

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
BACHARELADO INTERDISCIPLINAR EM CIÊNCIAS HUMANAS

Amanda Franco Castilho

**O MACHISMO NA COMUNIDADE GEEK E
A MULHER QUE É CALADA NO POP ARTE**

Artigo apresentado ao Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel (Trabalho de Conclusão de Curso).
Orientador: Prof. Fagner Firmo de Souza Santos.

Juiz de Fora
2017

DECLARAÇÃO DE AUTORIA PRÓPRIA E AUTORIZAÇÃO DE PUBLICAÇÃO

Eu, **Amanda Franco Castilho**, acadêmica do Curso de Graduação Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas, da Universidade Federal de Juiz de Fora, regularmente matriculada sob o número 201473157A, declaro que sou autora do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado “**O Machismo na Comunidade GEEK e a Mulher Que É Calada no POP ART**”, desenvolvido durante o período de Março de 2017 a Junho de 2017 sob a orientação do Prof. Fagner Firmo de Souza Santos, ora entregue à UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA (UFJF) como requisito parcial a obtenção do grau de Bacharel, e que o mesmo foi por mim elaborado e integralmente redigido, não tendo sido copiado ou extraído, seja parcial ou integralmente, de forma ilícita de nenhuma fonte além daquelas públicas consultadas e corretamente referenciadas ao longo do trabalho ou daquelas cujos dados resultaram de investigações empíricas por mim realizadas para fins de produção deste trabalho.

Assim, firmo a presente declaração, demonstrando minha plena consciência dos seus efeitos civis, penais e administrativos, e assumindo total responsabilidade caso se configure o crime de plágio ou violação aos direitos autorais.

Desta forma, na qualidade de titular dos direitos de autora, autorizo a Universidade Federal de Juiz de Fora a publicar, durante tempo indeterminado, o texto integral da obra acima citada, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação do curso de Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas e ou da produção científica brasileira, a partir desta data.

Por ser verdade, firmo a presente.

Juiz de Fora, ____ de _____ de _____.

Amanda Franco Castilho

Marcar abaixo, caso se aplique:

Solicito aguardar o período de () 1 ano, ou () 6 meses, a partir da data da entrega deste TCC, antes de publicar este TCC.

OBSERVAÇÃO: esta declaração deve ser preenchida, impressa e **assinada** pelo aluno autor do TCC e inserido após a capa da versão final impressa do TCC a ser entregue na Coordenação do Bacharelado Interdisciplinar de Ciências Humanas.

O MACHISMO NA COMUNIDADE GEEK E A MULHER QUE É CALADA NO POP ARTE

Amanda Franco Castilho¹

RESUMO

O objetivo desse artigo é encontrar a resposta para o machismo *militante* em um dos maiores grupos alternativos do século XX, a comunidade *Nerd e Geek*. O texto não estará em fase da formação dessa exclusão, mas no por que da rigidez de mantê-la mesmo no período da igualdade de gênero. Será a ligação com a modernidade e a globalização do momento e estrutura e enquadramento de pensamentos arcaicos. O estudo será feito pela principal plataforma usada por seus membros, a internet. Irá procurar a interação e a observação da convivência de mulheres e homens desse meio, formar depoimentos e lógicas que desenrolem e respondam o principal questionamento.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura Nerd/Geek. Machismo. Globalização. Inclusão e exclusão social.

ABSTRACT

The purpose of this article is to find the answer to militant machismo in one of the largest alternative groups of the twentieth century, the Nerd and Geek community. The text will not be at the stage of the formation of this exclusion, but because of the rigidity of maintaining it even in the period of gender equality. It will be the link with the modernity and globalization of the moment and structure and framing of archaic thoughts. The study will be done by the main platform used by its members, the internet. It will seek the interaction and the observation of the coexistence of women and men of this environment, to form testimonies and logics that unfold and answer the main question.

1. INTRODUÇÃO

Os Geeks surgiram aproximadamente em 1870 como sinônimo de *fool*, bobo em inglês, mas foi ganhando outros significados a partir de 1900, quando começou a ser ligado com a arte e a tecnologia. Foi apenas em 1990 que o termo *Geek* ganhou uma tradução menos ampla e mais direta no livro *Jargon File* ou *Hacker's Dictionary*, que descreveu os Geeks como: "Pessoas que escolheram a concentração ao invés da conformidade; aqueles que buscam um objetivo e não concordam com a adequação social padronizada. Neofilistas (*peçoas que sofrem de atração pelo novo, pela novidade*) de carteirinha, e são também adeptos do computador." (Supremacia Nerd, Julho de 2014)

O termo *Nerd* começou a ser usado em 1950 como uma descrição de esteriótipo; homem, magrelo, baixo, com roupas listradas e lerdado. A imagem de um *Nerd* era sempre ligada ao cômico e a virgindade, sendo sempre um personagem muito inteligente que fazia escolhas direcionadas ao intelectual.

