen* e pelos temas recorrentes de beleza e esteticismo nas obras do Grupo do Ano 24<sup>90</sup>. Inicialmente, o conceito que *Juné* seguia, por influência direta do *tanbi*, refere-se exclusivamente aos *bishounen* e às suas auras adolescentes. Gradualmente, há uma ampliação para a inclusão de personagens de homens jovem-adultos e de meia-idade. A evolução dos conteúdos destas publicações influenciou diretamente obras posteriores dentro do romance homoerótico e dá forma ao estilo mais comum no *yaoi*. Dado que, por esta altura, o conceito de *yaoi* já não era somente associado a trabalhos amadores, ainda que esse progresso venha a perpetuar o cariz erótico e sexual de muitos destes trabalhos.

De acordo com seu editor e fundador, Sagawa Toshihiko, *Juné* é uma revista “que se regista entre a literatura e a pornografia” para um público jovem feminino que cresceu com o homoerotismo retratado pelos membros do Grupo do Ano 24<sup>91</sup>. E, mesmo com publicações similares a serem vendidas paralelamente, *Juné* passou a ser vista como um modelo de criação ou um movimento transicional artístico.<sup>92</sup> As leitoras do género, assim como as próprias criadoras do mesmo, tinham *Juné* como um estilo de literatura altamente refinado, seja em prosa ou no âmbito do *mangá*.<sup>93</sup>

---

<sup>89</sup> Cf. MCLELLAND, M., NAGAIKE, K., SUGANUMA, K., & WELKER, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, p.59.

<sup>90</sup> Cf. Idem, p.105.

<sup>91</sup> Cf. Idem, p.1054.

<sup>92</sup> SCHODT, Frederik L. (1996). *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, p. 120-123.

<sup>93</sup> Cf. MCLELLAND, M., NAGAIKE, K., SUGANUMA, K., & WELKER, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, p.104.



**Figura 16** Capa do primeiro volume (traduzido para inglês) de *Ai no Kusabi*, por Yoshihara Reiko – edição de 2007.

Com este movimento vários dos estereótipos de *yaoi* solidificam-se. Da mesma forma que *tanbi* seguia uma intenção de dramatizar e embelezar a sua prosa, o *yaoi* proveniente de *Juné* também abrange tragédia.<sup>94</sup> A representação de romances destinados a um fracasso eminente, demonstra o *taboo* que rodeia estes assuntos na altura. O sofrimento que as autoras do género transmitem aos seus personagens tem presença na sexualidade dos mesmos, e como esta é explorada. O típico *yaoi* inclui cenas de assédio e de relações sexuais não totalmente consensuais. Um dos personagens é forçado, usualmente, a ter parte num envolvimento íntimo negado por ele próprio. Mais uma vez, este pensamento advém do secretismo à volta da homossexualidade no Japão dos anos 80.

Como também se viu a partir dos *bishounen*, do *tanbi* e de *shounen-ai*, o preconceito na exploração da homossexualidade japonesa era tal que muitas vezes estas histórias permaneciam em contextos estrangeiros ou, até, extraterrestres – como o romance *Ai no Kusabi*<sup>95</sup>, passado num planeta fictício chamado Amoi. Isto alerta para o misticismo e idealização à volta da homossexualidade do ponto de vista do entretenimento japonês. Notando que o gosto pela ficção científica e pelo *cyberpunk* tem um impacto pesado nos *mídia* da altura.

Acompanhado de assuntos problemáticos, o estilo *Juné* não se preocupava em certificar-se que representações da comunidade homossexual fossem corretas. Mais importante que isso, a luta deste estilo defendia, principalmente, a relação entre autor e criador.

“Uma mulher que conheci ontem como fã pode aparecer à minha frente como escritora profissional de *BL* amanhã. Não existe uma fronteira clara entre escritores profissionais e leitores na indústria de *BL*.” (McLelland, Nagaike, Suganuma, & Welker, 2015)

<sup>94</sup> Cf. MCLELLAND, M., NAGAIKE, K., SUGANUMA, K., & WELKER, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, p.104

<sup>95</sup> *Ai no Kusabi* é um romance escrito por Yoshihara Reiko, com o seu primeiro volume lançado em 1990.

A diferença mais evidente entre o que é *Juné* e por onde se fundou o *yaoi* ou *BL* está neste sentimento de satisfazer o leitor. Estabeleceu-se um atribuir de qualidades especiais conforme a intenção do autor. Mantém-se como um género que, primeiramente, eleva à autoexpressão.<sup>96</sup>

#### 4.3.1. MORFOLOGIAS DENTRO DO YAOI

Os cânones gregos, os estudos antropométricos, e, no geral, a anatomia humana estudada por mestres clássicos não são imperativos neste género da banda desenhada. No ocidente, cartunistas do século XIX e XX também não seguem tão estritamente estes cânones de forma a conseguir contar as suas histórias livremente – isto com caricaturas e/ou com o desenho simplificado bem conhecido nesses *cartoons*. No presente, toda estética do *mangá* e do *animé* se transforma e se desenvolve pelos mais diversos ramos. É difícil apontar para um único estilo de *yaoi*, visto que tantos autores e artistas criaram o seu próprio traço. A morfologia no desenho de muitas destas artistas, por volta dos anos 90 e início dos anos 2000, começa a ganhar proporções mais realistas. Tendo em conta que quanto mais se verificava que um personagem seja mais andrógono e mais associado com o papel feminino nestas histórias, a sua representação também é, tendencialmente, mais fluída. Não obstante, como personagens do género masculino, o seu desenho mantém a anatomia masculina em conta.

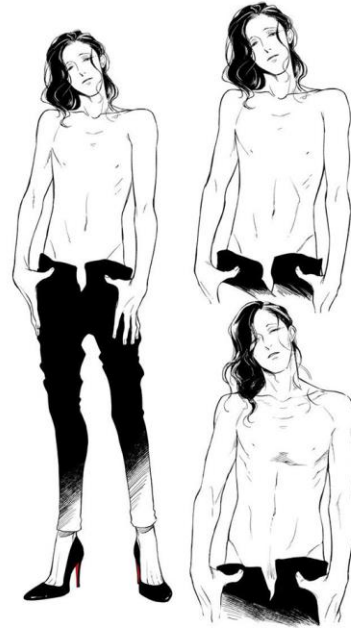
Temos em consideração desenhos mais contemporâneos e podemos verificar que personagens de *yaoi* seguem o cânone grego das oito cabeças, em grande parte dos casos. Isto deve-se ao gosto universal, dentro do género, por silhuetas mais longas e, conseqüentemente, mais elegantes. Já no que toca à antropometria nestas representações, há uma inclinação maior para o desenho do corpo humano idealizado e não tão realista. Proporções como as da cabeça e ombros são, muitas vezes, discrepantes e fazem as cabeças dos personagens parecer mais pequenas – na verdade, é a largura dos seus ombros que causa esse efeito. Já partes do corpo como o tronco são, de certa forma, encurtadas para que haja um esticar do comprimento das suas pernas.

À semelhança da obra renascentista de Miguel Ângelo, *David*, muitos personagens dos *mangás yaoi* são ilustrados com mãos desproporcionalmente grandes. Embora mãos grandes sejam normalmente vistas como uma característica atraente nos

---

<sup>96</sup> Cf. MCLELLAND, M., NAGAIKE, K., SUGANUMA, K., & WELKER, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, p.105

corpos masculinos, esta combinação do uso de perspectivas distorcidas e proporções exageradas, propositalmente, no *yaoi* levou consumidores do gênero a apelidarem o estilo de arte de síndrome das mãos *yaoi* (uma expressão, geralmente, usada em inglês como *yaoi hands syndrome*)<sup>97</sup>. Este tipo de manifestação artística pode ser relacionada ao movimento da arte durante o Renascimento. Dentro das duas expressões artísticas existe o gosto por retratar homens idilicamente bonitos com músculos definidos. Por consequência, elementos corporais como as cabeças são desproporcionalmente menores em relação ao resto do corpo. Sendo que o traço físico de mãos grandes é considerado uma



**Figura 17** Ilustração de Scarlet Beriko, feita em 2020, do protagonista Rogi Uichi do *mangá* de sua autoria, *Jealousy*.

qualidade da constituição masculina, o mesmo também é visto como um símbolo de dominância. É facto que, no caso dos personagens dentro de uma obra *yaoi*, um indicador visual de qual será o protagonista com o papel ativo é o tamanho das suas mãos. Deste modo, os personagens passivos não sofrem tão frequentemente as mesmas particularidades físicas – as proporções do *uke* são mais vezes normais em comparação às do *seme*. Em relação aos músculos e à sua reprodução neste meio, não há uma regra comum para todas as obras. No Japão, talvez por causa dos vestígios deixados pelos primeiros trabalhos a aparecerem e do movimento *bishounen*, há uma maior disposição para desenhar personagens não muito musculados. Dependendo do tipo de papel que seguem, o protagonista pode ter um corpo tonificado ou pode ser retratado com um corpo mais magro e, até, curvilíneo. No entanto, em países como na Coreia do Sul, onde o gênero *yaoi* também está bastante bem estabelecido, o interesse comum é mais por retratar personagens com uma musculatura bem aparente – este gosto até pode ser comparado ao do ocidente, com personagens de super-heróis como se podem observar

---

<sup>97</sup> RAKSHALE, Sakshi. (2023). *What's Up With The Comically Large Hands In Yaoi Media? Yaoi Hand Syndrome, Explained*, [Consult. 1 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://knowyourmeme.com/editorials/guides/whats-up-with-the-comically-large-hands-in-yaoi-media-yaoi-hand-syndrome-explained>>

no caso da *DC Comics*<sup>98</sup>, com o *Super-Homem*, *Nightwing*, entre outros. O retrato ou o desenho do rosto humano é outra vertente onde o *mangá* se distingue em muito do ocidente. Como já referimos, as cabeças costumam ser mais pequenas, mas não por isso menos complexas. Estilos mudam à medida que gerações vão mudando. Os olhos, por exemplo, são uma parte do rosto evidente onde esta singularidade se encontra. Desde os anos 70 que a moda são os olhos grandes, muitas vezes desproporcionais, cheios de pontos de brilho; pestanas muito acentuadas; riscos como leves anotações de espessuras diferentes para sobrancelhas. Contudo, atualmente, os olhos do



**Figura 18** Excerto da *webcomic Jinx* de Mingwa, em publicação desde 2022, com foco no personagem Joo Jaekyung.

Contudo, atualmente, os olhos do *mangá* recebem uma maior variedade de representações. Bem como a silhueta dos corpos dos protagonistas de um título classificado como *yaoi* indicam o tipo de papel que desempenham, os olhos também podem servir o mesmo propósito. A regra universal apresenta olhos mais arredondados para os personagens mais gentis ou com personalidades mais juvenis e olhos mais alongados, com o seu próprio desenho mais simplificado para os personagens mais misteriosos e robustos.

O nariz e o perfil do nariz são registados através de linhas que simplificam o volume e aspeto dos próprios. No máximo, existem artistas que escolhem utilizar mais duas linhas indicativas onde as narinas existem no rosto do seu personagem.

Os lábios recebem mais expressividade quando vistos de perfil. A boca é, frequentemente, transcrita para o papel através de um ou dois riscos, sendo que o primeiro mostra a linha entre o lábio superior e o inferior, e o segundo atribui volume ao lábio inferior e/ou indica onde se situa o ângulo mentolabial (o ângulo que surge abaixo do lábio inferior, onde começa o queixo). O queixo e o ângulo da mandíbula são, por

<sup>98</sup> *DC Comics* (fundada em 1934, com o nome *National Allied Publications*) é uma companhia editorial norte-americana especializada em banda desenhada e outras *mídias* relacionadas às suas propriedades.

vezes, acentuados e mais alongados do que em retratos mais realistas. E as orelhas recebem um tratamento diversificado, todavia, tratam-se do elemento do rosto mais vezes desenhado com maior realismo.

O universo infinito de estilos e tipos de cabelos presente no mundo do *yaoi* é impossível ser resumido através de um só exemplo. Como anteriormente mencionado, os *bishounen* tinham, muitas vezes, cabelos compridos, esvoaçantes e, devido a influências ocidentais, louros. Hoje, qualquer tipo de visual poder ser encontrado neste universo, apontando para o facto de que o nível de pormenor e rigor dado ao desenho do cabelo está presente em qualquer uma destas obras.



**Figura 19** Excertos retirados do mangá *Fourth Generation Head: Tatsuyuki Oyamoto* de Scarlet Beriko, publicado em 2019.

#### 4.4. O GÊNERO *BOY'S LOVE*

O Grupo do Ano 24 deu corpo ao gênero *shounen-ai*. O *fandom* que cresceu à volta deste tipo de *mídia* e a reprodução da mentalidade que comanda esses *fandoms* criaram mais espaços para as mais diversas formas de autoexpressão. Desde conteúdo amador como são vistos os *doujinshi* e tudo o que provém do *yaoi* (narrativas “sem clímax, sem resolução, sem significado”), outras publicações ganham notoriedade. *Juné* enquanto uma revista, também carrega consigo um tipo de franquia do *yaoi* de onde descendem muitas outras novas narrativas. Cada década anterior foi caracterizada pela influência de cada um destes subgêneros e, quando se chega aos anos 90, sucede-se uma nova versão deste tipo de matéria. O *BL* ou *Boy's Love*, como já falado, é o novo termo, retirado da tradução para inglês da expressão *shounen-ai*. Tal como na utilização do inglês na sua nomenclatura, este novo estilo também sugere uma nova universalidade temática. *BL*, para consumidores e criadores, é visto geralmente como um gênero mais leve de romances homoafetivos. Trabalhos qualificados como *BL* no mundo do *mangá* são simples a nível do desenvolvimento dos seus romances e, normalmente complexos no que toca aos contextos que rodeiam esses romances. Ou seja, ao passo que *yaoi* como gênero é classificado como mais dramático; trágico; erótico; sem outro foco para além da exploração da sexualidade entre personagens, *BL* tenta incluir histórias mais profundas e saudáveis, não tão ligadas a fatores sexuais e com mais substância do que os trabalhos do estilo anterior.

*Yaoi* concedia um espaço para autoras explorarem mais das suas fantasias, mesmo que tenham sido criticadas pela escassez de racionalidade nos seus trabalhos. Todavia, mesmo com a popularidade deste gênero, a comercialização de histórias de consumo livre é sempre uma mais-valia para quem investe na criação das mesmas. Sendo assim, o crescimento na demanda por trabalhos *BL* ultrapassa o sucesso do consumo de *yaoi*. Muitas artistas envolvidas na produção de *doujinshis yaoi* seguem um caminho menos obscuro quando apostam na exploração do gênero *BL*. Com isto, múltiplos tipos de narrativas passam a ser escritos no lugar de histórias de sadomasoquismo e de tragédias amorosas. *Thrillers*; contos de fadas; mistérios; romances colegiais, são exemplos de tipos de enredos escritos à volta do gênero *BL*. E, enquanto estilo, *Boy's Love* passa cada vez mais a dar ênfase à monogamia, em

contraste com a depravação sexual à qual o *yaoi* aludia.<sup>99</sup> No entanto, há que ressaltar que mesmo com esta evolução do género não há qualquer subtração da essência do *yaoi* no que se entende hoje como *BL*. Para muitos esta distinção entre categorias aparenta ser simples e direta: *BL* é para qualquer tipo de leitor e *yaoi* é para um público adulto. Contudo, no seguimento dos múltiplos títulos de *BL* a serem lançados de ano para ano, a tendência é para que estas duas categorias se sobreponham ou para que se fundam cada vez mais.

*BL* torna-se o termo mais geral. Engloba os ideais que suportam o *yaoi*, assim como rompe os estereótipos do género de outra forma. As suas temáticas mais variadas e menos estigmatizadas começam a contribuir para uma representação mais local do que pode ser a vivência *queer* japonesa. Esta mistificação do estrangeiro que muitas autoras de *shounen-ai* e *yaoi* tinham, contribuía para a mesma ideia de que a divergência sexual nos homens era um conceito mais associado com a Europa e países ocidentais, na maior parte dos casos. Narrativas focadas em personagens sem nacionalidade japonesa continuam a ser comuns, porém a emergência de histórias locais torna-se cada vez mais comum através da liberdade dentro do *BL*.<sup>100</sup>

#### 4.4.1. A DISTRIBUIÇÃO DO *BL*

*BL* enquanto um tipo de *mídia* manifesta-se em tempos atuais noutras vertentes do entretenimento, assim como por outros países da Ásia e não só. Além do *mangá*, existem produções de *BL* no *animé*; através de áudio-dramas; em videojogos; novelas televisivas, entre outros. O género, por esta altura, já se estende para além do solo japonês e vai influenciar outros países vizinhos na produção das suas próprias histórias de *Boy's Love* – como na Coreia do Sul e na China.

A transição entre estes ideais reproduzidos em papel e as suas adaptações para a animação mantém, quase sistematicamente, as mesmas características visuais. Com a popularização do *animé*, subgéneros como o *yaoi* não ficam para trás na sua produção. Esta forma de arte em movimento, transporta personagens do papel para o ecrã, muitas vezes com a intenção de promover o conteúdo original de onde é adaptada. Os *animé yaoi* constituem, para além do *mangá*, um dos maiores meios de consumo do género.

---

<sup>99</sup> Cf. MCLELLAND, M., NAGAIKE, K., SUGANUMA, K., & WELKER, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, p.107.

<sup>100</sup> Cf. Cf. MCLELLAND, M., NAGAIKE, K., SUGANUMA, K., & WELKER, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, p.124-126

A animação independente de 1992 *Ai no Kusabi* foi adaptada do romance ilustrado (ou, *light novel*) com o mesmo nome, escrito por Rieko Yoshihara e ilustrado por Katsumi Michihara, publicado desde outubro de 1987 até outubro de 1990 e pertencia à revista *Juné*. Esta animação foi dividida em duas partes, em que a



**Figura 20** Fotograma retirado da adaptação animada de *Ai no Kusabi* de 1992.

segunda acaba por ser estreada dois anos mais tarde do que a primeira. A longa-metragem segue um tipo de história tipicamente característica do *yaoi*, e o grau de qualidade deste produto prova o quão ao mesmo nível o gênero se mostra em comparação aos outros tipos de animações da altura no Japão. A relevância de *Ai no Kusabi* é tal na indústria do *BL/yaoi*, que a história é revisitada pelo mesmo estúdio em 2012 para a sua readaptação.

A novela serial chamada *The Takumi-kun Series* escrita por Gotoh Shinobu, ativa desde 1992 até 2016, recebeu várias adaptações de sucesso. Em 2007, o artista



**Figura 21** Poster promocional de *The Takumi-kun Series 2: Niji no Garasu*, estreado em 2009.

Ohya Kazumi inicia a formatação desta novela para a banda desenhada. No mesmo ano, esta série ganha uma adaptação para filme, com mais quatro filmes lançados da mesma, nos anos seguintes. Consideram-se os filmes dentro de *The Takumi-kun Series* como parte das produções pioneiras em *live action* do gênero *BL*. A mesma série tem o lançamento do seu sexto filme agendado para o ano 2023, o que comprova o estatuto desta obra e a forma como o entretenimento japonês continua a investir na mesma. Principalmente durante o início dos anos 2000, o Japão mantém-se como o maior exportador e investidor em conteúdo *Boy's Love*.

*Mangá BL* conserva até agora um estilo mais tipicamente japonês em todas as suas obras. A relevância do meio não diminuiu na globalidade do gênero, porém já é igualável ao sucesso que produções sul coreanas têm recebido. *Webcomics* ou *webtoons* são bandas desenhadas vinculadas por um suporte digital distribuídas em grandes números na Coreia do Sul. A temática do homoerotismo e de romances *queer* são, cada vez mais, propulsores do entretenimento digital coreano. Um ponto de grande interesse das *fujoshis* pelas *webcomics* coreanas deve-se à preferência por ilustrações coloridas nestas obras e pela variedade de temáticas e estilos visuais que apresentam. No mesmo país também já se registam a fundação de estúdios de animação que investem em produções dentro da categoria de *BL*, como as animações do estúdio *ABJ Comapny*, *Hyperventilation*<sup>101</sup> e *Mignon*<sup>102</sup>.

Em países com regimes menos abertos ao investimento neste tipo de conteúdo, as oportunidades para a sua produção têm de passar por mais algumas “camadas” de censura. Mesmo assim, a China cada vez mais marca a sua contribuição para o gênero de *BL* através das novelas *danmei*. Traduzido literalmente como “beleza indulgente”, *danmei* é um gênero literário chinês que apresenta relacionamentos românticos entre personagens masculinos. A sua prática dá continuidade ao que *tanbi* foi no Japão. O maior nome da área, neste momento, é Mo Xiang Tong Xiu, autora de três séries de novelas *BL* conhecidas globalmente – *Mo Dao Zu Shi*<sup>103</sup>; *Tian Guan Ci Fu*<sup>104</sup> e *Ren Zha Fanpai Zijiu Xitong*<sup>105</sup>.



**Figura 22** Ilustração de Marina Privalova para o volume 3 (traduzido em inglês) da novela *Mo Dao Zu Shi*, de 2022.

<sup>101</sup> *Hyperventilation* (estreado em 2017) é uma animação independente sul-coreana, realizada por Lewin.

<sup>102</sup> *Mignon* (estreado em 2023) é uma animação da mesma autoria.

<sup>103</sup> Traduzido para inglês como *Grandmaster of Demonic Cultivation*, foi lançado originalmente em 2015.

<sup>104</sup> Traduzido para inglês como *Heaven Official's Blessing*, foi lançado originalmente em 2017.

Em relação ao *BL* interpretado por atores e transportado até aos ecrãs, uma nação chinesa constitui um dos maiores exportadores do género. A partir dos anos 2010, Taiwan começou a envolver-se na criação de novelas televisivas (ou *dramas*, como são referidos universalmente) do tipo *Boy's Love*. Esta liberdade deve-se à sua insularidade sociopolítica em relação à grande república chinesa.

Para além destes três grandes países asiáticos, o maior agente na criação de *dramas BL* é a Tailândia. Na última década, o país do sudeste da Ásia está registado como a maior potência na indústria das novelas televisivas *BL*, ultrapassando todos os países anteriormente mencionados.<sup>106</sup> A dimensão das produções *BL* tailandesas é tal que ultrapassa a produção de outros tipos de série fora deste género, no próprio país<sup>107</sup>. Neste caso, estes *BL's* são, muitas vezes, baseados em novelas em prosa originais da mesma localidade, ou tratam-se de projetos independentes. Grandes títulos que



**Figura 23** Poster promocional para a série tailandesa *KinnPorsche The Series La 'forte* estreada em 2022. Adaptada da novela digital de 2020 *KinnPorsche*, da autora Daemi.

acompanham o género são *Together with Me* de 2017; *TharnType: The Series* de 2019; *KinnPorsche The Series La 'forte* em 2022 e muitos dos títulos pertencentes à produtora televisiva *GMMTV*.