Sabendo o significado de cada termo é fácil perceber que o termo *Nerd* é sempre posto a um papel masculino. Mas mesmo que o *Geek* não tenha uma pressuposição dos gêneros, essa parede fechada da imagem homem do *Nerd* foi puxado com o passar do tempo para o *Geek*. Afinal, como pode ser visto em um estudo feito em 2012 pelo site *Masters in IT*, a divisão entre *Nerds* e *Geeks* dentro do universo, hoje dito como *pop*, não é muito vista entre os próprios membros desse universo. Ser *Geek* ou *Nerd* já se transformou, para muitos, na mesma coisa.

Essa globalização e união dessas comunidades trouxe características de cada ponto e uma delas um machismo extremamente sólido dos *Nerds*.

Na sociedade *Nerd e Geek* o número de homens é massante comparado ao número de mulheres, assim como qualquer outro grande grupo. Formado por homens cis, burgueses e brancos a comunidade é extremamente machista. Sites de grande influências no meio, como *Garotas Geeks* e *Tudo Geek*, já

¹ Graduanda em Ciências Humanas pela Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF. E-mail: amanda.castilho@outlook.com.br. Artigo apresentado ao Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel. Orientador: Prof. Fagner Firmo de Souza Santos.

reconheceram que o tratamento dado ao público feminino pelos *Nerds* e *Geeks* é muito parecido com o olhar militar sobre as mulheres.

Apesar dos avanços nos movimentos feministas tanto no externo quanto no interno desse universo, os homens *Nerds* e *Geek* tem dificuldade em reconhecer as suas habilidades no outro gênero. O site e canal no Youtube *CanalTech* chegou a dizer em um dos seus *posts* que o movimento machista ficou enraizado na comunidade justamente por conta do público "rico" que atrai. Afinal, ser *Nerd* ou *Geek* está muito além de um gosto para quadrinhos, está ligado ao estilo de vida do indivíduo.

Um *Nerd Gamer* será analisado de acordo com a potencia do seu computador e console, os jogos *upados* ou "zerados" são os menos precisos da lista. Para fazer parte desse círculo e carregar o título de *Gamer* é preciso que o investimento gasto no processador do computador seja superior do que apenas um valor econômico, mas também sentimental.

Isso acontece como um mecanismo de defesa desses homens, afinal não é segredo que esse universo tecnológico e artístico é alvo de *bullying* por grupos externos. Então assim como um jogador de basquete será reconhecido pela a sua altura, o *Nerd* é reconhecido pela sua maquina. *É um círculo vicioso de machismo* como poderia ser dito.

Tente imaginar uma escola americana *esteriotipada*, agora coloque alunos andando pelos corredores, alunos de grupos diversos. Imagine um típico *Nerd* perto dos armários de livros e o grupo de basquete vindo na direção. Não é preciso que o resto da cena seja descrita para que você saiba o final. - Mesmo parecendo uma cena tirada de um filme para adolescentes, isso era comum na década de oitenta e noventa na vida de um *Nerd*.

Já que na sociedade em um todo eles não eram bem visto e sim classificados como esquisitões, muitos *Nerds* não conseguiam, e ainda não conseguem, ver um público diferente de si no mesmo alvo.

É claro que o machismo no universo *Nerd* e *Geek* se dá pela história dos homens perante a sociedade e como ela foi moldada, mas o fato dela não mudar ou ter mais barreiras do que outras ainda pode ser vista de outras formas.

Em 2016 um dos filmes que descreveu a infância de muitas crianças da década de oitenta foi relançado nos cinemas, *Os Caças Fantasmas*, mas com os personagens principais sendo mulheres, diferente da sua produção original.

Quando anunciaram o filme todas os grupos, páginas, comunidades, blogs e sites *Geeks* e *Nerds* explodiram em alegria dizendo "Não espero a hora!". Um tempo depois a produção soltou: serão mulheres nos papéis dos caças fantasmas. Como um efeito dominó todos os "não espero a hora" se transformaram em "vão acabar com a história, vai ficar um lixo".