Já no que toca a outros tipos de localidades, a produção de *Boy's Love* tendencialmente segue princípios distintos. O mercado global não está tão bem delineado quando falamos dos públicos-alvo de conteúdo *queer*. Não há um afunilamento tão evidente como na Ásia quando a discussão é sobre conteúdo produzido de mulheres para mulheres. Ainda se mantém uma ideia mais masculina sobre produções homoeróticas e a quem devem ser dirigidas. Porém, graças a movimentos

<sup>105</sup> Traduzido para inglês como *The Scum Villain's Self-Saving System*, foi lançado originalmente em 2015.

<sup>106</sup> Cf. KINORI, Christine. (2022). The Rise of Thailand's Boy Love Series, [Consult. 1 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.thereviewgeek.com/rise-of-thailands-boy-love-series/>>

<sup>107</sup> Cf. KOAYSOMBOON, Top. (2020). Everything you need to know about Thailand's thriving Boys Love culture, [Consult. 1 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.timeout.com/bangkok/lgbtq/thai-boys-love-culture>>

causados por certos *fandoms* e a prosperidade de *fanart* e *fanfiction* nesses espaços, o pensamento ocidental sofre mudanças constantes. Um exemplo afluente ao qual se pode considerar *BL* no ocidente trata-se da banda desenhada, adaptada a série televisiva, intitulada *Heartstopper*<sup>108</sup>. Criada pela autora britânica Alice Oseman, esta banda desenhada segue muitos dos estereótipos do género *Boy's Love* e, conjuntamente, permite a representação de um escopo ainda maior de realidades *queer* além dos seus protagonistas.



**Figura 24** Excerto retirado da *comic Heartstopper*, de Alice Oseman (com a sua primeira publicação desde 2016 na plataforma *online Tumblr*). Comparando com uma montagem de fotogramas retirados da adaptação com o mesmo nome, estreada no ano 2022.

<sup>108</sup> *Heartstopper* é uma *webcomic* inglesa originalmente publicada em 2016, adaptada a uma série televisiva do mesmo nome em 2022, emitida pela *Netflix*.

#### 4.5. EXPLORAÇÃO DO EROTISMO DENTRO DO MANGÁ

*Hentai* é um gênero pornográfico japonês que engloba *mangá*; *animé* e outros tipos de *mídia* popular. O conceito do *hentai* tem origens diferentes da história escrita à volta do *mangá*. Antes de passar a ser algo distribuído acompanhado de um tipo de narrativa similar ao objetivo do *mangá*, ilustrações pornográficas japonesas surgem séculos antes da revolução audiovisual nas artes. Durante o período Heian<sup>109</sup> no Japão, *shunga*<sup>110</sup> ou “arte erótica” começa a ser registada. Passados séculos, a prática continua até o meio do *mangá* adotar as mesmas temáticas. Já a partir dos anos 40 nota-se o surgimento de algumas tiras desenhadas com a mesma intenção que as xilogravuras *shunga* tinham. Porém, da mesma forma que *mangá* evolui para um estilo menos cartunista, *hentai* em formato *mangá* também dispõe de personagens mais realistas.<sup>111</sup> Esta mudança causa no meio o mesmo impacto que, por exemplo, o fenômeno *bishounen* causou no *shoujo* e, conseqüentemente, no *BL* em geral.

*Animé* é assumido como o formato mais popular para o consumo de *hentai*. Semelhantemente a *shounen*, *shoujo*, *BL* e outros, *hentai* constitui, por várias vezes, adaptações de histórias primeiramente publicadas num formato *mangá*. Pode dizer-se que a evolução do gênero, quer seja em formato de animação ou de banda desenhada, é paralela ao destas duas formas de entretenimento. O processo pelo qual *hentai* passou corresponde ao mesmo que o *mangá* japonês sofreu, e que, conseqüentemente, o *animé* sofre. Ou seja, todos os momentos discutidos previamente sobre como o *mangá* se desenvolve até à atualidade, refletem a mesma jornada do *mangá hentai*.

As temáticas exploradas aqui diferem do tipo de erotismo que caracteriza o *yaoi* ou até o *BL*. *Hentai* foca-se, no geral, em personagens femininas e na sua sexualização, visto que o seu público se entende que seja masculino. Normalmente estende-se por narrativas mais pesadas do que aquelas escritas para consumidores femininos. Nestes *mangás* há a exploração de fetiches; sadomasoquismo; violência; pedofilia. Tudo isto sem a incorporação do romance da forma que trabalhos *yaoi* o fazem, mesmo usando estes aspetos nos seus enredos. A conclusão que se tira é que histórias eróticas escritas para satisfazer o interesse masculino não carecem do tratamento embelezado; do

---

<sup>109</sup> Período Heian desde 794 a 1185 no Japão.

<sup>110</sup> Ilustrações eróticas popularizadas no Japão através de xilogravuras e pergaminhos.

<sup>111</sup> Cf. KIMI, Rito. (2021). *The History of Hentai Manga: An Expressionist Examination of EroManga*, p. 24-25.

romance acompanhado de drama; e de personagens mais tridimensionais, comparativamente a *yaoi/BL*.

O mesmo acontece no homoerotismo do *mangá* quando os criadores são do gênero masculino e têm como seus principais consumidores homens. *Bara* é um subgênero de *mangá* homoerótico ou de bandas desenhadas *gays*, que também se foca em relações homossexuais e tem como autores e leitores a comunidade *gay* masculina do Japão. Neste meio, *bishounen* são substituídos por personagens robustos; mais musculados; geralmente, peludos; e com níveis de gordura corporal maiores, comparativamente a outros gêneros<sup>112</sup>. Como no *hentai*, *bara* escolhe uma exposição do romance homossexual mais pujante e não tão apelativa à sensibilidade feminina.



**Figura 25** Excerto retirado primeiro volume do *mangá Dick Fight Island* de 2021, por Reibun Ike.

Conquanto, no início dos anos 2000 começou a haver uma sobreposição entre *yaoi* e *mangá* homoerótico em publicações de temáticas como *BDSM*<sup>113</sup>. Revistas mais direcionadas ao interesse masculino eram formadas em grande parte por colaboradores do sexo masculino. Ainda assim, várias autoras de *yaoi* contribuíram para as mesmas publicações seriais, com histórias compatíveis com o “gosto *gay*” e com os mesmos temas de *BDSM* e derivados<sup>114</sup>. Esta prática não era tão sistemática, porém, na sua casualidade, estas autoras femininas eram, muitas vezes, identificadas sob pseudônimos masculinos.<sup>115</sup> Ao mesmo tempo,

<sup>112</sup> Cf. ISHII, Anne, & KOLBEINS, Graham. (2014). *Massive: Gay Erotic Manga and the Men Who Make It*, p.34.

<sup>113</sup> Cf. LUNSING, Wim. (2006). *Yaoi Ronsō: Discussing Depictions of Male Homosexuality in Japanese Girls' Comics, Gay Comics and Gay Pornography*, [Consult. 2 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://web.archive.org/web/20120210031630/http://intersections.anu.edu.au/issue12/lunsing.html>>

<sup>114</sup> Cf. TAGAME, Gengoroh. (2013). *Gay Erotic Art in Japan Vol. 3: Growth of the Gay Magazines and the Diversification of their Artists*, p.24.

<sup>115</sup> Cf. ISHII, Anne, & KOLBEINS, Graham. (2014). *Massive: Gay Erotic Manga and the Men Who Make It*, p.32.

existiram vários editores de publicações especificamente *yaoi* que incentivaram a produção de obras com personagens mais masculinos, com o objetivo de atrair um público tanto de *mangá gay*, quanto de leitores de *yaoi*.<sup>116</sup> Por esta altura, dá-se uma separação da estética *bishounen* do meio, para que a maior variedade de representações visuais homoeróticas aumentasse as suas audiências.

Do final da década de 2010 até agora, a popularidade de personagens mais tradicionalmente masculinos no *yaoi* aumenta<sup>117</sup>. O gosto por corpos maiores e mais musculados; personagens mais velhos; o *seme* e o *uke* de tamanhos fisicamente próximos, definem esta nova geração visual de conteúdo *BL*<sup>118</sup>. Nisto, o próprio *BL* enquanto género, passa a deixar de estar associado tão vigorosamente a um público feminino. E este tipo de desenho erótico começa a gerar um interesse mais geral no seu consumo.<sup>119</sup> Existe cada vez mais complexidade nas personagens de cada história do *BL*.

O cruzamento entre subgéneros homoeróticos no Japão manifesta-se em trabalhos como os da autora Sakira e Ike Reibun nos seus estilos de personagens altamente musculados, em contraste com a sensibilidade nas suas narrativas. Aion Kiu também ilustra uma variedade significativa de dinâmicas sexuais e em termos de enredo nas suas obras. Azuma Kaya, em especial com o *mangá Sakurada-senpai Kaizou Keikaku* de 2018, também explora temas sadomasoquistas através da combinação de vários ideais em relação ao *mangá* homoerótico.

---

<sup>116</sup> Cf. TAGAME, Gengoroh. (2013). *Gay Erotic Art in Japan Vol. 3: Growth of the Gay Magazines and the Diversification of their Artists*, p.24.

<sup>117</sup> Cf. GRACE, Madison. (2017). What is yaoi and where does it go from here?, [Consult. 2 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://junemanga.com/blogs/news/what-is-yaoi-and-where-does-it-go-from-here>>

<sup>118</sup> Cf. Idem.

<sup>119</sup> Cf. GRACE, Madison. (2017). What is yaoi and where does it go from here?, [Consult. 2 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://junemanga.com/blogs/news/what-is-yaoi-and-where-does-it-go-from-here>>

## 5. PROJETO ARTÍSTICO

Face a esta contextualização teórica, segue a apresentação do projeto final que se caracteriza como uma banda desenhada construída à volta de personagens originais. O produto final consequente deste projeto distribui-se por um conjunto de páginas ilustradas, disponíveis em apêndice.<sup>120</sup> Esta banda desenhada foi desenvolvida ao estilo *mangá* e toma os seus protagonistas e temática geral como parte do universo *yaoi*.

Um personagem original, ou identificado através da sigla *OC* (do inglês, *original character*), é uma pessoa ou criatura fictícia criada por alguém. Esse personagem pode apresentar-se por meio de imagens ou textos, conforme a área de criação do autor da mesma. Esta pode fazer parte de uma história original, banda desenhada ou série animada concebida pelo mesmo autor. No entanto, personagens originais também são desenhados para serem uma adição a um tipo de *mídia* já existente.

Esta prática está muito ligada ao mesmo ato da produção de *fanart*. Artistas que se integram dentro de um *fandom*, naturalmente, acabam por sentir a vontade de produzir obras visuais relacionadas ao tema do seu interesse. No campo do *yaoi*, assim como no da cultura popular japonesa no geral, o fator imagem é de extrema importância. A lista de personagens icónicas dentro deste meio é muito extensa. E estas, devido à sua afluência e ao seu marco na “onda” popular oriental, sofrem copiosas reproduções. Estas cópias podem ser literais ou postas sobre um novo contexto. Não obstante, com este tipo de reproduções dos personagens que fazem parte de algum meio artístico como um *mangá*, por exemplo, também se dá a criação dos tais personagens originais (mesmo que baseados numa narrativa existente).

Dentro do grupo de fãs da icónica série japonesa, *A Navegante da Lua*<sup>121</sup>, existem membros que se encarregam de desenhar navegantes novas. Esta criação pode, ou não, refletir o artista que lhe deu origem. Em várias ocasiões, principalmente em contextos em que cada personagem de uma franquia é altamente temática – como no caso d’*A Navegante da Lua*, em que cada navegante é representada por um planeta diferente do sistema solar –, estes novos personagens podem ser considerados uma *persona* ou uma *sona* do artista. No que consta neste exemplo, os fãs d’*A Navegante da Lua* mantêm o desejo de se rever neste universo, então, seguindo o mesmo molde das

---

<sup>120</sup> Em Apêndice: 9.3. PÁGINAS FINAIS, p.107-113.

<sup>121</sup> Em japonês *Bisoujo Senshi Seira Muun* trata-se de um mangá escrito e ilustrado por Takeuchi Naoko publicado desde 1991 até 1997. Adaptado para uma série animada do mesmo nome desde 1992.

navegantes desta série e integrando-se dentro do mesmo universo ficcional, geram um *OC*.

O surgimento dos personagens desenvolvidos no projeto artístico Rin e Mahoto não provém de nenhuma franquia ou *fandom* já existente. Considera-se que, como é o caso desde o começo e durante a evolução do gênero, estes personagens têm origens na relação de consumidor e autor de *yaoi*. Como anteriormente referido, o subgênero *yaoi* e a cultura por trás do mesmo – que podemos chamar de *fandom* do *yaoi* –, tem em consideração moldes muito específicos. Tendo como propósito seguir esses moldes de forma rigorosa ou mais informal, o caso de estudo apresenta uma intenção clara da sua concepção.

As morfologias típicas do *yaoi* discutidas tiveram em consideração muitos aspectos importantes, como a estatura, a musculatura e os traços faciais do personagem. Porém, características que compõem o personagem a nível visual, como a paleta de cores que este tem, são muito significantes. Este aspecto da descrição de um personagem já não segue estereótipos tão predeterminados no âmbito do *yaoi* ou *BL*.

Qualquer forma de romance considera atributos que distinguem as duas partes envolvidas no mesmo. Em pares que contam com membros de gêneros opostos, estas diferenças não se manifestam de formas excessivas, pois o fator do gênero atua como principal diferenciador. Já em casais homossexuais, principalmente na ficção japonesa, o mais comum é encontrar-se um membro de cabelos claros e outro de cabelos mais escuros. Isto pode ser apresentado em múltiplas variações como um dos participantes do romance ter o cabelo negro e o outro tê-lo num tom mais claro de castanho. Existem sempre possibilidades mais particulares, usualmente presentes em histórias dentro do gênero da fantasia, em que um dos protagonistas chega a ter os cabelos louros ou brancos. Logo, o que se pode determinar neste campo de criação, é que, no plano em que os personagens principais se identificam dentro da



**Figura 26** Primeiro painel (desenho da autora com 15-16 anos) do momento que Rin e Mahoto se conhecem pela primeira vez. Desenho A5, a caneta.

mesma identidade de gênero, o fator da cor é muito importante. Nos casos em que as silhuetas destes protagonistas se assemelham, a paleta de cor de cada um também age como outra ferramenta para a distinção dos mesmos.

Posto isto, no que toca ao personagem Rin, este surge inicialmente com a intenção de executar o papel do *uke* no casal. Este propósito revela, mesmo que de forma inconsciente, a projeção que seria feita sobre o personagem fisicamente e psicologicamente. Rin é um indivíduo que se apresenta na condição de protagonista com que o leitor se pode relacionar. É deslocado da sua cidade natal e depara-se com novos locais e novas pessoas a conhecer. Não é desenhado para ser um tipo de pessoa altamente carismática, mas demonstra interesse em ser visto como atraente. O habitual nestas circunstâncias é que, para estes personagens serem fáceis de se relacionar com o leitor, os cabelos e aspeto físico nunca sejam muito extravagantes – os protagonistas de muitos *mangás shounen* costumam ter cabelos negros e vestimentas normais, à semelhança da população japonesa. No *yaoi* há uma exploração maior dessas possibilidades. Assim sendo, mesmo como o personagem mais “passivo” nesta narrativa, Rin tem cabelos claros; cor de caramelo; curtos; num corte pouco convencional. Esse tom de caramelo também se usa no colorir dos seus olhos. Consequentemente, as cores que usa no seu guarda-roupa também são mais claras ou mais arrojadas. O vermelho acaba por se mostrar como uma cor à qual o personagem é muito associado. Acrescentando que, ao longo da evolução do *design* do personagem, elementos como acessórios demonstram-se cada vez mais proeminentes na sua aparência.

Outros traços da sua constituição seguem, no entanto, esta indicação de que o personagem tem o tipo de personalidade mais ligada ao papel de *uke*. Isto verifica-se nos seus olhos, ligeiramente recaídos e como são sempre desenhados com formas mais redondas. E na continuação deste aprisionamento que o molde de *uke* trouxe ao *design* do personagem, Rin é mais baixo em altura – estereótipo daqueles que pertencem à norma de *bottom*. Neste ponto ao fazer nascer os personagens, a sua musculatura não atuava como um atributo assim tão importante em relação à altura dos mesmos. Logo, sendo Rin o mais baixo dos dois, a hipótese de que a tonificação dos seus músculos podia ser mais explorada não seria revista ainda.

O personagem Mahoto surge como objeto de desejo para Rin. Este personagem tem-se, desde a sua conceção, como o mais “ativo” no seu tipo de personalidade e, neste efeito, é posto no papel de *seme*. No *yaoi* e a sua tendência para acomodar personagens

andrógenas e de cabelos esvoaçantes, Mahoto acaba por seguir essa direção. Graças a influências do tempo em que os dois personagens foram criados, sabe-se que o estilo dos cabelos compridos tinha de ser utilizado. Nas poucas diferenças entre as silhuetas dos personagens num *yaoi*, um elemento comum para se realizar a separação de um para o outro, não é só a cor, mas também o comprimento e feição dos seus cabelos. Ao fazer esta escolha, muitos artistas até podem nem considerar a cor do mesmo como assim tão relevante, já que a extensão de cabelo atua para essa tal diferenciação. Volume e cor de cabelo tomam-se como características decisivas no caso do desenho de Mahoto. Essa cor também vai ditar como é a sua paleta de cores no geral e o que é que isso significa em relação ao personagem.



**Figura 27** Ilustração aos 16-17 anos da autora, de Mahoto, A5, esferográfica.

Mahoto tem uma presença no seu universo que tenciona “seduzir” o leitor da mesma forma que Rin é seduzido. Apesar disso, cores mais frias como o azul e o esverdeado são as que estão associadas a este personagem. Os ligeiros brilhos azuis do cabelo de Mahoto também são transportados para os olhos e para as vestimentas que usa. Sendo que o mais comum é a sua imagem dispor de cores mais escuras e não tão chamativas, em contraste com a sua personalidade.

Independentemente disto, Mahoto confirma-se enquanto *seme* no mesmo aspeto em que o Rin se considera o *uke* a este ponto. Mahoto é desenhado com traços mais “ferozes” nos seus olhos e sorriso. A sua silhueta é mais angular e essa angularidade está presente nas linhas das suas pestanas e no formato do olho. Bem como, tratando-se do *ikeman* desta história, o hábito de ser apresentado muitas vezes com um sorriso no rosto eleva a nitidez destes ângulos que o caracterizam. Sempre foi o mais alto dos dois e, desde os primeiros momentos em que é ilustrado, Mahoto tem os ombros largos. A sua estatura física, da mesma forma que Rin, é prioritária relativamente ao desenvolvimento dos seus músculos. Desde que Mahoto seja apresentado como um personagem alto de ombros largos, a sua função de *top* está assegurada. Ainda assim, naturalmente, sendo visto como a personalidade mais dominante na história, a reflexão dessa intenção no seu físico é iminente. O que isto quer dizer é que, a despeito disto não se notar nos

primeiros desenhos de Mahoto, ele acaba por ser o primeiro dos dois a ter a sua musculatura explorada. Continuando sobre o molde do *seme num yaoi*, o físico de Mahoto é mais bem desenvolvido até certo ponto.

Estes contrastes entre as personalidades e as imagens de cada um podem ter mais do que uma interpretação. Consegue-se identificar aqui um quebrar de um arquétipo comum – em que a vivacidade das cores que cada um apresenta, traduz o tipo de personalidade que têm. À vista do caso de Rin e Mahoto, na verdade o mais “passivo” é colorido por cores vivas e o mais “ativo” por cores suaves e tendencialmente escuras. Deste modo, o leitor encontra um caso em que as aparências podem não corresponder à realidade. Ainda se pode concluir que desde a sua primeira visualização, os personagens de Rin e Mahoto possuíam mais camadas sobre si, do que as que os moldes tradicionais do *yaoi* lhes dariam.

### 5.1. DURANTE A ADOLESCÊNCIA

Influências diretas e indiretas do meio artístico para a criação das personagens têm-se durante a adolescência mais ligadas ao *animé* do que ao *mangá*. Isto deve-se à distribuição mais comum dessas animações japonesas através da televisão portuguesa. Esta variedade de influências deu origem à criação de personagens originais graças às temáticas por estas exploradas e pela estética das mesmas.

Definitivamente, do meio artístico japonês, o fenómeno dos *bishounen* impulsionou esta vontade desde o início. Séries animadas com o público feminino como alvo seguiam o princípio do *bishounen* quando eram apresentados personagens masculinos. A série animada d’A *Navegante da Lua*, em especial os personagens de Kunzite e Zoisite; o *Olho de Peixe*; e as *Sailor Starlight* foram grandes impulsionadoras para a criação dos personagens. Igualmente, a animação com o nome *Mermaid Melody* de 2003, transmitida paralelamente à anterior em emissoras portuguesas, tem alguma intervenção – em particular graças ao personagem Michel. O mesmo tipo de gosto foi retirado de diversos dos membros do elenco de *Fushigi Yuugi* de 1995, como Nuriko; Hotohori e Nakago. Qualquer animação baseada na obra do grupo *CLAMP*, mas em particular *Sakura, a Caçadora de Cartas* de 1998 e, posteriormente, *Tokyo Babylon* de 1992, criaram um campo visual também apelativo. Existe uma atuação do Grupo do Ano 24 na adolescência sobre esta vontade da criação de personagens. E séries animadas dentro do género do *yaoi*, assistidas nessa altura, acentuam um momento

ainda mais definitivo na decisão da concepção de um produto original. Os títulos mais memoráveis desse momento tratam-se de *Ai no Kusabi* (1992); *Okane Ga Nai* (2007); *Loveless* (2005); *Fuyu no Semi* (2007); *Be-Boy Kidnapp'n Idol* (1989); entre outros de menor impacto. Além disso, jogos do tipo *visual novel* como *Dramatical Murder* (2012) e *Lamento - Beyond the Void* (2006) fornecem bases mais indiretas nesta ação.

No âmbito do *mangá*, há *UnderGrand Hotel*, de 2003, como um dos poucos modelos seguidos para o fim descrito previamente. Já no que toca a séries televisivas de *live action* dentro do *BL*, *The Takumi-kun Series* foi um grande estimulante na criação de Rin e Mahoto. As temáticas exploradas por estes filmes, assim como a dinâmica estereotipada entre personagens, levou a uma visão mais clara do que os personagens originais viriam a ser. Como tal, neste caso o protagonista Takumi, maioritariamente, em relação à sua personalidade, porém, inicialmente, também a nível estético, serviu de protótipo para Rin. E, naturalmente, o tipo de personalidade e postura do coprotagonista Giichi foram o “esqueleto” para Mahoto.



**Figura 28** Excerto da 20ª edição série em banda desenhada *Clube Winx*, de novembro de 2005. Primeira aparição visual do personagem Helia, como interesse amoroso de Flora.

Outro grande molde visual para o desenho do personagem Mahoto tem origem no ocidente. Da série animada juvenil *Clube Winx*, de 2004, o seu respetivo personagem chamado Helia foi o principal modelo para a encarnação de Mahoto. Desde o tom e comprimento dos cabelos, aos acessórios e paletas de cor no vestuário, Helia, mais do que personagens de origem japonesa, foi a matriz de onde o interesse amoroso de Rin nasceu.

Um aspeto que sucede na adolescência, fruto da exploração intensiva de cenários possíveis para a narrativa dos personagens Rin e Mahoto, é a criação de universos alternativos dos mesmos, visto não haver qualquer necessidade para manter uma narrativa consistente durante essa idade. Este ato é comum em produções baseadas em conteúdo oficial, especialmente na produção de *fanart* e *fanfiction*. Dentro dessas práticas podem existir cruzamento entre cenários e personagens de histórias diferentes ou a contextualização de um determinado conjunto de personagens num novo meio. Por exemplo, o próprio autor do *mangá shounen Boku No Hero Academia* (2014), Horikoshi Kohei, participa na criação de um universo alternativo das suas personagens. Através de ilustrações e momentos curtos de animação, Horikoshi apresenta um universo do tipo conto de fadas medieval, em que cada personagem manifesta uma classe e superpoder diferentes aos originais, mais apropriados ao novo cenário. Bakugou, enquanto um super-herói portador de poderes explosivos, nesta realidade alternativa possui habilidades mais ligadas às de um dragão.

No caso de Rin e Mahoto, a sua exploração de universos alternativos está na possibilidade de Mahoto ser uma sereia. Nesta versão da sua narrativa, Rin ainda não se encontra no processo de se mudar para a grande cidade no seguimento dos seus estudos. A partir de uma influência mais pessoal é decidido que Rin encara Mahoto, enquanto sereia, numa praia da sua terra natal. Além da intrínseca curiosidade em relação à estética de sereias, esta vontade advém do consumo de séries como *H2O As Sereias* (2006) e do *animé Free! - Iwatobi Swim Club* (2013).<sup>122</sup>

Noutro universo, Mahoto é um vampiro e Rin é o seu alvo. Nesta versão de eventos, Mahoto atua como professor de uma disciplina relacionada a História e Rin é o seu aluno. Esta fachada como professor ajuda Mahoto a aproximar-se de Rin e emprisioná-lo. Rin, enquanto refém, trata-se por uma imagem sempre reproduzida num tom mais erótico em



**Figura 29** Estudo aos 17 anos da autora, sobre os universos alternativos de Rin e Mahoto. A4, caneta e aguarela.

<sup>122</sup> Em Apêndice: 9.4.2. UNIVERSOS ALTERNATIVOS, p.110.

comparação a todas as outras alternativas. Também constitui a realidade mais violenta para o eventual romance entre os personagens. A dinâmica que se verifica nesta versão da narrativa espelha, a alguns níveis, o tipo de enredo que a animação de *Ai no Kusabi* também apresenta. A produção portuguesa *Lua Vermelha* (2010); a série *Teen Wolf* (2011) e *A Saga Crepúsculo* (2008) incentivaram grande parte da indulgência deste momento.<sup>123</sup>

O videogame, já antes indicado, *Dramatical Murder*; a série animada francesa *Code Lyoko* (2003) e a estética visual dos jogos da série *Final Fantasy* (a edição lançada em 2016, em específico) influenciam um novo universo do estilo *cyberpunk*. Esta exploração foi puramente superficial comparativamente à de outras versões. Pouco mais vem a ser lembrado em relação ao mundo *cyberpunk* em que Rin e Mahoto habitam. O que se confirma é que, preliminarmente, os dois sentem algum tipo de animosidade um contra o outro. Para além disso, a razão para as ilustrações deste universo deve-se a um gosto pessoal por esta estética e a sua exploração.<sup>124</sup>

Tirando os três principais universos alternativos desenhados para Rin e Mahoto, existem outras possibilidades momentaneamente exploradas ao longo deste percurso, durante a adolescência. Nomeadamente, ilustrações dos mesmos personagens no género biológico oposto. Bem como os desenhos em que o casal é mais velho, pressupondo que o relacionamento dura há uma década.

#### 5.1.1. YAKUZA

Os *yakuza* (em japonês, ヤクザ), também conhecidos como *gokudou* (em japonês, 極道, traduzido como “o caminho extremo”), são membros de sindicatos de crime organizado originais do Japão. A polícia japonesa e a *mídia* local também os tratam como *bouryokudan* (em japonês, 暴力団, traduzido como “grupos violentos”) enquanto os próprios *yakuza* se autodenominam como *ninkyō dantai* (em japonês 任侠団体, “organizações cavalheirescas”). O equivalente em português para o termo *yakuza* é mafioso, ou seja, um indivíduo envolvido numa organização criminosa.

---

<sup>123</sup> Em Apêndice: 9.4.2. UNIVERSOS ALTERNATIVOS, p.111.

<sup>124</sup> Idem p.112.

A *yakuza*, enquanto organização, é conhecida através de códigos rígidos de conduta, de natureza feudal e das suas várias práticas ritualísticas não convencionais.<sup>125</sup> Visualmente, os membros são frequentemente identificados como homens com corpos intensamente tatuados, e na atualidade, vestidos com fatos feitos no estilo ocidental.

As tatuagens tradicionais japonesas, também conhecidas como *irezumi* (em japonês, 刺青), não são apenas um símbolo de poder e estatuto dentro da *yakuza*, mas também servem como uma forma de identidade para os seus membros.<sup>126</sup> “As tatuagens geralmente são vastas e cobrem grande parte do corpo. São constituídas por desenhos muito complexos que podem levar anos para serem terminados. Então, sendo que o processo de fazer uma tatuagem é doloroso e bastante demorado, por vezes, dá-se o aumento da sua importância dentro da organização”<sup>127</sup>.

Este tipo de tatuagens geralmente inclui componentes tradicionais japoneses, como dragões, flores de cerejeira, peixes *koi* e guerreiros samurais. Essas imagens têm profundas raízes culturais e históricas no Japão e representam temas importantes como força, coragem, lealdade e honra – valores de grande importância para a *yakuza*.<sup>128</sup> Cada tipo de símbolo tem um significado específico que reflete a posição do membro dentro da organização ou sua história pessoal. Por exemplo, a simbologia da figura do dragão pode significar liderança ou força, enquanto uma imagem de uma flor, por exemplo a de cerejeira, pode representar beleza ou renovação.

Consequentemente, os *yakuza* são representados na *mídia* e na cultura popular de muitas formas diferentes. Têm o seu próprio género dentro da indústria



**Figura 30** Ilustração de Takabatake Kashou, sem data, *Shisei*.

<sup>125</sup> Cf. CASSAR, Claudine. (2023). *The Yakuza – Japan’s Notorious Organized Crime Syndicate*, [Consult. 2 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: [https://anthropologyreview.org/anthropology-archaeology-news/the-yakuza-japans-notorious-organized-crime-syndicate/?expand\\_article=1](https://anthropologyreview.org/anthropology-archaeology-news/the-yakuza-japans-notorious-organized-crime-syndicate/?expand_article=1)>

<sup>126</sup> Cf. Idem.

<sup>127</sup> CASSAR, Claudine. (2023). *The Yakuza – Japan’s Notorious Organized Crime Syndicate*, [Consult. 2 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: [https://anthropologyreview.org/anthropology-archaeology-news/the-yakuza-japans-notorious-organized-crime-syndicate/?expand\\_article=1](https://anthropologyreview.org/anthropology-archaeology-news/the-yakuza-japans-notorious-organized-crime-syndicate/?expand_article=1)>

<sup>128</sup> Cf. Idem.

cinematográfica do Japão, e são incluídos numa variedade de vertentes do entretenimento como o *animé*, o *mangá*, videogames e mais. O retrato da *yakuza* enquanto grupo ou somente como membro singular manifesta-se entre dois tipos de paradigmas – ou são retratados como homens de honra e respeito ou como criminosos que usam medo e violência como meios para a sua operação<sup>129</sup>. Porém estes dois “moldes” não são mutualmente exclusivos.

Tal como qualquer arquétipo de personagem, mafiosos são incluídos dentro de numerosas temáticas e contextos. No *yaoi* ou *BL*, o conceito dos *yakuza* não passa sem ser abordado múltiplas vezes e das mais diversas maneiras. Há uma sensualidade inata que reveste a rebeldia de um criminoso. Acrescentando a este ambiente familiar e de hierarquia neste tipo de organização constituída regularmente por membros masculinos, a indicação ao homoerotismo é certa. Assim, os protagonistas de um *yaoi* com temáticas ligadas à criminalidade, podem ser representados de forma intimidante, mas, na realidade, são gentis e carinhosos noutros contextos. Mesmo no *mangá yaoi*, “os *yakuza* têm um forte sentido de justiça e não hesitam em confrontar aqueles que põem em perigo a pessoa à qual têm carinho”<sup>130</sup>.

Estes estereótipos também padecem de ser quebrados no âmbito sexual entre os personagens mafiosos. Quando se trata dos *yakuza*, é comum associá-los com indivíduos no topo da cadeia alimentar da sociedade, contudo no que se trata de *mangá yaoi*, nem sempre esses homens estão “por cima”<sup>131</sup>. Portanto, mesmo com a sua aura de dominância e atitudes ameaçadoras, nestes contextos, criminosos deste calibre também são ilustrados como o objeto de desejo para outros.<sup>132</sup> Ou seja, o estatuto social de cada um não é um pré-requisito para o papel que tomam numa dinâmica homoerótica.

Numa primeira conceção do personagem Mahoto, este estaria de alguma maneira relacionado à *yakuza*. A ligação do personagem advém dos seus primeiros desenhos, em que Mahoto estava coberto por tatuagens. Algumas destas tatuagens eram incluídas e definidas por um estilo relativamente neutro. Porém a grande tatuagem do dragão nas suas costas era o ponto mais indicativo que o conectava com as influências da mafia japonesa. As várias tatuagens, que eram antes desenhadas no personagem, não

---

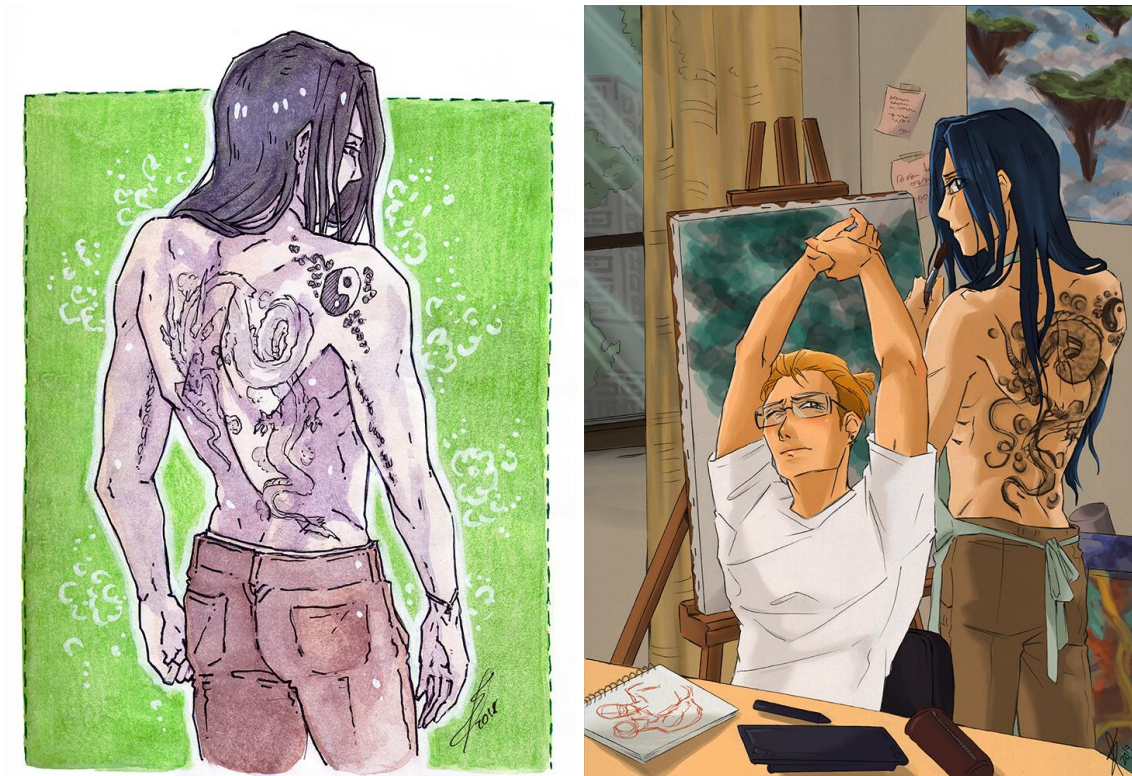
<sup>129</sup> ANÓNIMO. (2012). *Yakuza: Kind-hearted criminals or monsters in suits?*, [Consult. 2 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://japantoday.com/category/features/opinions/yakuza-kind-hearted-criminals-or-monsters-in-suits>>

<sup>130</sup> YAZ L. (2020). *Breaking Stereotypes: The Yakuza in Yaoi Manga*, [Consult. 2 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://honeysanime.com/breaking-stereotypes-the-yakuza-in-yaoi-manga/>>

<sup>131</sup> Cf. Idem.

<sup>132</sup> Cf. Ibidem.

eram tão obviamente ligadas ao estilo *irezumi*. Aqui há uma preferência por manter o desenho de uma figura típica da mitologia japonesa. No entanto trata-se de um dragão mais embelezado, semelhante ao personagem do Estúdio Gibli, Haku<sup>133</sup>. Isto prova uma reflexão do tipo de *mídia* que vem a influenciar a arte na adolescência e o quão relevante permanece nas representações mais atuais dos personagens. Estas características são reexploradas mais tarde e recebem uma recontextualização visual e narrativa no eventual estabelecimento da história final de Rin e Mahoto.



**Figura 31** Ilustração aos 17 anos da autora, com Mahoto de costas. A4, caneta e aguarela; Ilustração em formato digital aos 19 anos da autora, de Rin e Mahoto a trabalhar juntos.

<sup>133</sup> Personagem do filme de 2001 *A Viagem de Chihiro*, realizado por Miyazaki Hayao.

### 5.1.2. HOMOSSOCIALIDADE AO HOMOEROTISMO

O fascínio de jovens raparigas por conceitos como o *Boy's Love* advém deste fenómeno – a homossocialidade. Dentro dos mais diversos meios do entretenimento, há uma tendência para a representação de situações em que a maioria dos indivíduos são do mesmo género. Sendo que em *BL* ou *yaoi*, o núcleo do seu conteúdo é formado por figuras masculinas. Raramente estes géneros representam ambientes mistos. E o mesmo acontece com produtos destinados ao mesmo tipo de público: *boybands*; *otomegames*; *animé/mangá* do tipo *reverse harém*, entre outros. É através do fenómeno homossocial que as fantasias do homoerotismo acontecem entre um grupo de fãs. As fantasias criadas à volta de personagens ou de figuras públicas são, muitas vezes, transcritas em forma de prosa, como as já mencionadas *fanfictions*. No âmbito da arte, estes cenários fictícios também são transportados para ilustrações; fotomontagens; bandas desenhadas amadoras.

No campo da sociologia, homossocialidade é a designação para relações entre pessoas do mesmo sexo que não são de natureza romântica ou sexual<sup>134</sup>. Investigadores usam o conceito principalmente para explicar como o homem comum em relação aos seus próximos sustenta o domínio dos homens na sociedade. O termo foi popularizado pela investigadora americana Eve Kosofsky Sedgwick<sup>135</sup> nos seus vários estudos e dissertações sobre o desejo homossocial masculino.

A homossocialidade, por definição, não tem em conta nem a heterossexualidade nem a homossexualidade. Por exemplo, um homem heterossexual que prefere socializar com homens pode ser considerado um heterossexual homossocial.<sup>136</sup> O termo é usado para enfatizar aspetos de solidariedade entre homens.

Porém, tem-se como homossocialidade até certo ponto, pois quando se chega à homossexualidade outras discussões levantam-se. Existe uma preocupação, mais ou menos consciente, de construir representações corretas do ser *queer* no entretenimento. Caso estas representações sejam impactantes, também são formativas na adolescência.

---

<sup>134</sup> Cf. HAMMARÉN, Nils, & JOHANSSON, Tomas. (2014). *Homosociality: In Between Power and Intimacy*, [Consult. 2 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2158244013518057>>

<sup>135</sup> Nascida em 1950 e falecida em 2009, foi professora, crítica e poeta.

<sup>136</sup> Cf. HAMMARÉN, Nils, & JOHANSSON, Tomas. (2014). *Homosociality: In Between Power and Intimacy*, [Consult. 2 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2158244013518057>>

E, como criadores são consumidores no meio do *yaoi*, influências anteriores são imperativas nas intenções por trás da criação de personagens originais.

Organizações maioritariamente homosociais como a *yakuza*, e a sua representação nos *mídia*, são um terreno fértil para as fantasias de homoerotismo. Por trás da mesma mentalidade que traz histórias inocentes de amizade entre jovens para o campo dos *doujinshis*, ambientes revestidos de criminalidade não são exceção. O facto é que basta existir a oportunidade e a visão comum cresce a partir do desejo de fugir à norma.<sup>137</sup> Um grupo como os *yakuza*, mesmo já sendo fugitivos à conduta social comum, desperta a imaginação do coletivo. Podem ser figuras de autoridade; podem ser jovens colegas de escola; podem ser membros do mesmo conjunto musical; basta estarem inseridos num ambiente homosocial que a interpretação das suas interações suscita algo mais no consumidor.

Mesmo na tentativa ou vontade de sair da norma, em certos contextos estas fantasias são incentivadas pelo próprio distribuidor. “*Sex sells*”<sup>138</sup> é uma frase alusiva ao uso do sexo na publicidade para ajudar nas vendas de um determinado produto ou serviço por meio do apelo sexual ao consumidor. No caso em que as figuras mais relevantes são masculinas, o homoerotismo, mesmo que a nível superficial, é inevitável.



**Figura 32** Fotografia tirada nos bastidores da gravação do vídeo musical *Be Mine* (2022) de JunJin, integrante do grupo sul-coreano OnlyOneOf. O vídeo original segue uma história do tipo *BL* e os seus protagonistas são interpretados pelos membros do próprio grupo.

Trata-se de uma tática comum para fazer despertar um interesse do público feminino, da mesma forma que o oposto ativa a atenção masculina. O fenómeno verifica-se no que se chama *fanservice*. No mundo do *mangá/animé*, já não se trata só da imaginação das *mangakas* que fazem nascer paródias do tipo *yaoi*. Atualmente, até além do contexto da ficção, a alusão ao homoerotismo entre figuras masculinas é incentivada. Por exemplo, no caso das *boybands*, membros da mesma banda são incitados a provocarem-se uns aos outros de modos homoeróticos para exaltar a atenção dos seus fãs.

<sup>137</sup> Cf. COSTA, Henrique. (2022). *FANART E COMISSÕES COMO DESENHO APLICADO*. (CIEBA. Universidade de Lisboa, Ed.) Atas das Conferências: Expressão Múltipla VI: Desenho Aplicado e Teoria e Prática do Desenho.

<sup>138</sup> Também está relacionado ao filme americano de 2005, *Sex Sells: The Making of Touché*.

## 5.2. NA PÓS-ADOLESCÊNCIA

Ao longo de vários anos acontece o espelhar do “eu” artístico (passado e atual) nos mesmos personagens de agora. No passado, principalmente durante a adolescência, há um desejo maior em manter os “moldes” do gênero do *yaoi* intactos. Porém, de acordo com a expansão que foi feita no horizonte de referências artísticas para o projeto, estes moldes foram desconstruídos. As características mais evidentemente heteronormativas entre os protagonistas de *Bloom for You*<sup>139</sup> passam a ser menos óbvias na versão atual da história. A personificação do típico *seme* e *uke* já não é uma prioridade no revelar das personalidades dos personagens.

O desenvolvimento do universo em torno dos personagens manteve certos cenários físicos e narrativos ao longo da sua exploração. Ainda assim, a história sofreu múltiplas alterações, bem como todos os personagens e figurantes também padecem de reajustes. Rin continua a refletir melhor o leitor da história. A sua complexidade psicológica é mais trabalhada a nível narrativo e acaba por atuar como um “espelho” em várias áreas. As imagens que este “espelho” traz refletem-se em elementos do quotidiano do personagem, como nos seus gostos pessoais e nos seus hábitos<sup>140</sup>. É nesta fase de criação que, finalmente, os comportamentos de Rin são postos num contexto e com um objetivo. Dá-se uma razão para o contraste entre o seu desenho e o tipo de



**Figura 33** Rascunho aos 21 anos da autora, de Rin a pousar para Mahoto. A5, grafite.

peessoa que apresenta ser na narrativa. Semelhante ao próprio título deste *mangá*, Rin é uma personagem com bastantes camadas que o cobrem. Só ao descobrir-se é que a sua personalidade vai ter espaço para florescer. Daí, já não há a colocação tão estrita dele nas categorias específicas do *yaoi*. Rin não é um *uke*, mas sim um indivíduo a passar por uma

<sup>139</sup> Título do projeto final, traduzido para português como *Floresço por Ti*.

<sup>140</sup> Cf. MCLELLAND, M., NAGAIKE, K., SUGANUMA, K., & WELKER, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, p.147

autodescoberta. Mesmo que não seja ainda explícito neste ponto do projeto em questão, o futuro de Rin vai apresentá-lo como uma figura que passa por altos e baixos.

Aquilo que é estabelecido desde a adolescência até o agora é que o presente de Rin consiste na aventura de se integrar numa Faculdade de Artes como novo aluno. O seu primeiro encontro com Mahoto mantém-se narrado da mesma forma desde o início da produção destes personagens. E instantes como o adorar dos cabelos de Mahoto por parte de Rin e o pintar do corpo nu de Rin executado por Mahoto, permaneceram sempre como parte do enredo<sup>141</sup>. Adicionalmente, ocasiões como a rejeição inicial de Rin a Mahoto; o seu aproximar através das sessões de pintura com Rin como modelo; e a eventual confissão por parte de Rin também foram readaptadas, mas sempre essenciais para a ação<sup>142</sup>. Esta lista foi seguida até à pós-adolescência, todavia foi reorganizada e escrita num modelo mais atual, realista e informado.

À intriga original foram acrescentados muitos pontos de ação onde, de novo, o “eu artístico” toma forma. Os ambientes que os personagens frequentam, como é o exemplo da própria arquitetura da faculdade onde estudam, são em muito retirados do quotidiano da pós-adolescência. Há um esforço para a recontextualização destes elementos para o ambiente japonês, mas já não existe um prendimento tão grave a este aspeto. O desenho mais fiel ao que o “eu” reaprende na fase adulta do seu trajeto artístico tem como prioridade manter o tradicionalismo do género.