Por que uma comunidade hoje vista de forma tão criativa e alternativa vê tantas barreiras em aceitar seu público feminino? Grupos com um peso masculino social maior, como os esportes, conseguem abraçar seus gêneros e os *Nerds*, que conhecem a exclusão, continuam a cada dia levantando mais parede contra a igualdade de identidade e gênero.

O trabalho aqui será encontrar uma resposta do por que dessas paredes serem tão fortes e do por que essa comunidade não conseguir ver, mesmo diante de tanta modernidade, o gênero oposto.

2. A imagem da mulher dentro da cultura POP

Em pleno anos sessenta com o discurso feminista começando ganhar espaço na mídia popular, como em programas de televisão e livros, o universo GEEK ia por um lado contrário. Pegando carona na ideia de que a mulher deveria ser forte e independente, grandes empresas de histórias em quadrinho começaram a criar enredos em cima de mulheres solitárias e *hiper* sensualizadas.

Personagens que hoje são vistas como símbolos de poder e liberdade para o atual discurso feminista, foram elaborados e desenvolvidos atrás de uma cortina de machismo. Mesmo que superficialmente o discurso fosse mostrar as heroínas como mulheres independentes e fortes, seu *design* e *storybord* desvendavam outro discurso.

As primeiras edições, por exemplo, da Mulher Maravilha, da DC COMICS, traziam uma Diana com um sentimento solitário por sempre viver em meio das mulheres. A guerreira de Odin, apesar de carregar uma armadura como um guerreiro e ter sempre falas prontas de empoderamento, a visão era sempre a mesma: uma mulher que queria ter uma família e ser amada; esses eram os desejos secretos da personagem.

Esse tipo de enredo era uma tradução para contradizer o discurso que as mulheres da época levavam para as ruas. Tentavam mostrar que mesmo que a mulher fosse profissionalmente tão bem sucedida quanto um homem, era parte do seu instinto natural formar uma família e se dedicar ao lar.

Rosaldo simplifica essa ideia

Embora o fato das mulheres gerarem e alimentarem os filhos aparentemente não acarretar vínculos predeterminados é oportuno proporcionar um enfoque para a mais simples distinção na distribuição adulta do trabalho de todo o grupo humano. As mulheres são absorvidas principalmente em atividades domésticas devido ao seu papel de mãe. (ROSALDO, 1979: 40)

A cultura POP sempre fez parte, mesmo que de forma sutil, dos acontecimentos históricos. Um exemplo claro disso é uma das capas do Capitão América, da MARVEL comics, dos anos quarenta onde se pode ver o capitão Roger dando soco em Hitler.

Sendo assim, não é surpresa que ambas as empresas tenham tentado, de forma mascarada, lutar contra um discurso que até então não era bem aceito pela sociedade. Grandes empresas e homens conservadores e de valor não aceitavam que suas mulheres e filhas quisessem sair de casa para viver do seu próprio dinheiro e sustento, então era mais que normal que os maiores meios de comunicação voltado para o público jovem entrassem nesse combate contra o feminismo.

3. Exploração da imagem feminina em prol da economia

O corpo feminino sempre foi visto na nossa sociedade ocidental como uma ferramenta de mercado, várias autoras ao longo dos anos escreveram sobre essa exploração. Mulheres como Simone Beauvoir e Michelle Perrot, grandes nomes do feminismo, desmitificaram a imagem de mulher delicada para uma imagem mais verdadeira.

É difícil para a sociedade, atualmente comandada por homens, ver a mulher como uma grande via de poder e influência sem ligar esses dois adjetivos ao seu sexo. Outros autores além de Beauvoir e Perrot explicam essa ideia e ligação da imagem feminina com a sensualidade e a domesticação. Sherry Ortner, por exemplo, ressalta:

Como explicaremos a desvalorização universal das mulheres? Certamente poderíamos nos basear no fato do determinismo biológico. Há algo de geneticamente inerente no macho (das espécies) de maneira que os deterministas biológicos argumentariam que isto naturalmente o torna o sexo dominante; este algo "falta às fêmeas, e como resultado, as mulheres não só são naturalmente subordinadas, mas também geralmente muito satisfeitas com sua posição desde que esta lhes proporcione proteção e oportunidade de valorizar os prazeres maternos, que são para elas as experiências mais satisfatórias da vida. (ORTNER, 1979:99)

No universo POP podemos ver essa imagem sendo interpretada por personagens de jogos famosos de vídeo-game. Grandes personagens, como Ada Wong, da série RESIDENT EVIL para PlayStation, quando a personagem foi inserida na série sua ficha oficial apresentada ao público era bem diferente do que realmente poderia ser visto no jogo.