Mahoto revela-se como o personagem mais confiante, carismático e enigmático, como é costume existir num casal dentro do universo do *yaoi*. Esta intenção de o tornar ainda mais misterioso através da sua associação, mesmo que indireta, com os *yakuza* é posta de parte. A sua verdadeira identidade continua a ser complexa por razões diferentes. Mahoto também vai passar pelo seu próprio florescer. Em muitas situações, romances deste género acomodam um personagem mais exposto a nível emocional e o outro longe de ser tão trabalhado. Normalmente, esta bidimensionalidade pertence aos *seme*s e os *ukes* é que são mais vulneráveis a várias transformações e autodescobertas. No caso de Mahoto, *seme* deixa de o definir empiricamente. Como Rin, Mahoto é uma personagem tridimensional. Ele também se irá questionar em relação ao ambiente que o rodeia, e a sua versão mais autêntica emergirá das interações que tem com o seu coprotagonista. Mesmo enquanto mais alto e aparentemente dominante, a sua

---

<sup>141</sup> Anexo 9.3. PÁGINAS FINAIS, p.107-113.

<sup>142</sup> Idem.

fragilidade também tem espaço para ser trabalhada. Mahoto deixou de ser um tipo de personagem tendencialmente superficial devido aos exemplos seguidos na adolescência.

### 5.3. TRANSFIGURAÇÃO DO YAOI

O trabalho feito sobre a história de Rin e Mahoto dá um propósito àquilo que, anteriormente, não tinha. Tal como é dito em crítica ao gênero, o típico *yaoi* “sem clímax, sem resolução, sem significado” é de esperar, principalmente quando se fala nos clássicos do mesmo. Todavia, contradizendo *Juné* e outras revistas de então, *Bloom for You* procura um objetivo mais satisfatório para o seu enredo. Esta resolução pode ser definida como algo tão simples como finalmente dar um propósito a personagens criadas na adolescência. Após a conceção destes personagens e a sua exploração sem rumo, o resultado atual vem desta vontade de lhes dar uma narrativa oficial e finita. Tendo em conta as terminologias discutidas, até se pode constatar que o que vem a acontecer é uma transfiguração do *yaoi* para o *BL*. Visto que o termo *BL* já só indica um grupo de trabalhos com as mesmas temáticas, mas são dotados de menos preconceitos. A este ponto, *yaoi* já não é a designação mais correta para o resultado do projeto.

Mesmo com a transição de um para o outro, em certos aspetos mantém-se uma fidelidade em relação aos moldes do *yaoi*. Este exemplo é seguido em muitos aspetos técnicos do corpo do trabalho. No entanto, a quebra dos mesmos reflete-se em áreas como os ambientes e certas personagens retiradas de uma realidade pessoal. De novo, acontece o espelhar do “eu”. Certos ambientes no *mangá*, como características da arquitetura, atividades e acontecimentos, mesmo sendo contextualizados para um meio japonês, são inspirados na pós-adolescência. Elementos além dos protagonistas, como as personagens secundárias e os figurantes da história, são reproduções de indivíduos que rodearam a realidade mais contemporânea do “eu”.

“(…) A fantasia, no seu sentido mais abrangente, conta-me uma história em que eu estou em todo o lado. Nos textos *BL*, sou simultaneamente os olhos baixos do personagem; a textura do sofá de veludo onde ele descansa; as janelas que se abrem; e o vento que sopra sobre os seus cabelos encaracolados. Quando o seu amante entra na sala, eu também sou aquele amante que olha para ele com um desejo ardente. Numa leitura assim, não ocorre nenhuma identificação única, pois o “eu” multiplica-se para governar cada detalhe da cena. O sujeito “eu”

como centro unificado já não existe nesta atividade. (...) A distância que eu pensava que existia entre a fantasia e eu já não parece tão fiável porque agora estou a tornar-me na minha fantasia, ao escrever o roteiro, ao interpretar os papéis e ao capturar as cenas. Sou eficiente na criação de imagens e narrativas, pois o meu foco é adquirir o máximo prazer através da fantasia que estou a realizar (...).” (McLelland, Nagaike, Suganuma, & Welker, 2015)

Então, também já não há um papel específico em termos da sexualidade de cada personagem – quebra-se o ciclo entre o típico *uke* e *seme*. Existem características, à primeira vista, alusivas a estes papéis. Isto não significa que no desenvolver da relação entre Rin e Mahoto estas características não se vão transformando e dando lugar a outras. A transfiguração do género dá-se na expressão pessoal da sexualidade e no erotismo das cenas entre os personagens. A sexualidade dos personagens é mais fluída, tendo em atenção que outros trabalhos anteriores também chegaram a explorar diferentes dinâmicas sexuais e servem como exemplos de estudo.



**Figura 34** Excerto retirado de *The Cornered Mouse Dreams of Cheese* de 2006, por Mizushiro Setona.

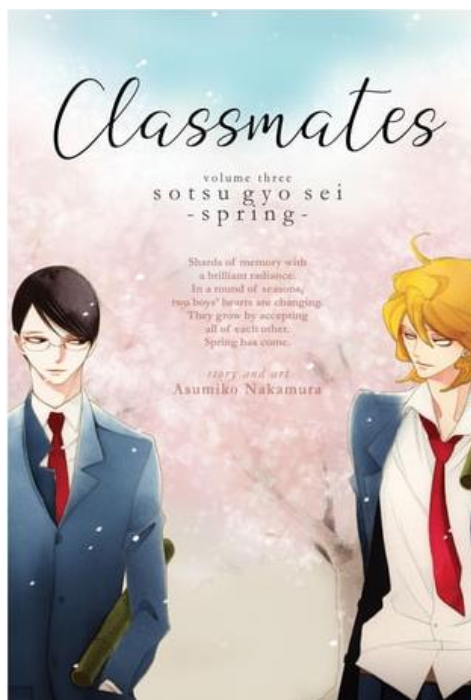
Entre *mangás* ou bandas desenhadas em que a dinâmica tradicional do *yaoi* é quebrada, temos *The Cornered Mouse Dreams of Cheese* (2004). Mesmo que de uma forma subtil, o protagonista questiona a sua atração pelo outro e imagina-o com um físico feminino. Esta imagem é referente às camadas que compõem a forma como o personagem revê a sua própria sexualidade. *Fucked by my Best Friend* (2019) é uma *webcomic* japonesa em que Shion é um personagem que troca de género de cada vez que tem relações sexuais com o seu coprotagonista. É um tratamento, neste tipo de história, em que outras orientações e possibilidades são desenvolvidas. Em *Under*

*the Greenlight* (2021), uma *webtoon* coreana, Jin Cheongwoo tem um papel ativo nos atos sexuais que acontecem para além do personagem principal. Jin assume um papel submisso quando o ato acontece entre ele e o seu coprotagonista. Esta fluidez de

preferência é raramente estabelecida de uma forma tão explícita. Na *comic* americana *StarFighter* (2010), dá-se um exemplo ocidental em que o papel de dominância é trocado entre os personagens, por vezes até na mesma cena.

A nível temático, tem-se a intenção de conectar, de uma forma mais notável, as personagens às suas identidades *queer*. Este tipo de vontade não é tão evidentemente refletida em trabalhos de renome dentro do género. É uma mentalidade mais ligada ao ocidente e ao liberalismo que o oriente, por enquanto, tem em falta. O desejo de escrever uma história que esteja relacionada com a representatividade é mais um exemplo de como a transfiguração do género sucedeu. Muitas vezes expressões usadas no meio, como em *Koisuru Boukun* (2004), negam a identidade homossexual, no entanto os personagens envolvem-se de forma homoerótica na mesma. Esta mentalidade, mesmo que contribua para a atração comum na adolescência para o fugir da norma, é tratada de uma forma diferente. A metamorfose que acompanha o desenvolvimento de Rin e Mahoto tem em conta um novo nível de maturidade na pós-adolescência. O mesmo verifica-se nos termos em que as representações anatómicas dos mesmos são feitas. Há uma preferência mais atual por corpos tonificados e não tão obviamente caracterizados em relação à identificação de cada um.

A ideia que segue como capa para o *mangá* difere também da norma dentro do género do *yaoi*. As capas e posters que retratam uma obra típica do género são frequentemente sugestivas. Apresentam os personagens em posições comprometedoras e, normalmente, são desenhadas para que o leitor consiga identificar, quase de uma maneira automática, o tipo de papel que cada um tem. Os *ukes* estão quase sempre a ser torreados pelo *seme*, o que contribui ainda mais para os estereótipos do género. *Bloom for You* tem uma direta influência da série de *mangá* *Classmates* (2006) e das ilustrações feitas para as capas da mesma. Como a narrativa revela uma tendência mais quotidiana, a escolha ao ilustrar uma cena de um dia passado entre os personagens é natural.



**Figura 35** Capa do 1º volume do mangá *Classmates* (*Doukyuusei*) de 2006, por Nakamura Asumiko.

## 6. CRIAÇÃO DO MANGÁ

O desenvolvimento prático de um *mangá* pode seguir vários processos. Aqui teremos um relatório informal sobre o percurso do projeto em estudo. A listagem seguinte age como reflexão sobre as escolhas feitas ao longo deste processo.



**Figura 36** Progresso passo-a-passo para a quarta página do projeto final, o *mangá Bloom for You*.

1º- Escrita do guião, em que a narrativa sofreu alguns tipos de modificações para haver o encaixe de cenas íntimas entres os personagens. A estratégia utilizada inclui *flashbacks* onde os personagens têm pensamentos intrusivos onde se envolvem um com o outro a nível físico e sexual. Não há, propriamente, uma chegada a qualquer tipo de clímax nesta porção da história. Visto como a primeira fase de desenvolvimento do projeto, a história de Rin e Mahoto recebe um título e uma finalidade. A conclusão do guião dá corpo a uma versão da história que pode ser qualificada como um episódio piloto.

2º- Construção de *thumbnails* para cada página da história. Em cada página houve uma procura por não sobrecarregar a mesma com demasiada informação. Durante este passo, a decisão de utilizar a orientação japonesa na página foi tomada. O ritmo transmitido por cada *thumbnail* teve em atenção a orientação final das páginas. Porém, cada um padece de qualidades que podiam permitir o “virar” das páginas para a orientação ocidental.

3º- Procedeu-se aos rascunhos de cada página. O processo não foi sempre realizado de uma forma linear. Portanto, algumas passagens da história foram delineadas primeiro que outras, mesmo que acontecessem mais tarde durante a narrativa. Já aqui, tomou-se como um passo importante organizar esses rascunhos tendo em conta a inclusão de balões de fala e outros indicadores de som e movimento.

4º- Realização dos desenhos finais, em linha, a partir dos rascunhos anteriores. Muitos dos desenhos que cada página apresentou ficaram dependentes do completar de outros. No que tocou a ilustração de ambientes e de espaços, os mesmos foram em

grande parte retirados de fotografias e de imagens de consumo livre para propósitos do tipo. Esta seleção de referências para ambientes toma em consideração uma experiência pessoal, em conjunto com cenários credíveis para o local onde a ação se passa. Mesmo que as fotografias não tenham sido tiradas em território japonês, há uma preocupação para que as mesmas sejam neutras. Esta neutralidade possibilita a que o leitor não questione a localidade onde a ação se passa. A mesma lógica é aplicada no desenho dos figurantes que aparecem pontualmente ao longo de cada página. Como carregam uma importância menor no corpo deste *mangá*, as suas figuras são mais simplificadas. Os figurantes não são desenhados com olhos e narizes evidentes. Traz-se, apenas, um apontamento simples de expressão, roupas e cabelos na inclusão deste tipo de personagens.

5º- Faz-se o colorir a tons de cinzento. Os diferentes tons usados não apresentam uma variação excessiva dentro do espectro do cinzento. Considerou-se que, por uma questão de não sobrecarregar o leitor, a variedade tonal não vai além de quatro níveis diferentes do cinzento, sendo que o mais escuro se aproxima do preto. Embelezamentos na página, como pontos de brilho ou painéis preenchidos de “bolhas” ou qualquer tipo de objeto que definem o clima da cena, são pontuais.

6º- Quando se constrói a balonagem de cada página há, por consequência, uma revisão do guião. Assim, acontecem também reajustes na organização de cada página para que seja feita a inclusão dos balões de fala mais naturalmente. Balões com propósitos diferentes são caracterizados por traços diferentes. Traço picotado é utilizado nos balões que apresentam o diálogo interno do personagem. Balões traçados de linhas angulares refletem o tipo de informação a ser transmitida. No caso, tratam-se de falas, geralmente, mais dramáticas ou sérias. Exclamações ou expressões de surpresa são apresentadas dentro de formas mais “explosivas”, como se o balão de fala estivesse a rebentar.

7º- Acrescentam-se os últimos detalhes, como as onomatopeias. Há a transcrição do guião para as páginas finais. Conjuntamente, há um explorar na criação de tramas com base nos tons de cinzento de cada cena. Gera-se uma tentativa de simular *screentones*.

## 6.1. ENCARNAÇÃO DE PERSONAGENS ORIGINAIS

É importante para a discussão sobre Rin e Mahoto haver uma apresentação a nível visual e narrativo de ambos. A este ponto, na evolução destes personagens originais, a sua caracterização dispõe de aspetos que sofreram alterações e de outros que são readaptados. É pertinente ressaltar que ao longo de uma continuação do desenvolvimento dos mesmos, os próximos tópicos a ser registados ainda se habilitam a modificações. Todavia, segue abaixo uma exposição do perfil e identidade dos protagonistas de *Bloom for You*. Esta prática pode tomar vários formatos, porém textos com esta finalidade (acompanhados de imagens ou não) denominam-se de *character sheets*.



**Figura 37** Mahoto, aos 22 anos da autora em suporte digital.

### 6.1.1. MAHOTO

- Nome completo: Haga Mahoto  
| Idade: 23 | Altura: 183 cm
- Nacionalidade: japonês, mora num apartamento em Tóquio
- Curso Universitário: Pintura (último ano)
- Gosta de coisas bonitas; de beber chá; do gato de rua que pula na sua varanda para comer a comida que lhe dá.
- Não gosta de pessoas demasiado apegadas a ele; de cortar o seu cabelo ou ter alguém a mexer no seu cabelo.

- Cor dos olhos: cinza-azulado escuro | Cor do cabelo: preto azulado
- Cor da pele: Pálida | Ombros largos | Magro, mas tonificado
- *Hobbies*: Além de pintar; ouvir música clássica; sair com a irmã mais nova (a Maya); vai a performances de *drag queens* no seu bar local ocasionalmente (não fala sobre este lado da sua vida social com os seus conhecidos da universidade).
- Qual é o seu estilo? Andrógeno; atualizado em relação à moda; roupas bem ajustadas ao seu corpo.

- Características emocionais:
  - Lida bem com as expectativas sociais; sabe adaptar-se ao que os outros podem precisar dele; não perde a paciência com facilidade, o que o torna muito querido por todos os que o conhecem.
  - Porém tende a omitir os seus sentimentos se sabe que sua opinião vai incomodar as pessoas ao seu redor; não lida muito bem com rejeições porque está muito acostumado a ser aceite por todos.
  - Isto torna-o um extrovertido, secretamente introvertido.
  - É um personagem carismático e gentil; bom falante, mas melhor ouvinte.



**Figura 38** Rin, aos 22 anos da autora em suporte digital.

#### 6.1.2. RIN

- Nome completo: Mae Junghee (coreano)/ Mae Rin (japonês)
- Idade: 19 | Altura: 178 cm | Nacionalidade: meio coreano, meio japonês
- O local atual onde mora: apartamento do seu primo Luka
- Curso Universitário: Animação e Multimédia (Caloiro)
- Gosta secretamente de uma *boyband*; de desenhos animados e de animação no geral; bandas desenhadas e videojogos.

- Não gosta de eventos sociais e de falta de organização.
- Cor dos olhos: Castanhos | Cor do cabelo: Caramelo claro (descolorido)
- Cor da Pele: Ligeiramente bronzeada | Corpo Musculado
- *Hobbies*: Jogar videojogos; lê bandas desenhadas; acompanha os seus artistas favoritos ao ir a eventos e concertos; cozinha de vez em quando.
- Usa óculos de descanso em casa.
- Qual é o seu estilo? Moderno; descontraído; gosta de usar acessórios.

- Características emocionais:
  - É muito independente e naturalmente curioso por aprender coisas novas dentro da sua área ou mesmo fora dela.
  - Afasta-se de outras pessoas para se proteger e administrar melhor as suas expectativas, o que acaba por torná-lo solitário. Socialmente, não se apercebe da pessoa que demonstra ser e depende muito do consumo de álcool para conviver.
  - É introvertido, mas só que precisa de espaço para florescer.
  - Nunca tem más intenções e é bom a dar conselhos, mesmo que, por vezes, possa ser mal interpretado.

## 6.2. ESTRUTURAÇÃO VISUAL E NARRATIVA

Quando se põe a questão “porquê *mangá* e não banda desenhada ao estilo ocidental” a resposta influenciou toda a trajetória do projeto. Como registado durante a revisão sobre os relatos da história do género do *mangá* japonês, a influência ocidental está presente desde os primórdios do mesmo. A arte ocidental, assim como diversas referências visuais com a mesma origem, fornece uma base para a evolução do género no Japão. Agora, dá-se uma tentativa de forma contrária para atingir um resultado semelhante a trabalhos orientais, sem que haja uma cópia total da referência.

Apesar de se assumir como *mangá*, este projeto verifica uma intervenção ocidental no seu conteúdo principal; nas suas imagens e temáticas. É apresentado seguindo uma transfiguração da estrutura típica japonesa. A sua estruturação e desenvolvimento tomou em consideração múltiplos pontos de divergência do oriente para o ocidente. Ainda assim o objetivo é, desde o início, uma aproximação com o *mangá* enquanto *mídia*.

Para além da atenção na inclusão dos elementos já mencionados, também se tomou sempre como referência importante o dinamismo e movimento distinto de uma página de *mangá* comum. Há vinhetas abertas, ou seja, nem sempre se desenhou o contorno de alguns “quadrinhos” e assim, os conteúdos dos mesmos não estão sempre contraídos dentro de uma forma rígida. As elipses entre cada tira e vinheta nem sempre se apresentam desenhadas paralelamente umas com as outras. Procurou-se evitar o uso excessivo de ângulos de 90 graus na disposição das elipses de cada página. O conceito de prancha (ou página de uma banda desenhada) tomou-se muito como uma sugestão e não uma regra. Durante o corpo do trabalho existem tiras e vinhetas que saem do papel

intencionalmente, de forma que o constrangimento da prancha não se torne algo repetitivo.

Durante este passo do percurso, a escolha de orientação de página aconteceu. Ao contrário do ocidente, o *mangá* japonês segue uma orientação da direita para a esquerda. Em *Bloom for You* o mesmo tipo de sentido de leitura é aplicado. Apesar do ocidente não ter como costume este tipo de leitura, a adaptação por parte do leitor não é difícil. As diferenças de um tipo de leitura para o outro não são relevantes porque o princípio é o mesmo: a linha de leitura segue o final da página. Portanto, já que no ocidente a página acaba à esquerda e no japonês acaba à direita (como se verifica através da encadernação da maioria das publicações japonesas atuais), a regra é a mesma, mesmo que aplicada de forma diferente.

Em termos narrativos dá-se outro passo que ecoa um tratamento comum que *mangás* do género sofrem. A história é escrita de forma a incluir momentos do tipo *flashback*, onde ocorrem cenas íntimas de cariz sexual entre os personagens. A escolha do método dos *flashbacks* foi uma decisão consciente. Na prática, sendo que o guião foi dividido desta forma, as páginas a ser desenhadas que incluem estas cenas são fáceis de ser retiradas da história sem afetar a narrativa. Sendo assim, com a organização do guião feita da seguinte forma, acontece um ato de autocensura. Os conteúdos dos *mangá* dentro do *yaoi* são tipicamente censurados, mesmo que a níveis mínimos. Por exemplo, em grande parte dos casos de *mangá* explícitos, a censura só acontece ao nível dos genitais que estão desenhados na página. Através de blocos sólidos de preto ou branco colocados de formas, por vezes, incoerentes sobre a página, dá-se este tipo de censura. Outra tática comum é a inclusão dos membros dos personagens apenas através da silhueta dos mesmos, normalmente a branco.

Mesmo com este tipo de momentos durante a história, outros ângulos a considerar foram como o desenho dos personagens seria realizado. O desenho final dos protagonistas, e de todas as outras personagens presentes na narrativa, mantém um aspeto relativamente fiel ao ambiente em que estas se encontram. Posto isto, a escolha de como os traços físicos dos personagens são desenhados acaba por seguir, na pós-adolescência, uma atitude mais ligada ao ocidente. Não há a simplificação de elementos como a boca e o nariz. Contrariamente, é através de uma definição mais detalhada dos mesmos que o presente estilo se distingue de outros. Assim como aspetos do rosto foram evoluindo desde a criação de Rin e Mahoto, o seu nível de musculatura também evoluiu. A simplificação de atributos como o grau de tonificação do corpo é comum em

narrativas visuais dirigidas a um público feminino. Este constrangimento sempre se posicionou como um obstáculo no desenho dos personagens. O gosto para contrariar o mesmo verifica-se até durante a adolescência. Então lentamente, mas naturalmente, estes restringimentos levantam-se por completo e a conceção anatômica torna-se mais complexa. Rin tornou-se numa personagem mais musculada em comparação com o Mahoto. Mesmo que aparente ser uma mudança superficial, esta transformação contribui para parte da narrativa a ser contada sobre os personagens.

A utilização de *screentones* é característica no *mangá*. É um método relativamente simples para o embelezamento das páginas de uma banda desenhada do tipo. Esta tradição confirma um nível de consistência neste âmbito e, normalmente, serve como o primeiro indicador que distingue uma produção japonesa das restantes. Posto isto, a escolha para a continuação desta mesma prática foi clara. Apesar do método usado ter sido diferente e com o auxílio de instrumentos digitais, o objetivo final mantém a ambição por se assemelhar ao *mangá*.

A verticalidade da balonagem é igualmente um aspeto muito ligado ao *mangá* japonês. Advém, mais uma vez, do sentido de leitura japonês. Neste caso, esta orientação é vertical (de cima para baixo), o que não reflete necessariamente toda a prosa japonesa, mas sim, verifica-se na grande maioria deste tipo de publicações atualmente. Assume-se que esta verticalidade coexiste com o tipo de dinâmica de uma página de *mangá* de forma bastante harmoniosa. Caso houvesse a aplicação de balões de fala preparados especificamente para receber um texto escrito em linhas horizontais, estes ocupariam uma superfície maior na página. Em consideração a manter o ritmo de cada folha e para assegurar a consistência dos mesmos, os balões de fala são aplicados dentro do projeto desta forma alongada. O jogo entre o dinamismo de cada momento, em conjunto com a distribuição das falas e pensamentos dos sujeitos da história, também traz esta essência do *mangá* japonês para *Bloom for You*.

Dentro de volumes publicados no meio, *mangakas* escolhem incluir conteúdos bónus. Um dos possíveis tipos de conteúdo extra são páginas dedicadas à apresentação dos personagens ou, também conhecidos como *character sheets*. Também é possível haver a inclusão de tiras de banda desenhada simplificadas, em que o próprio desenho dos personagens também é “abreviado” e feito num tom mais terno (tipicamente no estilo *chibi*) colocadas no final de um capítulo. Este costume, muitas vezes, serve para dar um momento de alívio cómico ao leitor.

### 6.3. ARTE ERÓTICA

A representação na pós-adolescência tem, por consequência, uma trajetória que evoluiu visualmente conforme o conteúdo que a influencia. A recontextualização do romance entre Rin e Mahoto manifesta-se a nível artístico pelo crescimento do interesse na representação anatômica mais complexa. Da mesma maneira que essa representação acompanha os seus elementos eróticos no próprio desenho.

Influências do meio japonês diretas e atuais para este trabalho encontram-se, maioritariamente, nas obras de Scarlet Beriko e de Ranmaru Zariya. O estilo artístico de ambas preza-se pela sua atenção à complexidade nas representações do físico nu e sexualizado. O esculpir das formas dos corpos nestes trabalhos reflete a mentalidade no desenvolver do personagem mais velho. Mahoto tem um físico tonificado e angular, mas a sua silhueta continua a ser ligeiramente mais esguia e elegante. O seu físico robusto, em contraste com a expressividade dada aos cabelos do personagem, assim como o desenho dos seus olhos e nariz alongados ecoa a aura dos protagonistas de

*Jealousy* de 2020, Rogi Uichi e de *Coyote* em 2018, Marlene.

As bandas desenhadas que cada vez mais acentuam a sobreposição do *yaoi/BL*, com outros estilos visuais homoeróticos, são as de formato digital originais da Coreia do Sul. A leitura mais frequente durante e depois da adolescência também serviu de base para a aprendizagem dentro do campo das anatomias mais atléticas. O gosto comum das morfologias nos desenhos de artistas do *BL* sul-coreano compõem um meio mais ambíguo entre estilos. O exagero físico dos personagens de várias *webcomics* obscurece as diferenças anteriormente discutidas. Posto isto,



**Figura 39** Ilustrações em suporte digital aos 22 e 23 anos da autora (respetivamente).

o personagem Rin é o mais diretamente motivado por este novo gosto. A banda desenhada *Killing Stalking*, por Koogi em 2016, inclui Oh Sangwoo enquanto principal antagonista. Sem considerar a sua personalidade e o contexto narrativo desta história, Sangwoo tornou-se um dos principais suportes no desenho de Rin. A musculatura de ambos confirma este reparo. Assim como o gosto por personagens com cores de cabelo contrastantes das dos seus coprotagonistas, sendo que o tom caramelo e comprimento do cabelo de Sangwoo está repetido no ideal visualizado para Rin. Silb, em especial o seu título mais conhecido *Blood Bank* de 2015, também estruturou o físico do personagem original na sua conceção. O mesmo está presente na marca que as obras de Mingwa<sup>143</sup> e de Black Apricot<sup>144</sup> deixaram. Ambas criam casais em que o integrante menos dominante tem um corpo igualmente robusto ao outro.



**Figura 40** Detalhe retirado da *manhwa Killing Stalking* de Koogi, com foco no personagem Oh Sangwoo. Posteriormente, adaptado para a capa de *Killing Stalking: Deluxe Edition Vol. 3* de 2023 (tradução em inglês).

---

<sup>143</sup> Autora das *webcomics BJ Alex*, desde 2018 até 2020 e *Jinx*, desde 2022.

<sup>144</sup> Autora da *webcomic Legs That Won't Walk*, desde 2020.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O início deste Trabalho de Projeto tem raízes na adolescência. Os personagens e o seu desenvolvimento advêm de momentos primordiais da jornada artística pessoal. Porém o próprio projeto não teve a intenção de finalizar a sua história. Criou-se parte de um todo ainda em progresso. Assume-se que certas versões da história de Rin e Mahoto serão postas de parte, e a que foi apresentada através deste trabalho seguirá como o enredo canônico que os segue. Portanto, com a construção do seu guião e a finalização do desenho das 105 páginas da sua história, o que se conclui é que Rin e Mahoto receberam um propósito. Os personagens originais floresceram tendo em conta o seu início na adolescência e como estão encaixados no momento atual – daí a escolha do título *Bloom for You*. Com este florescer relatou-se a transfiguração dos mesmos e a sua correlação com o género de ficção em que se inserem. De personagens originais tipo *yaoi*, dá-se um crescimento no seu desenho; no seu objetivo; na sua história. O novo olhar que sobrepõe estes protagonistas experiencia os mesmos com outras prioridades pessoais. Não esquecendo o *yaoi*, mas transformando-o na fundação de uma estrutura mais complexa que se associa, mais corretamente, ao *Boy's Love*.

Com os resultados que correm na finalização do projeto, há que ressaltar melhorias possíveis do mesmo. A metodologia e estruturação do trabalho estão abertas a uma revisão que aumente a sua eficácia no futuro. O enredo determinado levou a uma obra mais introdutória. O final porvir quer-se carregado de mais questões relacionadas ao sentido de identidade pessoal; aos lados negativos da vivência na juventude; aspetos realistas provenientes da exploração sexual, mesmo que apresentados em formato ficcional. A nível prático existiram dificuldades a manter o próprio desenho consistente sem comprometer a sua fluidez e naturalidade. No que tocou a registos passados dos personagens, o estilo artístico que acompanhou o seu desenho não se manteve totalmente consistente. Foram mais frequentes as ligações diretas ao estilo visual do *mangá* japonês, não obstante outros registos iam sendo praticados. Portanto, com este produto final, o cuidado na coerência do desenho repetitivo destes *OC's* foi imperativo, mas não foi isento de consequências. Ou seja, o tratamento prioritário dado a este desenho, principalmente, para conservar os mesmos traços e características visuais acabou por criar momentos em que tanto expressões de movimento como faciais se tornaram menos convincentes. Esta preocupação prevê-se como menos relevante nas

próximas venturas de Rin e Mahoto, tendo já havido uma assinalável evolução com o presente trabalho.

Porém, os resultados positivos que se retiram neste ponto do caminho que Mahoto e Rin têm por seguir, revelam-se no adiantamento atual do seu enredo. Finalmente, os personagens têm uma base fixa para a história que vão contar. Com esta base espera-se uma abertura de oportunidades que levarão *Bloom for You* a ser considerado uma parte do universo *BL* e do *mangá*. Considerando temáticas menos convencionais, como a do erotismo e da sexualidade, e em questões mais abstratas, esta banda desenhada não chegou ao seu máximo potencial. Sendo assim, conta-se que no futuro, parte da pós-adolescência, estes aspetos terão tempo e espaço para serem devidamente explorados. E, mesmo com a constante quebra dos estereótipos do género, espera-se que o projeto sirva como contribuição para o movimento que une todos estes subgéneros num só. *BL* não é dependente destes estereótipos; pode ser apreciado por qualquer um e original de qualquer tipo de contexto.

Já o consenso sobre *mangá* enquanto estilo e género de arte mantém-se em aberto. De acordo com a pesquisa por este meio apresentada, o próprio termo é interpretado de forma diferente conforme a perspectiva. *Mangá*, do ponto de vista japonês, refere-se também a publicações ocidentais; e as raízes de ambos (*mangá* ocidental e oriental) são as mesmas. Precisamente, dentro do subgénero *BL* e/ou *yaoi*, as influências ocidentais estão ainda mais evidentes por causa das suas temáticas e fundamentos visuais. Então, também é possível a refuta pelo emprego da denominação *mangá* na qualificação do tipo de banda desenhada que procede o Trabalho de Projeto.

## 8. BIBLIOGRAFIA

### 8.1. BIBLIOGRAFIA IMPRESSA

- ANAN**, Nobuko. (2016). *Contemporary Japanese Women's Theatre and Visual Arts: Performing Girl's Aesthetics*. Londres: Palgrave Macmillan. ISBN: 978-1137372987
- BERIKO**, Scarlet. (2019). *Fourth Generation Head: Tatsuyuki Oyamoto*. EUA: SuBLime. ISBN: 978-1974707102
- BERIKO**, Scarlet. (2020). *Jealousy*. EUA: SuBLime. ISBN: 978-1974711802
- BUCKLEY**, Sandra. (2001). *Encyclopedia of Contemporary Japanese Culture*. Londres: Routledge. ISBN: 978-0203996348
- CLEMENTS**, Jonathan, & **MCCARTHY**, Helen. (2006). *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917, Revised and Expanded Edition*. EUA: Stone Bridge Press. ISBN: 978-1933330105
- CORUJO**, Cecília A. (2015). *COMING OF AGE: NA PINTURA CONTEMPORÂNEA*, Mestrado em Pintura, Universidade de Lisboa Faculdade de Belas-Artes.
- COSTA**, Henrique. (2022). FANART E COMISSÕES COMO DESENHO APLICADO. (CIEBA. Universidade de Lisboa, Ed.) *Atas das Conferências: Expressão Múltipla VI: Desenho Aplicado e Teoria e Prática do Desenho*.
- CUNNINGHAM**, Jake, & **LEADER**, Michael. (2020). *The Ghibliothèque Anime Movie Guide: The Essential Guide to Japanese Animated Cinema*. Londres: Welbeck Publishing. ISBN: 978-1802792881
- EXNER**, Eike. (2022). *Comics and The Originis of Manga: A Revisionist History*. EUA: Rutgers University Press. ISBN: 978-1978827226
- GALBRAITH**, Patrick W. (2019). *Otaku and the Struggle for Imagination in Japan*. Londres: Duke University Press. ISBN: 978-1478005094
- GUNEW**, Sneja. (2010). *Feminism And The Politics Of Difference*. EUA: Routledge. ISBN: 978-0429039010
- HAGIO**, Moto. (1994). *A Drunken Dream and Other Stories*. EUA: Fantagraphics Books. ISBN: 978-1606993774
- ISHII**, Anne, & **KOLBEINS**, Graham. (2014). *Massive: Gay Erotic Manga and the Men Who Make It*. EUA: Fantagraphics Books. ISBN: 978-1606997857
- MCLELLAND**, M., **NAGAIKE**, K., **SUGANUMA**, K., & **WELKER**, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*. EUA: University Press of Mississippi. ISBN: 978-1496807762

- MO XIANG TO XIU** (2021). *Grandmaster of Demonic Cultivation: Mo Dao Zu Shi*. EUA: Seven Seas Entertainment, LLC. ISBN: 978-1648279195
- NAKAMURA, A., & TOSCA, S.** (s.d.). *The origin of the media mix in Japan in a media ecological perspective: examining the situation from 1915 to 1945*. Japão: Journal of College of Image Arts and Sciences, Ritsumeikan University.
- PFLUGFELDER, Gregory M.** (1999). *Cartographies of Desire: Male-Male Sexuality in Japanese Discourse, 1600–1950*. EUA: University of California Press
- PRASANNAM, Natthanai.** (2019). *The Yaoi Phenomenon in Thailand and Fan/Industry Interaction*. Filipinas: Plaridel Journal, Ed.
- PROGH, Jennifer.** (2011). *Straight from the Heart: Gender, Intimacy, and the Cultural Production of Shōjo Manga*. EUA: University of Hawaii Press. ISBN: 978-0824834579
- RANMARU, Zariya.** (2018). *Coyote*. EUA: SuBLime. ISBN: 978-1974700516
- RANMARU, Zariya.** (2020). *Liquor & Cigarettes*. EUA: SuBLime. ISBN: 978-1974711628
- KIMI, Rito.** (2021). *The History of Hentai Manga: An Expressionist Examination of EroManga*. EUA: FAKKU. ISBN: 978-1634422536
- KOOGI.** (2022). *Killing Stalking: Deluxe Edition Vol. 1*. EUA: Seven Seas. ISBN: 978-1638585572
- ROBERSON, J. E., & SUZUKI, N.** (2002). *Men and Masculinities in Contemporary Japan Dislocating the Salaryman Doxa*. Londres: Routledge. ISBN: 978-0415271479
- SANTOS, Cristiana** (2020). *BANDA DESENHADA COMO MÉDIUM DE EXPLORAÇÃO O Perverso, o Fetiche e o Erotismo*, Mestrado em Desenho, Universidade de Lisboa Faculdade de Belas-Artes.
- SCHODT, Frederik L., & TEZUKA, O.** (1983). *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics*. EUA: Kodansha International. ISBN: 978-1568364766
- SCHODT, Frederik L.** (1996). *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. EUA: Stone Bridge Press. ISBN: 978-1933330952
- TAGAME, Gengoroh.** (2013). *Gay Erotic Art in Japan Vol. 3: Growth of the Gay Magazines and the Diversification of their Artists*. Japão: Pot Publishing. ISBN: 978-4780802337.
- THOMPSON, Jason.** (2017). *Manga: The Complete Guide*. EUA: Del Rey. ISBN: 978-0345485908

**WEI**, Qianru. (2016). *The Ethical Dilemma of Tanbi Culture in New Media Age: A Case Study of Tanbi Internet Drama in China*. (A. PRESS, Ed.)

**YOSHIHARA**, Reiko. (1987). *Ai no Kusabi: The Space Between*. Japão: Shousetsu Juné. ISBN: 978-1569707821

## 8.2. BIBLIOGRAFIA EM LINHA

**ANÓNIMO**. (2012). *Yakuza: Kind-hearted criminals or monsters in suits?*, [Consult. 2 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://japantoday.com/category/features/opinions/yakuza-kind-hearted-criminals-or-monsters-in-suits>>

**AZUKIBEAN**. (2022). *The Disappearance of Japan's "Third Gender"*, [Consult. 30 de Setembro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://daily.jstor.org/the-disappearance-of-japans-third-gender/>>

**BOHNKE**, Christin. (2021). *The Taisho Chic World of Kasho Takabatake*, [Consult. 30 de Setembro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://japanesekawaiiculture.com/kasho-takabatake-and-the-creation-of-taisho-chic/>>

**BLYTHE**, Finn. (2021). *Björn Andrésen: The tragic story of the most beautiful boy in the world*, [Consult. 30 de Setembro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://hero-magazine.com/article/190108/bjorn-andresen-the-tragic-story-of-the-most-beautiful-boy-in-the-world>>

**CASSAR**, Claudine. (2023). *The Yakuza – Japan's Notorious Organized Crime Syndicate*, [Consult. 2 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: [https://anthropologyreview.org/anthropology-archaeology-news/the-yakuza-japans-notorious-organized-crime-syndicate/?expand\\_article=1](https://anthropologyreview.org/anthropology-archaeology-news/the-yakuza-japans-notorious-organized-crime-syndicate/?expand_article=1)>

**ENER**, Eike. (2022). *LAYING THE GROUNDWORK FOR JAPANESE COMICS: IMAIZUMI IPPYŌ'S ESTABLISHMENT OF EURO-AMERICAN NARRATIVE CARTOONS IN THE JIJI SHINPŌ BETWEEN 1890 AND 1899*, [Consult. 1 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.tcj.com/laying-the-groundwork-for-japanese-comics-imaizumi-ippyos-establishment-of-euro-american-narrative-cartoons-in-the-jiji-shinpo-between-1890-and-1899/>>

**GILBEY**, Ryan. (2021). *'Death in Venice screwed up my life' – the tragic story of Visconti's 'beautiful boy'*, [Consult. 30 de Setembro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.theguardian.com/film/2021/jul/15/death-in-venice-screwed-my-life-tragic-visconti-beautiful-boy-bjorn-andresen>>

**GRACE**, Madison. (2017). *What is yaoi and where does it go from here?*, [Consult. 2 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://junemanga.com/blogs/news/what-is-yaoi-and-where-does-it-go-from-here>>

- HAMMARÉN**, Nils, & **JOHANSSON**, Tomas. (2014). *Homosociality: In Between Power and Intimacy*, [Consult. 2 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2158244013518057>>
- HEALY**, Shane. (2022). *Flights of Fancy: Mari Mori and the Origins of the Boys' Love Genre*, [Consult. 1 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: [https://www.tokyoweekender.com/art\\_and\\_culture/books-literature-art\\_and\\_culture/mari-mori-boys-love/](https://www.tokyoweekender.com/art_and_culture/books-literature-art_and_culture/mari-mori-boys-love/)>
- JRBROWN**. (2010). *1000 Years of Pretty Boys*, [Consult. 1 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.hoodedutilitarian.com/2010/08/1000-years-of-pretty-boys/>>
- KINORI**, Christine. (2022). *The Rise of Thailand's Boy Love Series*, [Consult. 1 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.thereviewgeek.com/rise-of-thailands-boy-love-series/>>
- KOAYSOMBOON**, Top. (2020). *Everything you need to know about Thailand's thriving Boys Love culture*, [Consult. 1 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.timeout.com/bangkok/lgbtq/thai-boys-love-culture>>
- LUNSING**, Wim. (2006). *Yaoi Ronsō: Discussing Depictions of Male Homosexuality in Japanese Girls' Comics, Gay Comics and Gay Pornography*, [Consult. 2 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://web.archive.org/web/20120210031630/http://intersections.anu.edu.au/issue12/lunsing.html>>
- NICKOLS**, Joe. (2022). *Regulating Bodies: Gender Construction in Japan*, [Consult. 30 de Setembro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://blogs.soas.ac.uk/soashistoryblog/2022/06/03/regulating-bodies-gender-construction-in-japan/>>
- O'CONNELL**, Margaret. (2003). *Why Do Manga and Anime Characters Look the Way They Do?*, [Consult. 1 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: [http://www.sequentialtart.com/archive/dec03/ao\\_1203\\_3.shtml](http://www.sequentialtart.com/archive/dec03/ao_1203_3.shtml)>
- OLSEN**, Caroline. (2022). *The History of BL (Boys' Love)*, [Consult. 30 de Setembro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://yattatachi.com/history-of-boys-love/>>
- RAKSHALE**, Sakshi. (2023). *What's Up With The Comically Large Hands In Yaoi Media? Yaoi Hand Syndrome, Explained*, [Consult. 1 de Setembro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://knowyourmeme.com/editorials/guides/whats-up-with-the-comically-large-hands-in-yaoi-media-yaoi-hand-syndrome-explained>>
- YAZ L.** (2020). *Breaking Stereotypes: The Yakuza in Yaoi Manga*, [Consult. 2 de Outubro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://honeysanime.com/breaking-stereotypes-the-yakuza-in-yaoi-manga/>>

### 8.3. FILMOGRAFIA

- FUKUSHIMA**, Yuuichi (Produtor), & **NAKAMURA**, Shouko. (Realizador) (2016). *Doukyusei -Classmates-*. Aniplex, Half H.P Studio.
- GARDELL**, Stina (Produtor), Lindström, K., & Petri, K. (Realizadores). (2021). *The Most Beautiful Boy in the World*. Suécia: Mantaray Film.
- KANEDA**, Satochi (Realizador). (2010). *Junjou Pure Heart*. Japão: Geneon Universal Entertainment, Nihon Shuppan Hanbai.
- KATAYAMA**, Y., **MIKI**, K., & **NAKAMURA**, M. (Produtores), **YOKOI**, T. (Realizador). (2010). *Takumi-kun Series 4: Pure*. Japão: Pony Canyon.
- MASAKI**, Mori (Realizador) (1981). *Natsu e no Tobira*. Japão: Toei Animation.
- MIYAZAKI**, Hayao (Realizador) (2004). *Howl no Ugoku Shiro*. Japão: Studio Ghibli, Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios Motion Pictures International.
- NISHIMORI**, A., & **AKIYAMA**, K. (Realizadores). (1992). *Ai no Kusabi*. Japão: On-Lead.
- NISHIMORI**, A., & **AKIYAMA**, K. (Realizadores). (1994). *Ai no Kusabi*. Japão: On-Lead.
- OSHIMA**, Nagisa (Realizador). (1976). *L'Empire des sens*. Japão: Argos Films, Oceanic, Oshima Productions.
- TERAUCHI**, Kotaro (Realizador). (2007). *Boys Love: The Movie*. Japão: Ace Duece Entertainment.
- VISCONTI**, Luchino (Produtor), & Visconti, L. (Realizador). (1971). *Death in Venice*. Londres: Warner Brother.
- YATAGAI**, Kenichi (Realizador) (1989). *Be-Boy Kidnapp'n Idol*. Japão: Youmex.
- YOKOTA**, Kazuyoshi (Realizador) (1996). *Kimera*. Japão: Studio Tulip.
- YOSHIKAZU**, Yasuhiko (Realizador) (1987). *Kaze to Ki no Uta*. Japão: Shogakukan-Shueisha Productions.

## 9. APÊNDICES

### 9.1. GUIÃO DE “BLOOM FOR YOU”

NOTA: Cenas sublinhadas a azul são partes não incluídas no produto final do projeto;  
Partes do texto sublinhadas a amarelo foram as primeiras falas escritas para a história;  
Texto vermelho descreve as cenas de cariz sexual da banda desenhada.

#### 1º Momento:

##### **Quando se encontram pela primeira vez.**

1- Painel no quarto do Rin com o despertador a tocar.

2- Rin levanta-se de repente com os olhos esbugalhados: Estou atrasado?!

3- Rin a correr do quarto para a saída do apartamento: Primeiro dia e já vou chegar tarde!

3.1- “Estou a sair!” Primo do Rin (Luka) a olhar confuso para a porta enquanto fuma: Este miúdo...

[Pensamento do Rin: Finalmente chega o dia, mas tinha de ter calculado mal as horas.]

4- Painel com a Universidade vista do exterior: É aqui? Nem parece uma universidade vista do exterior.

5- Rin a correr pelos corredores com uma expressão agitada: Não sei onde é a sala?! Não há ninguém nos corredores... estou perdido!

6- Esbarra com a cabeça contra o ombro de uma pessoa numa esquina

7- Pede desculpa imediatamente: “Peço desculpa!”

8- Olha para cima na direção da pessoa

9- Painel de corpo inteiro do Mahoto: É alto... cara bonita...

10- Foco na cara do Rin envergonhado

11- Foco na cara do Mahoto a sorrir: “Não há problema” (É um gajo?!)

##### **Quando se apresentam**

1- Foco no Rin a desviar o olhar, com Mahoto a perguntar: “Precisas de ajuda? Estás perdido?” (Está tão perto...)

2- Rin fala enquanto segura o seu telemóvel em direção ao Mahoto: “Eu perdi a visita guiada pela universidade por isso não sei onde encontrar esta sala...”

3- Foco nos dois enquanto Mahoto pousa a mão no ombro do Rin que está com um ar de surpresa/vergonha. “Vem comigo, eu mostro-te onde é.” (É tão amigável?)

(Cena sexual)

4- Rin e Mahoto dentro de uma sala vazia (Como assim? Este auditório está completamente vazio! Ele está ainda mais perto?!)

5- Rin em cima de uma secretária de pernas à volta da cintura do Mahoto: O quê?!

6- Mão do Mahoto a puxar a camisa do Rin para cima: Huh?! As tuas mãos estão frias...

7- Foco nos lábios dos dois; Rin: “O que estás a fazer?”