Em sua ficha, Ada foi descrita como uma mulher forte, independente tanto emocionalmente quanto profissionalmente, inteligente e superior. Mas o que podemos ver em seu jogo é uma mulher amarga emocionalmente, que não consegue sustentar a sua vida pessoal e está presa em um passado desleal. Sua imagem física tenta esconder esses problemas transformando Ada em uma mulher sexy e até vulgar. A personagem tem o *design* inteiramente pensado na provocação e é usada durante todo o jogo para esse intuito. - Seu design físico foi baseado em mulheres atrizes de teatro dos anos quarenta, essa escolha não foi por acaso.

Atrizes de teatro franceses nos anos quarenta eram vistas com maus olhos pelos homens de elite da época, muitas eram comparadas a prostitutas, porém também eram vistas como mulheres muito bonitas e sensuais. Ada ganhou esse físico justamente para passar essa imagem, uma mulher extremamente sensual e ativa, mas que fosse problemática e só pelas suas escolhas.

Ada foi criada com esse modelo pensando em seu público alvo, obviamente, um personagem feminino comportado e resolvido com seus problemas pessoais, dentro do que seria perfeito nos padrões sociais, não chamaria atenção do público jovem masculino. Sendo assim, seria melhor levar algo que nenhum desses jovens pudessem "ter", nesse caso, uma mulher extremamente sexy e perigosa.

Ou seja, a ideia principal por trás de uma personagem como a Ada Wong era trazer a tona um fetiche sexual dos homens. Mesmo que esse fetiche viesse com a forma de 2D, não pudesse ter tocado ou sentido, apenas o fato de ser visto e apreciado seria o suficiente para explorar os sentidos da imaginação e da mente. É ligar uma cultura não muito explorada sexualmente em seu estado físico, já que os homens GEEKs não são bem visto na sociedade, com uma cultura não muito explorada intelectualmente, que são os gráficos pornôs.

Alguns artistas de quadrinho e *designers* de jogos explicam essa exploração do corpo feminino como uma forma de liberar uma frustração social. Como dito na introdução desse artigo, GEEKs e NERDs são muito confundidos pelo seu meio e isso leva a divergências. Outras tribos não conseguem ver os NERDs e os GEEKs como um grupo de pessoas sociáveis, para esses terceiros esses grupos ligados ao intelectual e a arte são “estranhos” demais para se manter por perto.

Isso obviamente é causado pela falta de conhecimento e pela forma como os termos GEEK e NERD ganharam conhecimento. Porém, mesmo que esse seja o motivo que leva os homens desses universos a explorar a imagem feminina, não é considerada uma justificativa plausível.

A roteirista de histórias em quadrinho Rebeca Puig disse em uma entrevista para o departamento de Cultura do Portal G1

Esses caras passaram a vida inteira achando que fazer piada chamando mulher de vadia é ok, mas hoje a gente vive uma realidade em que você vai ser responsabilizado pelos seus atos. Esse tipo de piada se baseia na opressão do sexo feminino, que é sustentada pela indústria ao se recusar a questionar e subverter os estereótipos femininos negativos que ela insiste em reproduzir.

Ela ainda acrescenta:

Quando uma guerreira é desenhada com biquíni e salto alto, o design da roupa é baseado no olhar lascivo masculino, não no mais prático ou que faria mais sentido. [Batman vs Superman teve uma foto lançada faz pouco tempo](#), na qual aparecem Batman, Superman e a Mulher-Maravilha. O Batman e o Superman estão com os corpos completamente cobertos, enquanto a Mulher-Maravilha está de top e mini-saia. Essa é uma falta de simetria que se estende a todos os nossos meios de cultura. 'Game of thrones' usa mulheres nuas como se fossem objetos de cena que vão passando do colo de um homem para outro homem. São personagens sem nenhuma função na história a não ser o ornamento

Essa fala de Rebeca não apenas nos faz voltar ao tópico anterior do nosso artigo, como também mostra que a objetificação da mulher nesse meio vai muito além de solidão sexual. O que nos confirma que a motivação para esse apelo sexual em mídias POPs não são feitas por um motivo tão raso.

O que realmente transforma a imagem da mulher em um objeto de cenário, como dito pela Rebeca, é a consequência histórica. O papel da mulher na sociedade sempre foi muito passiva e controlada, isso não foi diferente dentro do meio artístico.

Quando criaram o design de Ada Yong, dito no começo desse capítulo, suas referências eram ligadas a mulheres do teatro por se parecerem com prostitutas de luxo. Não há nenhuma ideia que consiga ser mais clara na objetificação e na exploração da imagem feminina do que essa. — Quando uma empresa de jogos tão grande e renomada como a CAPCOM, com designers de peso, declara abertamente suas referências, sendo essas tão polêmicas, é porque não há forças o suficientes na sociedade que limite um pensamento tão antigo.

4. A mulher que abriu as portas da cultura POP e GEEK

Atualmente na cultura GEEK temos grandes nomes femininos de peso no mercado.

No nicho dos games temos Kim Swift, desenvolvedora de Portal, que criou a multiplataforma que possibilitou que o universo do jogo fosse desenvolvido. Swift foi a primeira mulher a conseguir o título de prêmios mais altos como programadora e desenvolvedora de múltiplos universos para jogos de PLAYSTATION e a primeira mulher a ter seu nome como assinatura de créditos no encerramento de um jogo. Hoje Kim Swift é responsável pelo setor de criação e pós testes de Portal, jogo mais vendido no ano de 2015.

Já na área de desenhos e cartoon temos Rebecca Sugar, desenhista e roteirista de Steven Universe, a animação que mais lucrou no canal fechado CARTOON NETWORK nos anos de 2015 e 2016, desbancou os grandes carros chefes da emissora, como Hora de Aventura e o Incrível Mundo de Gumbol. Sugar foi a primeira mulher a conseguir uma animação continua na televisão ocidental e a primeira mulher a conseguir os principais prêmios do Universo Cartoon. Além de ter um nome reconhecido por ser a primeira mulher na América a carregar um título de animação, Rebeca Sugar foi a primeira pessoa que introduziu de forma aberta, sem sutilezas, assuntos de grandes tabus para sociedade. Steven Universe, animação criada por Rebeca, trata de assuntos delicados, como comunidade LGBTQ+, racismo, suicídio, posições de classes e, claro, feminismo. No final de 2016, a animação mostrou o primeiro beijo gay em desenhos animados voltado para o público infantil.

Mas esses nomes hoje só estão no mercado do entretenimento POP por causa de uma mulher, J. K. Rowling.

É impossível falar do espaço da mulher no ART POP sem citar J. K. Rowling, o grande nome feminino que criou um dos maiores títulos da comunidade NERD e GEEK. É indispensável, até para os tradicionalista da comunidade, desfazer da importância e do peso dessa mulher para a história da tribo.

Joanne Kathleen é uma inglesa de Yate, uma cidade próxima a Londres. Mundialmente conhecida como autora da série Harry Potter, Joanne passou por muitos preconceitos até conseguir, em 1997, a publicar o primeiro livro da saga, Harry Potter e a Pedra Filosofal.

Depois de ser recusada por mais de sete editoras, Joanne conseguiu fechar um contrato que disponibilizava mil cópias do seu primeiro livro. Porém, quando a Pedra Filosofal estava em processo de impressão, o editor de Rowling da época pediu formalmente que ela colocasse seu nome de forma abreviada na capa dos livros e que não aceitasse a usar uma foto como assinatura na aba do autor. Sua justificativa era que os pais e as crianças masculinas não aceitariam ler um livro de fantasia escrito por uma mulher.

Sem opções, já que sem a abreviação ou um nome postiço a editora cancelaria seu contrato, Joanne aceitou assinar todos os livros como J. K. Rowling, sendo o K emprestado de sua avó materna, Kathleen, pois Joanne só tinha um sobrenome.

Mesmo após o sucesso de Harry Potter e a Pedra Filosofal e o reorganização de editorias com Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban, Rowling só conseguiu ter seu rosto como assinatura sobre o autor no quarto livro da série.

Antes disso, durante os vários acordos feitos com o nome e a empresa Harry Potter, Joanne precisou fingir ser homem por quase dez anos, até que seu nome realmente começasse a ser ligado ao título dos livros.

Até hoje algumas livrarias cometem o erro de colocar J. K. Rowling como um autor e não como autora.

Antes de criar o universo Harry Potter, J. K. já havia sofrido consequências pesadas por ser mulher. Ela sofreu de violência doméstica no seu primeiro casamento e chegou a morar na Escócia com uma pensão, de aproximadamente trezentos reais, do governo. Pensão que foi recusada algumas vezes pelo governo escocês por acreditarem que Joanne era uma mulher prostituta.