8- Camisa do Rin aberta; Mahoto: “A dar-te as boas-vindas.”

- Mão do Mahoto pelo torso do Rin: “Tens um corpo fantástico, Rin...”

- Rin empurra Mahoto pelos ombros: “*Senpai*... para.”

- Foco na cara malvada do Mahoto

- A brincar com os mamilos do Rin

- Aperta um dos mamilos

- Lambe o pescoço do Rin

- Rin geme: “Não podemos estar a fazer isto aqui...!”

9- Painel com o Mahoto a beijar o pescoço do Rin: O que está a acontecer?!

### **Depois da aula do Rin.**

1- O telemóvel do Rin em cima da sua mesa com o relógio a marcar 14h10: Eu devo estar bem aborrecido...

2- Vinheta distanciada da anterior, com o mesmo telemóvel a marcar 17h00: Não consegui prestar bem atenção a nada... só consegui pensar na mesma coisa...

3- Alunos a sair da sala de aula: Será que é o choque de vir para a cidade? Porque é que agora me vêm essas imagens à cabeça?

4- Rin para a porta: Oh!

5- Mahoto acena para ele no corredor a uma certa distância da porta: É ele outra vez...

6- Foco nos pés dos dois, Rin a andar em direção ao Mahoto: Ele está aqui para mim?

7- Painel com os dois de costas a andar pelo corredor; Mahoto: “O que achaste da tua primeira aula?”; Rin “Ficaste à minha espera?”; Mahoto: “Tu mostraste-me o teu

horário, lembraste? Pensei que já que estava disponível, podia ajudar o caloiro que esbarrou contra mim esta manhã.” (Ele é demasiado simpático... deve ser popular, de certeza)

8- Rin olha nos olhos do Mahoto com agitação (Porque é que me sinto tão nervoso?)

9- Tira com o Rin e o Mahoto, Mahoto estende a mão a sorrir: “Já agora, chamo-me Mahoto.” (Mas ele é estrangeiro?)

10- Tira com o Rin e o Mahoto, Rin desvia o olhar (...)

11- Tira com o Rin e o Mahoto, aceita a mão do Mahoto: “Podes chamar-me de Rin”

- ”Antes de tudo, será que me podes mostrar onde é a casa de banho?”

- Rin encostado à porta dentro da divisória (casa de banho grafitada)

- Foco nas calças: “Tenho estado meio-excitado este tempo todo...”

- Rin com as mãos por cima das calças “Preciso de me acalmar...”

- Lava a cara

- Apoia-se no lavatório a olhar para o chão...

- Sai da casa de banho e olha para o lado

- Mahoto: “Estás corado?”

- ”Eu também sofro com algumas alergias de primavera”

- Flashback do Mahoto no auditório com o Rin

- Rin a ajeitar a gola da camisa

- Olha para baixo. “Ah sim... ainda é pior na minha terra...”

12- Um grupo de quatro pessoas chama a atenção do Mahoto em frente a outra porta, em que uma das pessoas estende as mãos para chamar-lhe a atenção (Oh!)

13- Mahoto aproxima-se do grupo virando as costas ao Rin (São amigos dele? Devem ser seniores.)

14- Ele fala com um grupo de alunas e um professor (Até aquele professor parece adorá-lo)

15- Rin para e espera por ele com ar de curiosidade, aproxima-se sem sair de onde está para tentar ouvir do que estão a falar (Hmm, é este o charme de *ikeman* da cidade... Ele tem a beleza também, nem é justo... sinto-me muito como um *outsider*.)

16- Foco na cara de Mahoto enquanto interage com o grupo

[Pensamento do Rin: Ele é popular com muita gente.]

17- Foco no torso do Mahoto a segurar na sua bolsa

[Pensamento do Rin: Parece ser bom aluno também.]

18- Foco nos lábios do Mahoto

[Pensamento do Rin: Que estranho... Porque é que ele é tão...]

19- Mahoto pousa de novo a sua mão no ombro do Rin de repente: "Vamos?"

20- Tira com o Rin e o Mahoto, Mahoto tem a mão no ombro do Rin com um sorriso, Rin olha para ele com um leve constrangimento

21- Pannel com uma parede da universidade; Rin: "Vamos? Onde?"; Mahoto: "Desculpa a demora. Reparei que não tens mais aulas hoje, por isso posso mostrar-te mais da universidade." Rin: Ah... agradeço..." (Ugh, soei tão estúpido agora... Porque é que ele está a ser tão simpático para mim? Será que eu o conheço de algum lado??)

2º Momento:

### **À noite na cidade**

1- Pannel com o pátio exterior da universidade com uma grande árvore no centro, som das árvores e folhas ao vento

2- Mahoto chega com um refrigerante para o Rin; "Então vieste para a cidade estudar sozinho?"

3- Rin encostado contra um muro no exterior da universidade com a máquina de vendas do seu lado contrário: "Estou a morar com o meu primo, mas só cheguei cá há dois dias..."

4- Foco no Mahoto a olhar na direção da árvore do exterior da universidade: "Então foi o destino que quis fazer de mim o teu guia!" (O quê?..)

5- Foco na cara do Rin envergonhado a olhar em direção a ele; Mahoto fala: "Gostavas de ver mais da cidade?"; Rin: "Hum, pode ser..."

6- Pannel de uma rua movimentada (Tanta gente... é uma tarde de segunda-feira?)

- Pannel com os dois a andar lado a lado

- Foco nas mãos do Rin que seguram as alças da mochila "O ar da cidade é diferente do de casa..."

- Flashback de uma paisagem rural com pessegueiros

- Mahoto a indicar o caminho

- Rin a desviar o olhar

[Pensamento do Rin: Então ele já é finalista. Já conhecia o edifício como a palma da mão dele. Parece que os professores gostam todos dele... Mas afinal não deve ter assim

tantos amigos se ele está aqui comigo? Como é que um gajo tão popular pode ser solitário?]

7- Mahoto aponta para a porta de uma loja e olha para o Rin: "Queres entrar?"

8- Entram numa loja de música, Rin está surpreendido com os produtos da loja: *whoaa*, têm tudo aqui!

9- Rin segura num álbum com uma expressão fascinada: "Este álbum acabou de sair!!"

10- Tira em que Mahoto aproxima-se do Rin a olhar para o que ele segura: "Ah, a minha irmã fala-me muito nesse grupo!" Rin: "Ah sim, são famosos" (Oh, ele não fez pouco de mim...)

- Mahoto: "Por falar nisso, parece que te inspiraste num deles como a tua roupa!" Rin, envergonhado "ah, hum obrigado...?"

- Corpo inteiro do Rin do ponto de vista do Maho: "Acredita! Eu diria que tens uma aparência muito mais intimidante do que realmente és..."

- Rin confuso "hum, isso é um elogio?, Mahoto "ahah sim!"

- Os dois, Maho "desculpa, se calhar expressei-me mal! Queria dizer, até podias ser um modelo de moda se quisesse! Parece que está mesmo em casa!"

- Rin de cabeça baixa, "... obrigada." Mahoto a pensar "acho que falei demais..."

11- Passam por uma roulotte de comida, Rin compra uma espetada: Cheira tão bem!

12- Vendedor da roulotte de costas com visão para os dois, dirige-se ao Mahoto: "Jovem, já não passavas por cá há algum tempo!"

13- Tira com foco no Mahoto, com Rin em segundo plano a comer a espetada: "Lembra-se de mim?"; Vendedor: "Como podia esquecer?! Lembras-me de mim quando era mais novo!" Mahoto: "Ahaha, obrigada, senhor! Fico sempre feliz por vê-lo!" (Até vendedores de rua o conhecem...)

14- Jogam numa "máquina de garra"

15- Mahoto ajuda Rin ao direcionar o controle da máquina tocando na mão do Rin (Ah isto lembra-me de casa!): "Ah, este é mais difícil!"

16- Rin distrai-se a olhar para a mão do Mahoto a tocar-lhe (Deixa-me ajudar-te!), quando o peluche cai: Oh não...

17- Rin olha para máquina com desapontamento, Mahoto força um sorriso

18- Mahoto pousa as mãos em cada ombro de um Rin com um ar de surpresa e diz: "Da próxima conseguimos!"

19- Rin e Mahoto no meio de uma rua já menos movimentada, os dois sentam-se

21- Mahoto suspira satisfeito

22- Mahoto ergue os braços em direção ao seu cabelo: O que é que ele está a fazer?

23- Desamarra o cabelo: O cabelo dele...

24- Rin olha para ele com olhos reluzentes

25- Mahoto deixa parte do cabelo solto (...)

- Memória do salão de cabelo da mãe. Chão cheio de cabelo

- Rin mais novo a varrer no meio do salão, enquanto a mãe trabalha

- "Que sorte que lhe saiu com o filho que teve!" Rin olha para o lado

- Tira com as clientes de cabelos compridos e brilhantes no salão de mãe

- Grande plano do Rin no salão a olhar para a mãe, "é verdade, mas se ao menos ele se conseguisse dedicar mais na escola..."

- Rin olha para o chão a continuar a varrer...

- Rin mais novo no meio do seu "gangue". "Ah, e viram a rapariga nova da classe B?!" "Tem pernas *super* bonitas..." "Não é para as pernas que eu estou a olhar, idiota!"

- Rin no telemóvel a ler uma *webcomic*. "Então, Rin?! Qual é o teu tipo afinal?" "Não andas a falar com ninguém?"

- Mão do amigo a tocar na bochecha dele "Huh, então?! Diz lá!"

- Rin a ficar chateado...

- Amigos a olhar para ele enquanto se mantém focado no telemóvel: "Acho que qualquer pessoa com um cabelo bonito..."

- Cara dos amigos confusos "Só isso, meu?" Rin: "ah!"

- Rin orgulhoso: "Cabelo bonito e comprido!" Amigos: "..."

26- Mahoto pousa a mão no braço do Rin: "Já é tarde... Queres arranjar mais alguma coisa para comer comigo?"

27- Foco na mão do Mahoto no ombro do Rin!

[Pensamento do Rin: Há qualquer coisa com ele... Talvez se me manter perto possa aprender como esta nova realidade funciona.]

28- Paineis com um bar tipo *Izakaya* cheio de clientes (Está cheio..., mas tem tão bom aspeto...)

29- Mahoto põe o braço sobre os ombros do Rin (Oop!)

30- Mahoto fala ao ouvido do Rin: “Parece que toda a gente decidiu comer por cá...”

31- Rin vira a cara na direção do sorriso do Mahoto: A sorrir, outra vez...

32- Rin segue o Mahoto agarrado à sua mochila, Mahoto: “Espera aqui...” (Huh?!Ele vai falar com o funcionário na mesma?!)

33- Painel com Rin em segundo plano, Mahoto faz o pedido pelos dois ao balcão do bar

[Pensamento do Rin: Ele está a pedir por mim? Ele conhece tanta gente em todo o lado.]

- Os dois a comerem, Rin: "Humm... Não te devia chamar Haga-senpai?"

- Mahoto tosse com comida na boca, Rin pensa "disse algo de errado?"

- Foco na cara de confusão do Rin: "Por favor não..."

- Cara embaraçada do Mahoto, "Não preciso que me chamem sempre assim..."

- Rin dá um golo na sua cerveja "Se tu o dizes... (deve ser coisa de malta de cidade)"

34- Rin bebe do álcool que acompanha o seu ramen a olhar para o Mahoto; “Não bebes?”; Mahoto: “Não gosto do sabor... Só gosto de companhia”

35- Mahoto olha na direção do Rin e sorri

36- Mahoto faz uma pausa e neutraliza a sua expressão: “As tuas bochechas estão coradas, Rin...”

37- Rin traz a sua mão à sua cara e desvia o olhar: As minhas bochechas?!... Não posso beber sem corar logo...

38- Mahoto ergue a sua mão lentamente

39- Mahoto pouisa a sua mão a perna do Rin (Huh?!)

40- Foco na cara de surpresa do Rin enquanto Mahoto fala: “Diverti-me muito hoje. Estou feliz por ter esbarrado contigo.”

41- Rin afasta a perna e Mahoto tira a sua mão da mesma

42- Rin dá o último gole da sua bebida (...)

43- Rin levanta-se: “Já se faz tarde... Ainda tenho de descobrir o caminho de volta”

44- Rin tropeça para cima do Mahoto ainda sentado: *Whoa...*

45- Foco nos dois a olhar um para o outro em surpresa

46- Foco no Mahoto do ponto de vista do Rin: "O teu cabelo..."

47- O Rin arranja o cabelo fora do sítio do Mahoto

48- Mahoto agarra na mão do Rin: "Eu levo-te a casa, Rin"

49- Rin afasta bruscamente a mão, agarra na sua mochila e olha para o chão: "Não é preciso, obrigada. Vejo-te por aí..."

50- Rin anda em direção à saída; Mahoto a olhar na sua direção

51- Foco no Mahoto a tocar no seu cabelo; fala sozinho: "Rin...? Ele..."

3º Momento:

### **Segundo dia na universidade**

1- Professor está a apontar para a sua apresentação no quadro da sala de aula

2- Rin está a assistir à sua aula, ele tem olheiras de falta de sono: Dói-me a cabeça...

3- Flashback dos "dois a olhar um para o outro em surpresa"

4- Foco na mão do Rin a apertar a sua caneta

[Pensamento do Rin: Porque é que fui fazer aquilo? Ele deve achar que eu sou ainda mais esquisito...]

- Rin a chegar a casa ainda corado "porquê...?"

- Porta de entrada abre; sai uma mulher de cabelo despenteado com uma cara chateada

- Mulher bate contra o ombro do Rin, "Com licença..."

- Rin a dirigir-se ao seu quarto em segundo plano, Luka deitado no sofá: "Rin?! Desculpa lá aquilo... tinha esperanças que nem viesses a casa já que os caloiros têm sempre de festejar no primeiro dia!"

- Rin olha para trás com a porta do quarto semiaberta: "Não te preocupes, o espaço é teu de qualquer forma..."

- Luka visto de trás do sofá: "Estás corado?! Então andaste mesmo na festa..."

- Rin no seu quarto, atira a mochila para o chão. Suspira..

[Quem me dera que o meu estado fosse só do álcool]

- Atira calças para a cama/ Tira lenços de papel do pacote/ Põe fones nos ouvidos

- Rin em frente ao seu *pc* com um ar frustrado: "Tenho de fazer alguma coisa em relação a isto"

- Flashes de imagens de pornografia em que o ator masculino é o foco

- Rin fumegante, "espera..."

- Foco num ator masculino em êxtase

- Rin atinge clímax

- Foco na mão suja de esperma, "eu estava..."

- Rin sentado em frente à sua secretária com o braço em frente à sua cara, virado para cima, "estive este tempo todo focado mais nos gajos, outra vez..."

- De volta à sala de aula, Rin visto de costas com a mão esquerda no frontal da cabeça

- Foco nas pernas irrequietas do Rin abaixo da secretária "Eu pensava que isto tinha sido só uma fase..."

- Plano da sala do ponto de vista do professor

[Será que estou confuso? Deve ser do ar da cidade, só pode... Se as pessoas souberem, será que...?]

- Rin abana a cabeça, "Mas que raio ando a pensar..."

- Rin endireita a sua postura, "Foca-te Rin!"

- Foco nos pés do Mahoto a entrar num dos corredores da universidade

[Pensamento do Mahoto: Espero que ele tenha chegado bem a casa...]

6- Outro professor aparece por trás do Mahoto a acenar: "Maho! Ainda bem que te encontro! Precisava mesmo de ti!"

7- Rin está a trabalhar no computador da sala de aula, quando o seu professor grita: "Maho! Que fazes aqui?"

8- Mahoto aparece à porta da sala enquanto muitos alunos sussurram entre si "que bonito", "ele é tão alto", "é o pintor mais famoso da universidade, sabias?", "acho que é um ricaço", etc. (Será que?!...)

9- Rin vira a cara de novo para o seu computador enquanto o Mahoto passa por ele em direção ao professor na frente da sala; Mahoto: "Professor! Foi-me pedido que lhe entregasse esta USB drive. Já agora, como está?"

"O que é que ele está a fazer aqui..."

10- O computador do Rin decide dar erro geral (Huh?!)

11- Rin começa a mexer-se freneticamente a tentar resolver o problema (Como assim?! Eu não toquei em nada?!)

12- De repente, o Mahoto está ao pé da sua secretária: "huh?!"

13- Mahoto baixa-se ao nível do ecrã e agarra a mão do Rin que por sua vez agarra o rato: "Este computador sempre foi muito instável, deixa-me tentar ajudar"

[Ele está a fazer isto em frente à turma toda?! O que é que eu faço...?]

14- A sala toda a sussurrar e comentar a cena: Vão ficar com a impressão errada... Por favor, professor, continue com a aula!)

### **Horas livres solitárias**

- Rin é abordado à saída da sala

- Rin encara um dos seus colegas "Mae Rin, não é?!"

- Rin a forçar um sorriso "Ah sim-"; "Mas eu vi escrito algures Mae Junghee! Qual dos dois é que é??"

- Rin desvia o olhar "ah, esse é o meu nome coreano... (ninguém me chama assim sem ser o meu pai...)"

- Rin de costas com os dois colegas a falar com ele "Uau! Nunca conheci um mestiço!"; "Coreano?! Agora que penso nisso tens cara disso"; "Oh deve ser complicado estar cá, não? Não tens medo?!"

- Rin dá um passo atrás, "Na verdade, eu sempre fui de cá..."

- Os dois colegas a falar juntos "Ah será que eu noto um sotaque?! Ensinas-me a dizer palavras, então?"; "Ah sim! Mas mais importante que isso, deves ser mesmo bom para ter entrado aqui?! Não vi o teu portfólio ainda..."

- Rin a transpirar de nervosismo, "Ahah-"; "És muito mais amigável do que esperava!"; "Concordo! Tens um olhar assustador nas aulas meu!"

- Foco no teto do corredor, Rin: "Acho que é porque não uso os meus óculos... Começo a fazer caretas sem me aperceber, ahah"; Colegas: "HAHA és *super* engraçado, Rin! Podemos tratar-te por Rin certo?!"; Rin: "Ahah sim, claro... (por favor, alguém faça com que está conversa acabe!)"

- Rin sentado no chão com um pão na mão, a olhar para fotos antigas com amigos, "Agora que penso nisso..."

[Passei tanto tempo no meio do nada... O meu pai foi se embora antes de cumprir com a promessa desse...]

- Memória de família com o pai e a mãe do Rin, "Nunca me levou para conhecer nada..."

- Rin abraçado à mãe a chorar, "Abandonou-me a mim e à mãe..."

- Pais do Rin a discutir: "Não vou deixar filho meu fazer algo que é suposto ser uma mulher a fazer!"

- Foco na mãe, "O nosso filho ajuda-me! Algo que nem tu tens a iniciativa de fazer nunca!"

- Pai a virar as costas à mãe, jovem Rin de costas em primeiro plano

- Rin a abrir a embalagem do pão que trouxe para comer, "Ah... dane-se! Não quero saber do que ele anda a fazer já que ele saiu completamente da minha vida!"

1- Rin está sentado no chão a comer o seu almoço numa parte ao ar livre do campus

2- Foco nas pernas de pelo menos três pessoas em andamento: "(...) mas desde que deixaste de fazer parte da administração estudantil tivemos muitos problemas..."; "Sim! A Maya é assustadora... Tu eras muito mais descontraído a lidar com estes problemas"; Mahoto: "Vá, tenho certeza de que deixei tudo em boas mãos..."

3- Foco na orelha do Rin, e boca a comer a sua sanduíche

[Pensamento do Rin: Esta voz outra vez.]

4- Pannel com Mahoto a olhar para baixo, com as outras pessoas em segundo plano: "Rin!? Estás sozinho?"

5- Mahoto e Rin estão a tomar café na cantina; Mahoto: "É a primeira semana para ti, mas não tens de estar tão sozinho..." (Ele não percebe... Eu não tenho o charme que ele tem. Sinto que as atenções todas estão em nós...)

(Cena sexual)

6- Pannel com a cantina

7- Foco nos pés do Mahoto que estão atrás dos pés do Rin: O que é que estás a fazer?! Ma-Mahoto?!

8- Rin caído sobre uma mesa: "Mahoto?! Para, vamos ser vistos!"

9- Mão do Mahoto envolta do pescoço/queixo do Rin: "Relaxa..."

10- Mahoto debruçado por cima do Rin: "Vês Rin, não tens de passar as tuas horas livres sozinho..."

11- Mahoto lambe a orelha do Rin: "Só tens de estar comigo"

- Mahoto força a perna do Rin para cima da mesa

12- Rin olha para a sua bebida e morde os lábios: Porque é que-? No meio do refeitório... devo estar a ficar louco...

13- Rin olha em direção às outras pessoas dentro do espaço: "Não sou carismático como tu... Ainda não falei com muita gente à exceção de professores..." (e contigo...)

14- Rin olha nos olhos do Mahoto; Mahoto fala: "Eu também preferia não falar com ninguém... Só tens de esconder o teu desconforto, tal com eu" (Como assim? Ele preferia também ficar sozinho?)

15- Mahoto bebe o seu chá a sorrir

## 16- Foco na cara de confusão do Rin

[Pensamento do Rin: Aqueles sorrisos todos não podiam ser sempre genuínos... Até o aluno modelo deve ter coisas a esconder, mas quando ele sorri para mim...]

- Rin em frente ao frigorífico do Luka

- Tira uma lata de cerveja, "espero que ele não repare..."

- No telemóvel, deitado na sua cama com a lata de cerveja pousada no chão

- Vira a cara para os pósteres que tem na parede "Será que sempre foi assim tão óbvio?..."

- Poster em segundo plano, cabeça de costas do Rin "Mas quando eu penso no assunto..."

- Memória da namorada do Rin a dar-lhe um beijo na bochecha, durante o secundário "Não é como se estivesse este tempo todo a fingir..."

- Rin a beijar intensamente a namorada quando agarra-a pela cintura, num canto com pouca luz dentro de casa "Sempre me senti atraído por raparigas..."

- Põe as mãos à cara em frustração

- Foco na lata de cerveja "... devia estar a focar-me noutras coisas mais importantes!"

## Conhece uma rapariga

1- Rin está a aguardar a sua vez na fila do café da universidade (barulho da cafeteira...)

2- Uma mão feminina toca nas costas do Rin

3- Ele vira-se e dá de cara com uma rapariga com o sorriso parecido ao do Mahoto (!?)

4- Foco na rapariga que segura em livros e estende a mão: "Olá! Ó meu deus, já te vi algumas vezes com o meu irmão. Estava a morrer de curiosidade para conhecer este rapaz de cabelos de caramelo! Ele tem sempre uma multidão de pessoas à sua volta, é raro vê-lo a dar a sua atenção toda a uma pessoa só!"

5- Rin coça a cabeça de nervosismo (Ugh, ela está a falar do Mahoto?)