Rowling destaca bastante durante os seus setes principais livros o feminismo e o papel da mulher. A personagem Hermione Granger, por exemplo, foi baseada na própria autora e chegou desconstruindo todos os pontos que levantamos durante o artigo.

Hermione é uma personagem inteligente, sem especificações de tons de peles, esbanja tecidos e é a única personagem de toda a série que sempre usa primeiro a lógica antes de atacar ou defender.

Diferente das personagens criadas por homens ao longo da história do universo GEEK, J. K. Rowling conseguiu montar personagens femininas que se destacassem no enredo sem precisar mostrar o corpo ou ter falas provocativas. Muito pelo contrário, além de Hermione, podemos ver tipos diferentes de mulheres e poderes. Gina Wesley, outra forte personagem da série, se contrapõe a Hermione, sendo uma personagem considerada namorada e pouco estudiosa, mas que mesmo assim é vista pelo público como um grande nome. Gina é colocada em meio ao enredo, como uma mulher independente de tudo e todos, guerreira e prática. Ou seja, são duas personagens completamente diferentes uma das outras que conseguem mostrar as várias formas de respeito e liberdade para o papel feminino.

Após mostrar ao mundo vários personagens diferentes, interessantes e fortes do sexo feminino, J. K. Rowling ganhou um papel fundamental no meio da literatura POP.

Outras autoras conseguiram mercado graças as portas abertas por Rowling. Cassandra Clare, por exemplo, autora da saga Instrumentos Mortais conseguiu estrelar seu primeiro *Best Seller* depois de mais de quinze anos de tentativa.

Depois que Harry Potter foi para os cinemas também em 2001, Rowling começou a abrir ainda mais portas do mercado GEEK para as mulheres.

J. K. Rowling hoje leva os títulos de primeira mulher a ficar bilionária escrevendo livros, tendo o quarto livro mais lido do mundo em conteúdo geral e o segundo livro mais lido do mundo do gênero de fantasia, é o terceiro livro mais traduzido da história, contem o primeiro personagem fictício a acumular uma fortuna em nome, a primeira mulher a ganhar o prêmio literário direto da Rainha da Inglaterra e a primeira mulher a ter um universo fictício registrado em mais da metade de países no mundo. Entre outros grandes prêmios.

5. O YAOI: a corrida da população feminina oriental atrás da igualdade

Na sociedade oriental, principalmente japonesa e coreana, é comum a cultura GEEK estar presente no dia a dia da sociedade. Desenhos animados e as histórias em quadrinhos por lá são muito mais presentes na cultura do que no ocidente. Existem animações para todas as idades, sobre todos os gêneros e assuntos.

O gênero YAOI, no ocidente conhecido como Boys Love, foi criado no principal sentido

Yaoi, também conhecido por Boy's Love, ou simplesmente, BL, é um gênero de Anime (Animação japonesa) no qual se apresentam relações homossexuais entre homens. Este tipo de anime foi destinado originalmente ao público feminino, mas hoje em dia há vários homens fãs do gênero também, tanto héteros quanto homossexuais.

Exatamente, YAOI ou, simplesmente, BL é o termo usado para gerenciar animações e histórias em quadrinhos com conteúdo homossexual.

O YAOI surgiu no final da década de setenta no Japão com a popularidade dos DOUJINSHIS, que são histórias em quadrinhos feito por fãs ou não profissionais da área de uma história que já existe. O YAOI era visto na época como um conteúdo fútil e sujo pelas famílias mais tradicionais. A reputação do gênero era tão ruim que as histórias eram publicadas em revistas independentes, e muitas pegavam o conteúdo e o dinheiro dos artistas sem publicar o título. Mesmo que o YAOI tenha sido, e ainda é, visto com maus olhos pela sociedade japonesa, o gênero revolucionou os discursos femininas da época.

Japão sempre fora um país conservador e fechado, suas formas de comunicação direta eram os desenhos. Na década de oitenta, assim como acontecia no ocidente, alguns tipos de mensagens e discursos começaram a fazer parte das histórias principais e secundários dessas animações. O feminismo por lá começava a ser discutido pela primeira vez, porém de forma calma e neutra. Foi dessa forma que os primeiros mangás, histórias em quadrinhos japonês, do gênero YAOI começaram a ganhar público no Oriente.

Como ainda não era bem visto colocar personagens femininas no mesmo nível de igualdade que os masculinos, o YAOI começou a ser usado para mostrar a fragilidade dos homens e a capacidade de força das mulheres.

A maioria dos personagens desse gênero seguem um padrão:

Os casais são, geralmente, formados pelo seme (ativo) e o uke (passivo). Não é regra, mas normalmente eles possuem traços específicos para se diferenciarem. O seme costuma ser o mais musculoso, o mais alto, voz grossa, e costuma ser protetor, ciumento e possessivo. Já o uke tem traços mais afeminados, voz fina, olhos grandes, é mais baixo e imaturo.

Ou seja, a imagem representativa da mulher, mesmo sendo feita por um homem e igualando suas posições, continua sendo de fragilidade e infantilidade. É como se até mesmo em um momento que as amarras idealistas não existem, as pessoas continuam olhando para a mulher como um objeto bem decorado que necessita de proteção.

Essa citação foi retirada do site Garotas Geeks, durante a narração e da explicação do termo, apesar de ser um site de cunho feminista, nenhuma das autoras discutem ou explicam essa "pressão" a qual a representatividade feminina é colocada.

Em contrapartida, como dito anteriormente, esses mangás também serviam para ilustrar a sensibilidade masculina. O papel masculino nas histórias normalmente está disposto para o romance e é maduro para lidar com as consequências dele. Em títulos como Junjou Romantic, que é cargo chefe do gênero aqui no ocidente, o personagem dito como SEME está disposto a abrir mão de todos os seus bens e títulos sociais em prol do seu amor e relacionamento. Essa imagem poderia ser positiva, mas infelizmente não é, pois os papéis continuam o mesmo.

Independente se dessa vez a representação ali é masculina, a sociedade continua enxergando o papel de UKE, da mulher, como um objeto de cenário e posse. Em nenhum momento nas histórias esses personagens são livres para expor suas opiniões e lados. Pelo contrário, na maioria das narrações esses personagens são obrigados a se manterem perto dos SEMEs, seja por necessidade sexual, por proteção ou dividida. Algumas histórias, como Killing Stalking, levam essa divisão para um outro nível, já que seu personagem passivo é depressivo e tem a *síndrome de Borderline*², enquanto seu personagem ativo é um *serial killer* possessivo que necessita da presença do outro personagem pra se sentir mais humano.

Hoje o YAOI não é mais visto como uma forma de igualar os gêneros, já que essa ideia foi falha. A maior conquista posta pelo gênero fica no seu óbvio, mostrar a normalidade e, dessa vez, igualar

² Pessoas com transtorno de personalidade borderline podem idolatrar alguém e, logo em seguida, odiá-la.

relacionamentos heterossexuais e homossexuais. O papel de SEME e UKE é praticamente descartada nas recentes histórias.

Mesmo que o YAOI não tenha sido bem executado para o seu fim, consequências boas surgiram. Com a popularidade do gênero no mercado, nos anos noventa um grupo de mulheres, que começaram no mercado como ilustradoras de YAOI e DOUJINSHI, conseguiram crescer e se transformar no maior e mais forte grupo de histórias em quadrinhos japoneses. As CLAMPs, como são chamadas, são muito populares hoje com títulos que combatem a objetificação das mulheres, que combatem a sensualização e a romantização de personagens infantis femininas e, obviamente, em combate ao preconceito LGBTQ+.

Graças a esse grupo, o mercado atual do Japão e seus títulos na comunidade GEEK vem mudando bastante. Temos grandes títulos que carregam personagens femininas de grande narrativa e importância.

6. Conclusão

Esse artigo tem como fim mostrar como as mulheres são julgadas e usadas no mercado do entretenimento intelectual. Podemos observar que independente da área específica ou de que lado do mundo, as mulheres são sempre vistas da mesma maneira. Não há como não concluir que a cultura do machismo e do estupro são consequências de uma alienação sexual e de superioridade fortalecida pelas vias de informações.

A mídia sempre esteve presente, já que sempre foi comandada por homens, nesse pão e circo. É ensinado desde criança que a mulher é um mero objeto de cenário e decoração, como apontado pela roteirista Rebeca Puig

Rebeca conta que, quando mais nova, comprava quadrinhos todo mês, até que começou a notar que suas personagens favoritas eram sempre diminuídas ou ganhavam histórias menos interessantes do que seus colegas homens. "Fui deixando de comprar com o tempo. Quando comecei a estudar narrativa e me descobri feminista, me dei conta que esses padrões de violência, assédio e desprezo pelas quais a gente passa no dia a dia são reproduzidos nas histórias.

Esse universo muitas vezes visto como infantil e que hoje gera milhões e milhões de dólares, é uma porta chocante para um machismo descontrolado e uma alienação da imagem feminina sem medo das consequências.