6- Rapariga fala um pouco envergonhada: "Desculpa, nem me apresentei... O meu nome é Maya! Estou no segundo ano de design de comunicação. Já reparei que andas muito pelo departamento de animação, não é? Desde que o meu irmão se quis especializar em pintura cada vez menos passo por ele por aqui! Tens tido mais sorte que eu?"

[Pensamento do Rin: Os olhos dela... Esse sorriso...]

(Cena extra e sexual com a Maya e o Mahoto)

- 7- Mão da Maya nas calças do Rin: "huh?!"
- 8- Foco na cara na Maya próxima da cara do Rin: "Rin..."
- 9- Mão do Mahoto da cintura do Rin
- 10- Mão desce até ao rabo do Rin: "Ngh-"
- 11- Mahoto aparece também próximo da cara do Rin, com a sua mão no queixo dele: "Rin..."
- 12- Maya e Mahoto a sorrir um para o outro do ponto de vista do Rin "Então, já o conheceste..."; "Ele é tão fofo!"
- 13- Cara de pânico do Rin: "os dois?!"
- 14- Maya e Mahoto, Mahoto atrás da Maya a falar-lhe ao ouvido; "Vá, maninha. Mostra-lhe..."
- 15- Mahoto puxa a camisa da irmã e revela o peito dela, Maya faz contacto visual
- 16- Paineis com o tronco dos três, Rin dá um passo atrás agitado, Mahoto está atrás dele: "Então, Rin..."
- 17- Rabo do Rin encostado contra a ereção do Mahoto: "Ungh"
- 18- Mãos da Maya agarram nas mãos do Rin, "Aqui, fofo..."
- 19- Rin a agarrar nos peitos da Maya
- 20- Cara de agitação do Rin com Mahoto atrás a sorrir: "O que é que vocês estão a fazer?!"
- 21- Mão do Mahoto a descer para as calças do Rin: "Não..."
- 22- Mão do Mahoto completamente dentro das calças do Rin: "Estamos no meio da cafetaria!"
- 23- Rin geme: "Não posso..."
- 24- Paineis com os três vistos de perfil, ofegantes
- 25- Foco na cara dos três, Maya e o Mahoto falam: "Então qual vai ser?", Maya: "Consegues escolher?"
- 26- Uma mão aparece em volta dos ombros do Rin; Mahoto: "Maya, não o atrapalhes... A falar tanto ainda o assustas." (Huh?!)
- 27- Paineis com Maya, Mahoto e Rin; Maya: "Meu deus! Finalmente! Já não falas com a tua irmã desde o fim de semana, Maho..."; Mahoto: "Mesmo para finalistas, as primeiras semanas de aulas são sempre caóticas... E porque estavas a chatear tanto o Rin, então?"; Maya de sobressalto: "Rin! É um prazer conhecer-te!"

28- Maya dá um aperto de mão ao Rin com muita alegria: "Hu, igualmente!"

29- Foco na montra do café; Mahoto: "Desculpa a minha irmã, ela gosta de estar a par de tudo o que tem a ver comigo..."

30- Os dois param em frente ao corredor onde Rin vai ter aula: "Não há problema..."

31- Rin olha em direção ao Mahoto a sorrir subtilmente com carinho: "Hum... Já vi que o carisma corre na família! Eheh"

32- Mahoto para e olha para Rin no momento seguinte com uma expressão de choque ("Ele acabou de...")

33- Rin dá um passo em direção à sua aula com nervosismo de volta à sua cara: "Vejo-te por aí..." Maho: "Sim!"

34- Mahoto está parado no mesmo sítio de costas

[Pensamento do Mahoto: Ó não... Isto é mesmo um problema...]

## Na Reprografia

- Mahoto num bar no distrito gay da cidade

- Atendedora travesti a fazer uma bebida: "Nunca bebes mesmo, Maho fofinho... Ai que chato, mas ainda tão novo!"

- Mahoto a rir, a beber um *mocktail* "é verdade, Mimi-chan..."

- "Haga-kun! As tuas aulas recomeçaram não foi?! Por isso é que estás de volta ao nosso espacinho!", um grupo de indivíduos rodeiam-no

- "É porque estava a explodir de saudades!" Mahoto sorri em direção às pessoas

- "Ah que mentiroso! Mas com aquela cara pode dizer o que quiser, ahahha", enquanto o Mahoto levanta-se

- "Então, querido? Não ficas para o espetáculo da Mimi?!" Mahoto a sorrir: "Já se faz tarde, tenho sítios para estar amanhã."

- "Ó lá vai ele..."; "Deve ter finalmente arranjado um buraco onde pôr-"; "Perversa! Eu acho é que ele deve ser mesmo assexuado!"; "Pois, tantos moços novos e velhos que se babam todos para cima dele quando vem..." Primeiro plano, Mahoto a afastar-se

- Novo dia na universidade

- Mahoto a andar sozinho, com gente a olhar

- Foco nos pés dele em andamento, "elas podem ter razão..."

- Mahoto a passar por uma porta, "não é que se alguém soubesse eu fosse me importar assim tanto..."

1- Rin de costas, a coçar a cabeça cheio de stress enquanto mexe numa fotocopiadora: “Arrgh... Porque é que isto está sempre a acontecer comigo?!”

2- Foco nos pés que aparecem por trás dos do Rin: “Não te preocupes, não é só contigo.”

3- Rin olha para Mahoto que está atrás de si com choque

[Pensamento do Rin: Mas ele anda a seguir-me?]

4- Ouvem-se os *bip bip bips* da máquina, enquanto o Mahoto tenta resolver o problema e Rin observa atentamente

5- Vinheta com a máquina a trabalhar e estrelas de sucesso à sua volta

6- Foco na cara de felicidade do Rin, com os seus olhos a brilhar: *Whoa!* Já está!

7- Mahoto sorri satisfeito: Eheh

8- Rin agarra nos braços do Mahoto e fala com agitação a olhar para o Mahoto: “Muito obrigado, Mahoto! Já estava a ficar desesperado, ainda bem que estavas aqui!”

9- Foco no Mahoto envergonhado

10- Rin tem as suas fotocópias na mão, sorri e acena para o Mahoto: “Tenho de ir agora, a minha aula já deve ter começado. Muito obrigado, mais uma vez!”

11- Tira com Mahoto nervoso a dizer adeus ao Rin ainda a acenar: “De nada!”

12- Tira com Mahoto no mesmo sítio, com o espaço em que o Rin estava vazio

13- Foco na boca do Mahoto semiaberta

[Pensamento do Mahoto: Ele sorriu de volta, outra vez... será que??...]

14- Flashback para a cara sorridente do Rin a despedir-se do Mahoto

(Cena sexual do ponto de vista do Mahoto)

15- Foco no rabo do Rin enquanto anda “Ele tem uma boa figura...”

16- Foco nas coxas do Rin quando se vira

17- Foco na barriga do Rin com a camisa

18- Mahoto a olhar especado

19- Rin a limpar o suor do pescoço “Até podia ser modelo...”

20- Rin a tirar o casaco, tem uma camisa sem mangas vestida por baixo

21- Mahoto com o Rin a andar em direção a ele de costas!

22- Rin empurra o Mahoto para uma cadeira: “Mahoto...”

23- Rin com um braço em cada apoio de braço da cadeira, ênfase no rabo dele

- 24- Foco no Rin a sorrir
- 25- Foco no morder de lábios do Rin a olhar para baixo
- 26- Rin aproxima-se de um Mahoto surpreso/nervoso; Rin: “O que seria de mim sem ti, Mahoto...”
- 27- Rin sentado no colo do Mahoto de costas com um ar provocador
- 28- Mahoto de boca aberta
- 29- Foco na pélvis do Rin a aproximar-se mais da ereção do Mahoto
- 30- Foco no olhar de desespero do Mahoto e Rin ainda a sorrir: “Eu sei o que queres...”
- 31- Vinheta com as mãos do Mahoto a agarrar de repente o rabo do Rin
- 32- Rin debruçado contra o ombro do Mahoto a gemer de surpresa: “É isso mesmo!”
- 33- Mão do Mahoto dentro das calças do Rin
- 34- Pannel com os dois; Mahoto: “Rin, tu és tão...”
- 35- Dedos do Mahoto em ação “Não me consigo controlar...”
- 36- Rin a esfregar a sua ereção na do Mahoto
- 37- Mahoto de costas com o Rin a segurá-lo pelo cabelo: “Mahoto... Maho-“
- 38- Foco no Rin de cabeça para baixo com a outra mão do Mahoto no seu peito: “Mahoto... Eu...”
- 39- Pannel do “raio x” dos dedos do Mahoto no Rin
- 40- Rin de olhos cruzados a gemer: “Eu quero-te, Mahoto!”
- 41- Foco nas calças molhadas do Rin
- 42- Mahoto a olhar para baixo ofegante com a mão do Rin na sua cara
- 43- Rin beija o Mahoto intensamente

- Mahoto a pintar distraído "ah..."

- Põe as mãos ao olhos ainda a segurar o pincel

- Senta-se no seu banco

- Foco na sua bacia "Então eu também sou capaz pensar assim de alguém..."

- Cruza os braços e morde o pincel

[Eu não era assim... Eu não tinha uma aversão à sexualidade... Mas de certa forma parece que o mundo quer forçar isto às pessoas?]

#### 4º Momento:

##### **Projeto final do Mahoto**

1- Está a chover no exterior do apartamento do Mahoto

1.1- Mahoto a olhar para o teto ainda deitado: “Foi um sonho?”

2- Mahoto sai do quarto sem camisa, alonga os braços e boceja

3- Liga a chaleira do chá, enquanto alcança outra coisa na sua estante: “Está a chover?”

4- Abre a porta da sua varanda de chinelos

5- Pousa uma lata de comida no chão para um gato branco com manchas cor de caramelo na cabeça e na sua cauda, que estava à espera

6- Gato a comer da lata

- Mahoto a vestir as suas calças

- Fecha o *zipper* das calças, "quando foi a última vez que sequer usei isto..."

- Mahoto de meio sorriso

- Mahoto a arranjar o cabelo em frente ao espelho

[Será que realmente preciso de algo que me force a sair desta bolha...]

- Maho a vestir a sua camisa

- Pausa em frente ao espelho outra vez com a camisa meia aberta, pensativo "hmm..."

- Toca no seu próprio torso "Sempre adorei pintar nus... porque é que me fui afastando tanto disto...?"

- Reflexo no espelho com o Mahoto a andar para fora do quarto "suspira"

7- Na universidade nessa manhã, em frente aos quadros dentro da sala: “Como assim ainda não encontraste o tema para o teu projeto? A primeira exibição é já no final do mês, Mahoto. Não te posso ajudar se nem isto tens pensado...”

8- Mahoto conversa com o professor: “Peço desculpa, professor... Vou tentar compensar pelo tempo”

9- Pannel em branco

[Pensamento do Mahoto: Um tema... Em que realmente eu estou interessado? Preciso de algo que me inspire...]

10- Flashback para um foco na mancha da cabeça do gato

11- Flashback para a cara de sorridente do Rin

12- Vinheta com Mahoto de braços cruzados a sorrir pensativo: “Eheh têm o cabelo da mesma cor, que coincidência!”

[Pensamento do Mahoto: Não pode ser algo simples... Tem de ser um desafio, tal como chegar ao ponto de caramelo!]

13- Mahoto de costas com as mãos na cintura: “Acho que já sei... Já sei qual vai ser o meu desafio!”

- Rin no meio do distrito gay "vou só explorar..."

- Rin a andar pela rua a olhar para o telemóvel "tem de ser aqui... é o melhor sítio segundo as celebridades da internet..."

- Drag Queens a acenar

- Bares abertos com casais a dançar agarrados

- Cara de nervosismo do Rin "ah... Será que devia estar aqui sozinho..?"

- Um homem bate contra o ombro dele

- Rin vira a cara para o homem, o homem sorri e acena para ele.

[Sinto que não vou sair daqui vivo]

- Dentro de uma festa cheia de gente

- Rin a beber um *shot* no bar, pensa "estou a transpirar..."

- Levanta-se, "bem, acho que não vale a pena."

- A passar pela multidão "Hey, por que é que não danças?!"

- Um rapaz puxa o Rin contra si: "Nunca vi esta cara por aqui?!" Rin: "Ah, eu não sou daqui... mas já estava de saída!"

- Mão do estranho a descer mais pela cintura do Rin "oh, acho que consigo notar o teu sotaque!"

- Foco nos olhos em desconforto do Rin

- Empurra o estranho, "Desculpa! Tenho mesmo de ir!"

- A sair do bar de cabeça para baixo e roupa desarrumada

- Olha para o telemóvel a coçar a cabeça, "ugh... ainda é cedo... vou buscar uma cerveja à *combini*"

- Rin no telemóvel sentado à porta da loja

- "Olá, bonitão!" Outro rapaz põe os braços à volta dos ombros do Rin

- "Hum?! Desculpe?" Rin está confuso e o rapaz põe a cabeça no ombro dele e abraça-o, "Ahh estava à tua procura, lindoo..."

- Rin a agarrar nos braços do estranho "Desculpa, mas acho que está com a pessoa errada...?"

- Estranho a chorar na cara dele "Como podes dizer isso depois de tudo o que passámos juntos?!", Rin pensa "este está todo bêbado mesmo..."

- "Aposto que o teu corpo não se esqueceu de mim" diz a apalpar o peito do Rin

- Rin nervoso!

- Mão do estranho nas calças dele, "Isto aqui também nunca se esquece!"

- Rin a tentar lutar contra o estranho em segundo plano; cabeça em primeiro plano: "Mas o que é isto?!"

- O namorado do estranho arrasta-o do colo do Rin, "Mas o que é que estás a fazer?!"

- Rin a tentar explicar-se "Eu nem o conheço, não fui eu que co-"

- O Rin leva um soco

- Uma pequena multidão forma-se em volta dos três

### **Na festa para caloiros**

- Rin com ar cansado no meio da festa "Dormi tão mal..."

- Foco em grupos de alunos da universidade, "Ainda não fiz amigos aqui na faculdade... Nem fora..."

- Memória com o Mahoto "Será que ele vai estar aqui? Ele não é do primeiro ano, mas..."

- Olha para cima e suspira

- De costas a passar entre um grupo de alunos: "Vou mas é buscar mais uma cerveja..."

1- Mahoto no meio de uma multidão num espaço exterior, a comentar com um colega: "Este ano a festa de boas-vindas aconteceu mais tarde? E costumava ser só um jantar..."; Colega: "A organização precisa de ti para manter as coisas em linha, Mahoto... A Maya não sabe resolver problemas como tu, só quer festa!"

2- Foco na Maya a conviver/dançar com amigas na festa

3- Mahoto a sorrir com um ar desculpado: "Deixa-a divertir-se" (...) Hu?!"

4- Foco no Rin "deitado" contra uma mesa com pessoas a reparar nele: "Isso é?!"

5- Ponto de vista do Rin a abrir os olhos e vê o Mahoto: "Rin, estás bem?"

6- Ponto de vista do Mahoto a ver o Rin a sorrir para ele com as bochechas coradas: "Ah és tu!"

### **6.1- Flashback para o "sonho" que o Mahoto teve, Rin de olhos revirados**

## 6.2- Foco na pélvis do Mahoto com a sua mão tensa

## 6.3- Foco na pélvis do Mahoto com a sua mão cerrada

[Pensamento do Mahoto: Tem de ser ele!]

7- Num local mais silencioso, o Rin está encostado contra o Mahoto: “Se tiveste de acordar tão cedo, não precisavas de ter vindo à festa...” Rin: “Humm...”

8- Foco no Rin basicamente a dormir no ombro do Mahoto; Mahoto: “Devias ter ido para casa dormir... Álcool não ajuda a te manteres acordado.”

9- Mahoto sorri com carinho

10- Mahoto fala contra a orelha do Rin: “Sê a minha musa, Rin...”

11- Rin responde ainda meio embriagado: “O que quiseres...”

12- Mahoto “arrasta” a cara do Rin para próximo dele, Rin ainda está de olhos fechados: “Tenho a tua palavra, Rin...” Rin: “Humm...”

[Pensamento do Mahoto: Antes fugiste, mas voltas sempre quando te perdes...]

13- Página com a vista da festa

### **Em casa do Mahoto**

1- Rin e Mahoto à porta do apartamento, enquanto Mahoto fecha a porta “Fica à vontade...”

2- Painel da sala de estar, terraço e cozinha do apartamento; Rin sussurra: “Então és mesmo rico...” Mahoto: “Ahah, não tenho muita coisa, por isso tenho mais espaço...”

3- Mahoto estica a mão ao Rin: “Podes dar-me as tuas coisas.” Rin: “Ah, sim”

4- Enquanto Mahoto arruma a mochila do Rin: “Obrigada por aceites... (não fugires de mim outra vez...)”

5- Rin desvia o olhar nervoso: “Não há problema!”

6- Rin a olhar em redor

[Pensamento do Rin: Isto é o que me acontece por querer ser social pela primeira vez sozinho.... Será que eu disse mesmo que sim? Será que ele está a mentir-me?]

7- Painel com o estúdio do Mahoto “Whoa! Que contraste com o resto da casa!”

8- Cara de espanto do Rin, Mahoto: “Podes entrar.”

9- Mahoto a despir a sua camisa com Rin ao seu lado a dar um “salto”, Rin: “O quê? O que estás a fazer?!”

10- Mahoto com a sua camisa a meio dos braços: “Espero que não te importes. O meu estúdio é muito quente e detesto pintar vestido”

11- Rin não diz nada, Mahoto está a sorrir

12- Pannel do Mahoto está de costas a vestir o seu avental manchado de tinta: “Hum, talvez não me tenha explicado bem, mas já descobri que para o meu projeto quero sair da minha zona de conforto... Adoro explorar paisagens imaginárias...”

13- Mahoto olha para trás em direção ao Rin: “Mas e que tal estudar um corpo desta vez? O corpo de uma pessoa real.”

14- Foco na cara de nervosismo do Rin

15- Mahoto senta-se no seu banco e olha em direção ao Rin que está parado no mesmo sítio: “Rin, como te sentes em posar nu para mim?”

16- Rin eleva os ombros e transpira: “Nu?!...”

[Pensamento do Rin: Ele quer que eu pose nu? Porque é que eu fui dizer que sim?!... Mas ele já fez tanto por mim durante estes últimos dias.... É a única pessoa à qual posso chamar de amigo cá... seria como fazer-lhe um favor de volta?...]

17- Foco na cara de surpresa do Mahoto

18- Rin agarra nas pontas da sua camisa

19- Rin despe a sua camisa corando, Mahoto: “Não achei que fosses aceitar tão rápido”

20- Mahoto levanta-se e ergue as mãos na sua direção: “Ah espera! Eu vou buscar uma toalha para ficares mais à vontade!”

21- Mahoto corre na outra direção e Rin olha para ele a “fugir”, Rin: (...)

22- Rin está sentado de costas para o Mahoto com um pouco de constrangimento, com a toalha a cobrir-lhe as zonas íntimas

23- Mahoto observa de um ponto mais afastado as suas costas e fala: “Muito obrigada, Rin! Está perfeito assim. Espero que estejas confortável...”

24- Ombros dos Rin tensos, a transpirar: Ele tinha razão... estou a ficar com calor...”

25- Foco do lado do Rin a morder o seu lábio

26- Mão do Rin entre as suas pernas

[Pensamento do Rin: Nada em relação a isto é confortável, principalmente desta maneira... será que digo alguma coisa?]

27- Foco na cara do Mahoto a desenhar com um ar de embaraço

[Pensamento do Mahoto: Nem acredito que isto está a acontecer...]

28- Foco no rascunho completo do Mahoto no seu cavalete; Mahoto: “Ah.. A primeira parte já está! Já posso preparar a tela para a próxima sessão.”

29- Rin a olhar para o desenho enquanto segura a sua toalha pela cintura

[Pensamento do Rin: Ele definitivamente embelezou o desenho...]

30- Foco no sorriso do Mahoto: "Tudo graças à minha musa!"

31- Foco nas pernas do Rin, um pé coça a sua coxa oposta

Rin: Impossível este ser eu... Ele desenhou-me tão..."

32- Vinheta em branco

33- Foco na mão do Rin a segurar na maçaneta da porta do apartamento,  
Mahoto: "Rin! Vou precisar de mais sessões contigo!"

34- Rin olha para ele, Mahoto toca no ombro do Rin enquanto fala: "Não quero estar a sobrecarregar-te, principalmente já que estás no início... Mas isto não tem de ser um favor da tua parte. Quero contratar-te como meu modelo, Rin."

35- Foco na mão do Mahoto pousada no ombro do Rin e na mão do Rin encostada ao seu peito que agarra a alça da sua mochila

36- Pannel com as folhas da árvore a cair

[Pensamento do Rin: Não consegui dizer que não...]

[Pensamento do Mahoto: Finalmente.... Encontrei o meu desafio.]

5º Momento:

### **A pensar um no outro**

- Mahoto acabado de sair do banho de toalha a secar o cabelo

- Passa pelo quarto onde pinta

[Então é por isso que a minha paixão por pintar paisagens mágicas desapareceu... Estou a apaixonar-me de novo então...]

- Mahoto sorri de cabelo molhado

- Foco no torso do Mahoto, com a mão a agarrar a sua toalha, "quase que me faz esquecer o que aconteceu..."

1- Rin visto de costas a trabalhar na sua secretária

2- Flashback para o sorriso do Mahoto

3- Rin tira os óculos da cara: "Não me consigo concentrar."

4- Óculos pousados na secretária e encosta-se contra a sua cadeira

5- Rin a olhar para o teto

[Pensamento do Rin: Já passou um mês.... Vejo o Mahoto quase todos os dias há um mês...]

- Rin cruza os braços, "Estou a tentar convencer-me a mim próprio que não há nada de errado nisto... afinal, o dinheiro que ele me dá para ser o seu modelo ajuda-me bastante..."

- Flash da cara feliz do Mahoto... "Odeio isto!"

[Porque é que tinha de ser ele?! Por que é que me tornei próximo dele...?]

- Foco nas pernas do Rin enquanto ainda está sentado, "Como é que eu me ponho numa posição tão vulnerável quando estou sozinho com ele...?"

- Rin a folhear um caderno da sua secretária

- Encontra um desenho que ele próprio fez do Mahoto de perfil a sorrir, suspira

5.1- Mahoto a olhar para o Rin com a sua toalha: Maho-!? O que é que estás a fazer? Outra vez?!

5.2- Foco na toalha caída aos pés do Rin

5.3- Rin em tronco nu com a mão do Mahoto a descer pelos seus abdominais

5.5- Mahoto arrasta o corpo do Rin contra si, Rin a olhar para baixo

5.6- Mão no rabo do Rin

[Pensamento do Rin: Já chega!]

6- Rin abre a porta do seu quarto bruscamente em segundo plano, o seu primo está a fumar no sofá da sala: "Isto tem de parar de acontecer!"

7- Luka olha em confusão na direção do Rin que entrou na casa de banho e ligou o chuveiro, Luka: "Vai tomar outro duche?..."