Mas além de mostrar de forma clara, sem muita formalidade acadêmica, esse artigo também mostra como algumas mulheres conseguiram abrir as portas da comunidade do ART POP e que hoje estão presentes nela para mudar essa ideia fechada.

Mulheres como J.K. Rowling e Rebecca Sugar, nomes renomados na cultura GEEK e respeitados por todas as gerações desse meio, fazem a diferença escrevendo e ilustrando que não há necessidade da superioridade, do preconceito e do medo. Ambas mostram em seus respectivos trabalhos que o papel da mulher vai muito além de um objeto ou decoração, mulheres são fortes, inteligentes e tão capacitadas quanto qualquer homem.

Antes de entrarmos no debate sobre a importância do feminismo, é válido pontuar o significado do movimento: Feminismo é um movimento social, filosófico e político que tem como objetivo direitos iguais entre os sexos. Feminismo não é sobre supremacia feminina e não é sobre imposições a outras mulheres.

Com esse artigo espero levar ao público a consciência da importância de ter a cada dia uma papel feminino novo na nossa comunidade. Independente se são ilustradores, programadores, cineastas ou escritores, o importante é manter vivo e presente a imagem e representações reais do que uma mulher é capaz na sociedade.

Ir além de roupas corantes ou palavras sugestivas, é representar a mulher inteligente e forte, como Hermione Granger, e também mulheres independentes e únicas como Gina Wesley.

O incentivo de quem somos e como somos deve ser feito de mulheres para público.

Gênero deve deixar de ser um moderador de conhecimento e começar a ser apenas mais uma característica comum. Independente se Harry Potter foi escrito por J.K. Rowling ou Joanne Rowling, o julgamento de qualidade deve ser feito pelo conteúdo do livro e não pelo nome do autor.

Emma Watson, atriz que interpretou Hermione Granger no cinema e atualmente embaixadora das mulheres pela ONU. Em 2014 ela fez um discurso pelo seu projeto HeForShe, sobre igualdade de gênero.

É hora de começar a ver gênero como um espectro ao invés de dois conjuntos de ideais opostos. Deveríamos parar de nos definir pelo que não somos e começarmos a nós definir pelo que somos. Todos

podemos ser mais livres e é isso que HeForShe é sobre. É sobre liberdade. Eu quero que os homens comecem essa luta para que suas filhas, irmãs e esposas possam se livrar do preconceito, mas também para que seus filhos tenham permissão para serem vulneráveis e humanos e fazendo isso, sejam uma versão mais completa de si mesmos.

Esperamos que com a entrada de grandes mulheres nesse mercado as ideias e projetos mudem. Que a sociedade aprenda com o CARTOON NETWORK, Rebecca Sugar, ou com Simone Beauvoir as consequências abomináveis que podem acontecer quando apenas homens estão no comando. Um toque feminino nunca é ruim, nunca é negativo, pelo contrário.

Referências

ORTNER, Sherry B. Está a mulher para o homem assim como a natureza para a cultura? In: ROSALDO, Michelle e LAMPHERE, Loise. (orgs) A mulher, a cultura e a sociedade. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

BEAUVOIR, Simone. O Segundo Sexo: A Experiência Viva. 2 ed. São Paulo: Difusão Européia do livro, 1967.

ROSALDO, Michelle Z. A mulher, a cultura e a sociedade: uma revisão teórica. In: ROSALDO, Michelle e LAMPHERE, Loise. (orgs) A mulher, a cultura e a sociedade. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1979.

PISCITELLI, Adriana. Re-criando a categoria mulher? In: PISCITELLI, Adriana e ALGRANTI, Leila Mezan, (org) A Prática Feminista e o Conceito de Gênero. Textos didáticos, Campinas, SP, IFCH/Unicamp

Bibliografia Online Consultada

MENDES, Leticia. Roteirista **Crítica Machismo no Universo Nerd e Roupas de Heroínas**. Agosto de 2015. < <http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2015/08/roteirista-critica-machismo-no-universo-nerd-e-roupas-de-heroínas.html>>

KLATZER, Arameikos. **Geek x Nerds! Qual a diferença?**, Supremacia Nerd. Julho de 2014. Disponível em <www.supremaciageek.com.br>.

GNIPPER, Patricia. **Garotas Nerds e Geeks contam como enfrentam meios machistas**, CanalTech. Novembro de 2015. Disponível em <www.canaltech.com.br>.