8- Rin a olhar para baixo enquanto leva com a água do chuveiro

9- Tronco de perfil do Rin enquanto lava a cara e suspira

10- Rin imagina o Mahoto atrás de si no chuveiro com as mãos nos seus ombros; "Poque é que estás stressado, Rin?..."

(Cenas picantes)

11- Chuveiro desligado: "Mahoto..."

12- Mão do Mahoto na cabeça do Rin a "puxá-lo" para baixo

13- Rin de costas com as mãos apoiadas nas ancas do Mahoto, "Cuidado..."

14- Foco na boca aberta do Rin alinhada com a ereção do Mahoto

15- Rin do ponto de vista do Mahoto com a mão na ereção

16- Foco na boca do Rin a iniciar a ação

[Pensamento do Rin: Não, espera...]

17- Rin arranca o chuveiro do seu suporte

18- Aponta o jato de água para a sua cara

[Pensamento do Rin: Não consigo de parar de pensar nele... O que se passa comigo? É como se soubesse logo o que fazer, mas eu nunca-?]

19- Paineil com o topo do bloco de apartamentos: “Onde é que ele está? Deve ter ido fumar...”

20- Luka está a desligar uma chamada na varanda

21- Rin aparece na varanda de toalha nos ombros: “Hum...”

22- Rin aproxima-se enquanto Luka acende outro cigarro, “Sinto-me mal por estar a incomodá-lo... será que me vai julgar?...”

23- Foco na boca do Luka enquanto fuma, Rin fala: “Ei, Luka... Posso perguntar-te uma coisa?”

24- Vista da varanda para a rua por onde passam carros, Luka: “Tens de ser rápido, o meu turno começa daqui a pouco...”; Rin: “Sei que raramente falamos, mas estou-te sempre agradecido por me emprestares parte do teu espaço...”; Luka: “É só isso?”; Rin: “Hum, eu arranjei um trabalho depois das aulas... Na verdade, um amigo arranjou-me esse trabalho... Quer dizer, ele é que me paga, na verdade...”

25- Luka olha para o seu relógio, Rin olha para o lado contrário, Rin: “Deve estar com pressa!”

26- Espaço em branco: “O que farias se quisesses seguir tanto algo que iria desapontar as pessoas que amas?...”

27- Luka e Rin de um ponto de vista distante: “Rin, eu nunca fui estudar. Estou sempre a saltar de um emprego para o outro. As minhas relações nunca são estáveis...”

28- Foco na expressão de preocupado do Rin: “Mas sempre quis vir atrás da cidade. Sempre quis ir embora daquele fim do mundo. Os que te amam vão amar sempre...”

- Quem quer saber do que escolhes? Os outros não vão viver a tua vida por ti...”

29- Rin olha em choque

30- Luka sorri e pousa a sua mão no ombro de Rin, “Tenho de ir, miúdo. Vem para dentro! Está frio...”

31- Rin sozinho na varanda: “O que eu escolho...”

32- Paineil com a lua: “É a primeira vez que me sinto tão confuso desta maneira... Será que ele também está confuso?”

33- Foco no telemóvel pousado a vibrar contra a mesa da sala do apartamento do Mahoto, está a receber uma chamada da Maya

34- Mahoto está deitado no seu sofá com um livro pousado no peito enquanto atende a chamada; Maya: “Maninho! A tua primeira avaliação é amanhã, não é? Como estão a correr as coisas?”

35- Foco no lustre da sala; Mahoto: “Acho que já tenho um bom trabalho de início... Mas, tenho pena porque o Rin disse-me que não ia poder estar lá comigo...”; Maya: “Que voz triste, Maho! Bem, talvez se o tivesses convidado para o jantar com a mamã e o papá ele tivesse repensado. (pausa) Quando é que lhe vais dizer como te sentes?”

37- Foco nos lábios cerrados do Mahoto

### **Dia da Exibição**

1- Painel com o quadro do Mahoto, com os professores a discutir com ele em primeiro plano de costas

2- Foco na mão cerrada do Mahoto pelo nervosismo; Professor: “Pode ser uma boa peça central para a tua exposição, mas tens de trabalhar mais...”

3- Mahoto expira de alívio

4- Mahoto faz contacto visual com o professor: “Fico satisfeito, professor! Não se preocupe, tenho grandes planos para este projeto.”

5- Mahoto a arrumar os seus materiais na sala agora vazia

6- Foco nos pés do Rin: “Como correu?”

7- Mahoto vira-se dramaticamente

8- Painel com foco no Rin e Mahoto a olharem um para o outro: “Vieste?”

9- Foco nos olhos sorridentes do Mahoto que refletem o Rin, Rin fala: “Afinal, a minha aula acabou mais cedo do que pensava... Por isso, estou aqui. Já cheguei atrasado, não foi?”

10- Rin coça a cabeça com nervosismo: “Desculpa ter chegado tarde, eu-”

11- Mahoto agarra nos braços do Rin: “Não! Não estás atrasado! Estou tão feliz por teres vindo!”

12- Rin desvia o olhar e cora

[Pensamento do Mahoto: Ele desviou o olhar outra vez, exagerei...]

13- Mahoto “solta” o Rin e fala: “Desculpa...”

14- Foco no Mahoto a dirigir-se aos seus materiais: “Na verdade, sim, eu já estava a preparar-me para sair e- “

15- Rin pousa a sua mão no ombro do Mahoto

16- Mahoto vira a cara para olhar para a mão

17- Grande plano do Rin a beijar o rosto do Mahoto “O quê!?”

18- Pés do Rin a dar um passo atrás

18.1- Perfil do Rin a olhar para o chão: “Hum, espero que não interpretes mal...  
Eu finalmente percebi-“

19- Pannel com o Mahoto a agarrar na cara e cintura do Rin a beijá-lo

20- Foco nos pés de ambos a recuarem contra a parede

21- Mahoto a beijar um Rin em choque com a mão apoiada na parede

22 e 22.1- Foco nos lábios durante o beijo x2

23- Costas do Mahoto com as mãos do Rin a agarrarem a sua blusa

24- Pannel de corpo inteiro dos dois ainda abraçados contra a parede a olhar um para o outro; Mahoto: “Eheh, desculpa o entusiasmo.”; Rin: “Eu ainda não sei com...”

25- Vinheta com a mão do Mahoto na cara do Rin

26- Foco na cara de Mahoto: “Não te preocupes, vamos descobrir juntos”

27- Mão do Mahoto a percorrer o braço do Rin

28- Mão do Mahoto a agarrar na mão no Rin

29- Cara de felicidade, mas com ainda algum nervosismo do Rin

30- Foco nos olhos carinhosos do Mahoto

31- Outra mão do Mahoto elevada aos lábios do Rin

32- Mão de Rin a pôr o cabelo do Mahoto por trás da sua orelha

33- Página com os dois nessa posição a sorrir um para o outro

34- Espaço em branco

[Pensamento dos dois: Finalmente]

- Os dois a entrar para o apartamento do Mahoto

[O ar agora está diferente...]

## 9.2. THUMBNAILS

- Feitos sobre folhas A4 a grafite.
- Divididos nos mesmos cinco momentos do guião – ideia inicial da organização de capítulos para o que seria o volume final





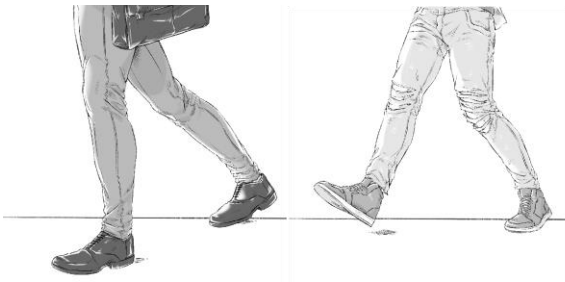
- Inclui a colocação de páginas com conteúdos extra com *character sheets*, mas não apresenta as tiras curtas adicionadas posteriormente.
- Anotações adicionais sobre a dimensão das páginas finais.
- Planeamento de atuação no projeto.

### 9.3. PÁGINAS FINAIS

- Disponível com alta qualidade em URL:

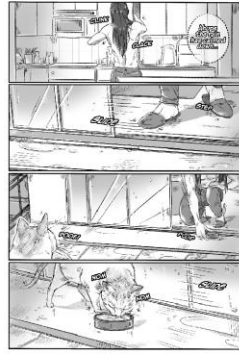
<https://drive.google.com/drive/folders/15sFr6vUZ-FSAV7tN-onDpgpFTwNRonG?usp=sharing>



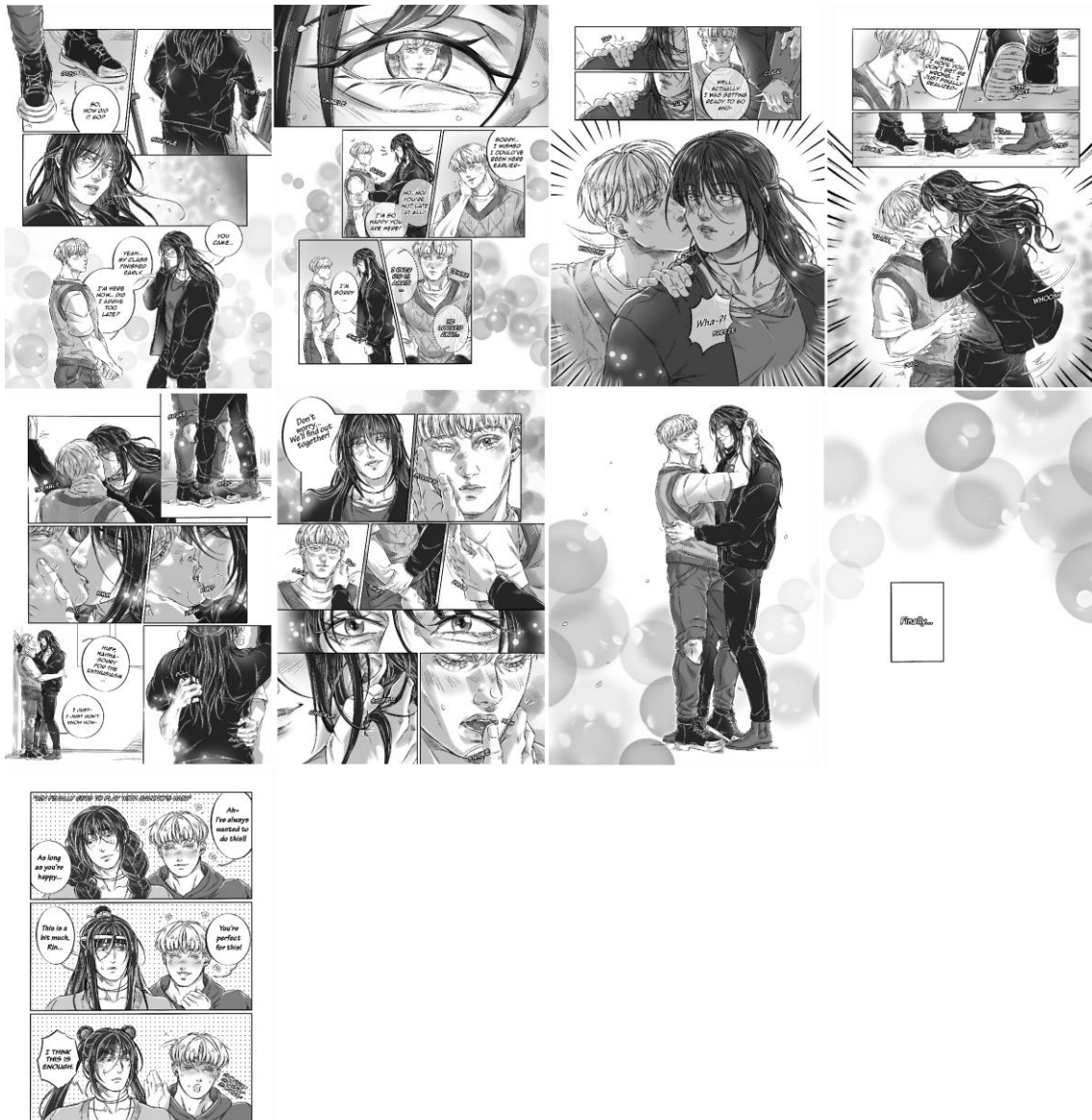












- Disponível em URL: <https://drive.google.com/drive/folders/15sFr6vUZ-FSAV7tN-onDpgpFTwNRonG?usp=sharing>

- Exemplos de páginas em escala completa:





YOU SHOULD'VE GONE HOME, RIN-KUN...

HMM~

IF YOU WOKE UP SO EARLY, YOU DIDN'T HAVE TO COME...

BUZZ

BUZZ



CHUCKLE

ALCOHOL DOESN'T REALLY HELP ANYONE STAY AWAKE...



Whatever you say~



HUM~

I HAVE YOUR WORD, THEN...

PULL



Would you be my muse, Rin-Kun ...

TWINKLE



Sure, it could be a good central piece for a gallery.

Yes, but I want to see more from out of this!

Indeed, you did a good job, Haga-san!

CHATTER

CHATTER



SIGH



GRIP



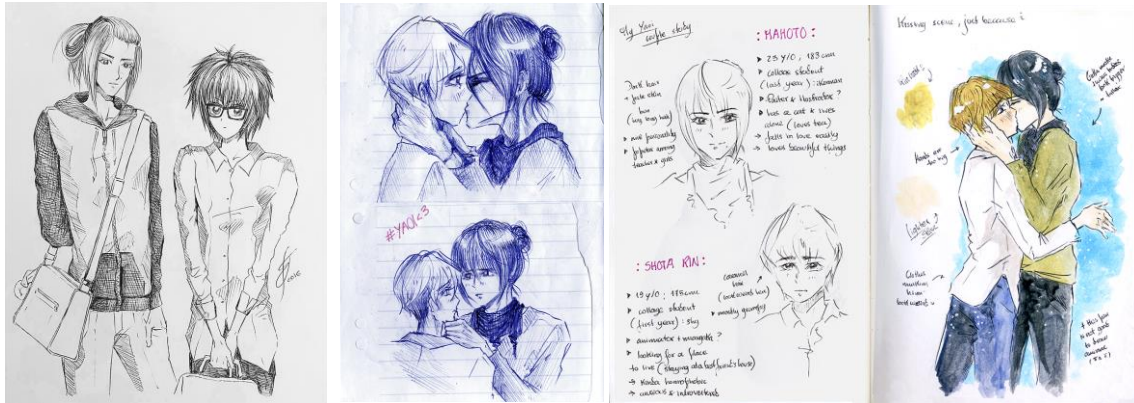
I'M VERY GLAD IT'S ALL APPROVED! I COULDN'T BE HAPPIER!

AND DO NOT WORRY. I HAVE BIG PLANS FOR THE FUTURE OF THIS PROJECT!

## 9.4. ARTE DE RIN E MAHOTO: DA ADOLESCÊNCIA PARA O AGORA

### 9.4.1. PRIMEIROS RASCUNHOS E ANOTAÇÕES

- Primeiro desenho aos 15 anos da autora (A4, esferográfica sobre papel)
- Oito páginas de apontamentos aos 16 anos da autora (A5, caneta e aguarela)



- Perfil corporal/Primeiro beijo aos 16 anos da autora (A5, esferográfica)
- Desenho à esquerda, “Cabelo bonito!” escrito em japonês





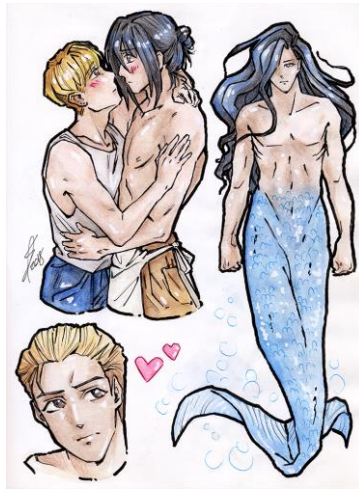
## 9.4.2. UNIVERSOS ALTERNATIVOS

Universo alternativo em que Mahoto é uma sereia:

- Primeiro encontro, aos 16 e 19 anos da autora, respetivamente (A5, caneta e aguarela)



- Ilustração aos 16 anos (A5, esferográfica); estudo aos 18 anos (A4, caneta e aguarela); Ilustração digital aos 19 anos da autora (A4), respetivamente



- Estudos em formato digital aos 19 anos da autora (dimensões A4)

- *Mini-comics* aos 22 anos da autora (formato digital)

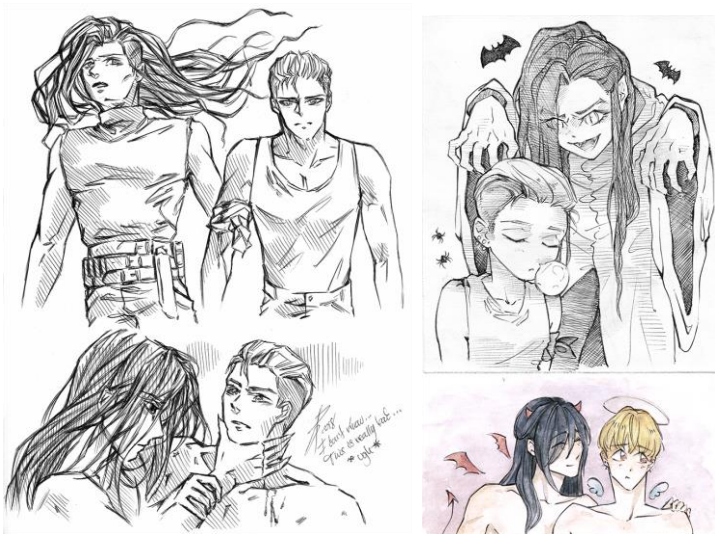


Universo alternativo em que Mahoto é um vampiro:

- À direita, 2 páginas (A5) de estudos aos 16 anos (esferográfica, caneta, aguarela)



- À esquerda, *character sheet* aos 17 anos (A4, caneta e aguarela); diretamente abaixo, estudo atualizado aos 19 anos da autora

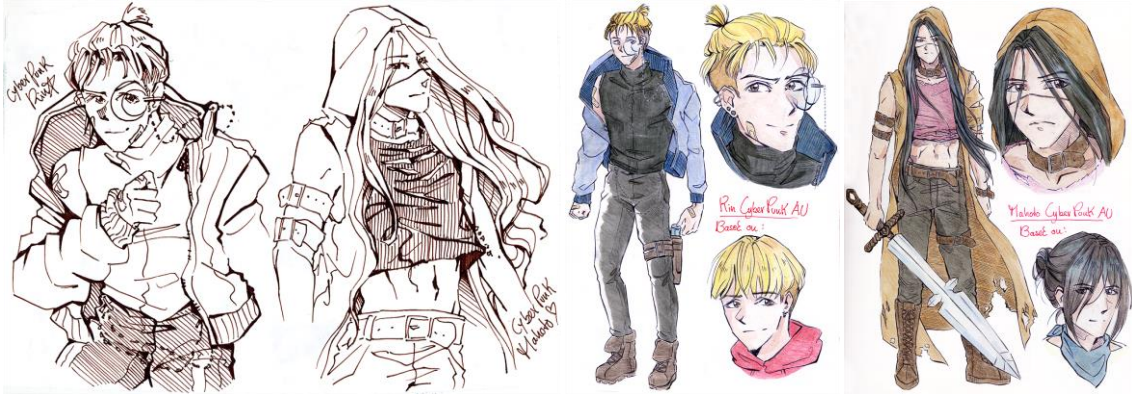


- À direita, rascunhos aos 18 anos (A4, esferográfica)
- Seguido de ilustrações feitas aos 19 anos (página A4, esferográfica, parte colorida a lápis)
- Ilustração digital feita aos 19 anos (dimensões A4)



## Universo alternativo *Cyberpunk*:

- Estudo aos 18 anos da autora (A4, caneta)
- *Character sheet* aos 19 anos (A4 cada, caneta, lápis de cor)



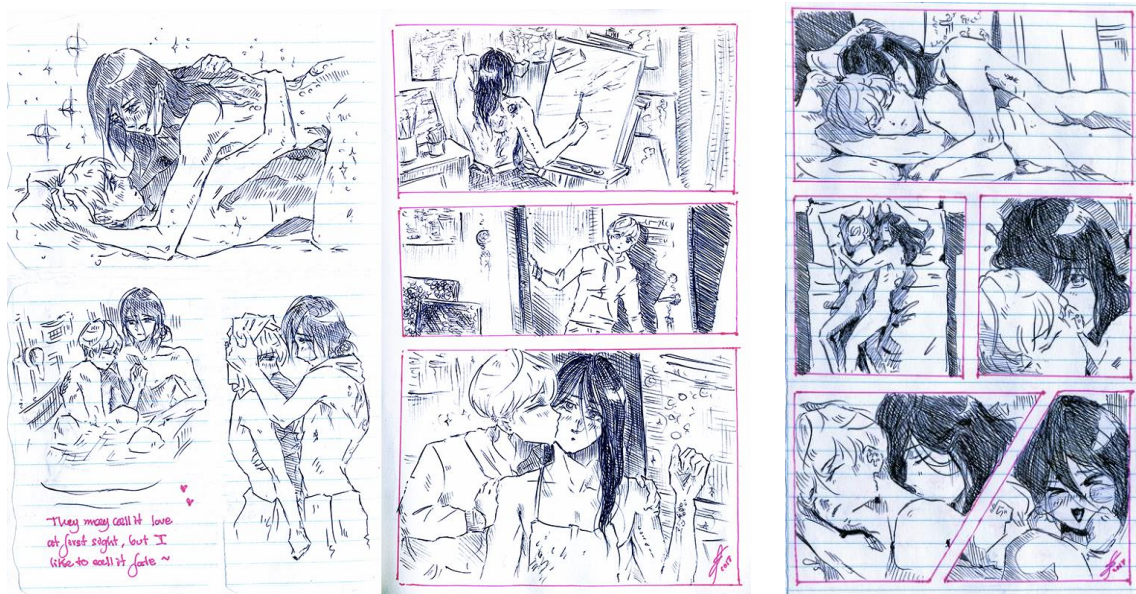
- Ilustração digital (dimensões A4)
- *Cyberpunk* versão feminina (A4, caneta e aguarela)



## OUTROS UNIVERSOS (Não incluídos):

- Versões femininas de Rin e Mahoto no universo normal;
- 10 anos depois no relacionamento (em que têm um filho);
- Mahoto é meio cão e Rin é meio gato.

### 9.4.3. INTIMIDADE E EROTISMO



- Seis páginas de estudos íntimos e painéis de curtas bandas desenhadas aos 16 anos da autora (A5, esferográfica)

- Duas páginas de banda desenhada aos 17 anos (A5, esferográfica)

- À direita, estudo aos 18 anos (A4, caneta)



- À esquerda, ilustração erótica aos 19 anos (A4, marcadores)
- Dois rascunhos aos 19 anos (A5, grafite)
- Abaixo, ilustração com a mesma idade (A5, colorido a lápis)

- Canto inferior direito, ilustração digital aos 19 anos; canto inferior esquerdo, *mini-comic* aos 22 anos da autora.

