



## Historiografia do *Manga*: as origens do gênero *yaoi*.<sup>1</sup>

Fernanda Muto Kushima<sup>2</sup>

ESPM

### Resumo

Neste artigo buscamos compreender a construção e o desenvolvimento do *manga* e de seu gênero específico *yaoi*, um produto cultural midiático de grande repercussão, tanto no Japão, como em outras partes do mundo. Assim, é possível observar, pela análise bibliográfica o encadeamento de fatos e situações chaves por autores que ora concordam e ora discordam desses pontos.

**Palavras-chave:** manga; *yaoi*; história; Boys Love; Japão.

A partir de 1990, no Japão, livrarias começaram a incluir uma nova seção entre seus já consagrados gêneros: o *manga*<sup>3</sup> *yaoi*, que se refere à histórias em quadrinhos com foco no relacionamento amoroso e sexual entre personagens do sexo masculino. Lojas especializadas gradualmente começaram a aparecer até formarem, em 2000, a *Otome Road*, uma rua repleta de produtos *yaoi*, em Tóquio (WELKER, 2015).

O crescimento do *yaoi*, também conhecido por *Boys Love* (e abreviado para BL) não tem ficado apenas em seu país; na última década ele vem se expandindo globalmente, chegando em países como o Brasil, com o recente interesse das principais editoras de *manga* em trazer títulos de tal gênero: *Gravitation* (2008), pela JBC e *Blood*

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Comunicação e Consumo: Periodizações e Perspectivas Históricas, do 6º Encontro de GTs de Pós-Graduação - Comunicon, realizado nos dias 14 e 15 de outubro de 2016.

<sup>2</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Práticas de Consumo da ESPM-SP. Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda pela mesma instituição. E-mail: [feh.kushima@gmail.com](mailto:feh.kushima@gmail.com).

<sup>3</sup> Histórias em quadrinho japoneses.



Honey (2011); LOVELESS (2014); Croquis (2015); Kami-sama Onegai (2015); CALLING (2016), pela NewPop; entre outros.

Apesar de existirem narrativas homoeróticas masculinas em outros países, no Japão, esse gênero possui características marcantes que o torna diferente e complexo, por decorrência de inúmeros acontecimentos anteriores a sua existência. Por tanto, o presente artigo tem como objetivo estabelecer uma revisão historiográfica, através da análise bibliográfica, do *manga* e, especificamente, do gênero BL, a partir do mapeamento do histórico e dos fatores que levaram a construção desse gênero específico, bem como seus desenvolvimentos ao longo da história. Além disso, iremos também apontar os pontos polêmicos de sua historiografia a partir do mapeamento das consonâncias e dissonâncias entre os autores.

## 1. A História do Manga

### 1.1. O Japão antigo

Petersen (2010) inicia seu estudo da trajetória histórica do *manga* no período Nara (710-794), quando, pela adoção das técnicas de impressão provenientes da China somada à tradição de narrativas japonesas, levou o Japão a produzir uma das formas mais inovadoras de narrativas gráficas voltada a um público altamente alfabetizado: o *emaki*. Por volta do século VIII no Japão houve a chegada de monges budistas vindos da Ásia Central que traziam consigo pergaminhos preenchidos por desenhos (*emaki-mono* ou sua forma abreviada: *emaki*) que ilustravam as recompensas e punições de uma vida segundo os preceitos do Budismo. Esses pergaminhos foram apresentados à corte japonesa e, por ordem desta, adaptados a fim de criar características que distinguissem o estilo japonês do trazido pelos monges, dando maior ênfase nas roupas, gestos e nos costumes sociais locais.

*Genji Monogatari Emaki* (O Conto de Genji), além de ser o *emaki* mais famoso, também representa bem como os desenhos daquela época eram concebidos: cada pergaminho possuía uma única cena desenhada que resumia cada capítulo da narrativa,



expondo situações carregadas de sentimentos, como exemplifica o autor: “momentos sutis, aparentemente inconsequentes que capturam uma sensação fugaz de alegria em coisas comuns, tingidos por um reconhecimento mais sombrio da inevitável perda de tamanha alegria” (PETERSEN, 2010, p. 37, tradução nossa).

Tais ilustrações determinaram a base do que se definiu como *onna-e* (pintura feminina) onde os rostos são feitos de forma menos detalhada e a vista da cena é a superior; enquanto o estilo *otoko-e* (pintura masculina) recebia maiores influências do estilo chinês, as cores utilizadas eram tons claros ou monocromáticos e o maior foco era em figuras naturais que apresentavam uma maior gama de expressões. Esse estilo masculino foi predominante nos pergaminhos que os monges budistas japoneses usavam em seus ensinamentos, chamado de *etoki*, utilizado no período Muromachi (1338-1573), chegando ao auge na era Edo (1615-1868) e ainda hoje são ocasionalmente utilizados.

Diferentemente da narrativa por intermédio de imagens centradas em resumos, como as utilizadas em *Genji Monogatari Emaki*, o *etoki* se preocupava em representar a história por meio de imagens que apresentassem uma ligação mais clara entre elas, a fim de enfatizar uma sensação de movimento e transformação ao longo do tempo para que os ensinamentos de Buda, as causas e consequências, se mostrassem de forma compreensível. Estabeleceu-se uma sofisticada relação entre palavras-imagens e a maneira que essas imagens eram utilizadas para transmitir eventos narrativos, onde, tais narrativas eram escritas, geralmente, ou no início ou no final do pergaminho com poucas intervenções ao decorrer da imagem, remetendo a textos narrativos ou falas de personagens. Diferente de outras partes da Ásia que focavam na história a partir do desempenho oral, no Japão o recurso da escrita da história nos pergaminhos foi cada vez mais desenvolvido.

Aqui se apresenta uma divergência nos estudos históricos sobre o quadrinho japonês. Segundo Jean-Marie Bouissou (2010), alguns pesquisadores não concordam em associar o *emaki* como um dos antecessores do *manga*, alegando que “a dialética da Linguagem Visual Japonesa dificilmente se assemelha... ao sistema gráfico



representado no *emaki*” (COHN *apud* BOUISSOU, 2010, p. 18 tradução nossa). Entretanto, o autor defende essa relação entre o *emaki* e o *manga* com base em dois pontos significantes: (a) o conteúdo: diversos temas presentes nos pergaminhos também são encontrados nos *manga* contemporâneos. Bouissou (2010) apresenta o exemplo do *yōkai* (monstros/entidades sobrenaturais) que antes eram desenhados em pergaminhos e, atualmente, fazem parte de diversas narrativas de quadrinhos japoneses, o que demonstra uma tradição de familiaridade entre humanos e seres não-humanos e, apesar de não ser totalmente desconhecida, é menos comum em quadrinhos americanos, por exemplo. (b) A técnica: os pergaminhos narrativos eram desprovidos de balões e quadros, mas mantinham uma relação entre escrita e imagem. Outras culturas antigas também possuíam a narração gráfica, como no caso dos egípcios e seus afrescos e os astecas com o códice. O autor explica que, de um ponto de vista teórico, considerando apenas o sistema gráfico, não existe razão para se argumentar que os *emaki* são mais antepassados do *manga* do que os códices astecas são da Mafalda<sup>4</sup>; mas de um ponto de vista histórico, as tradições de narração gráfica no Egito e dos astecas não continuaram, em oposição ao *emaki* que permaneceu em circulação até o período Edo (1603-1867) e posteriormente sucedido por outros meios de comunicação que mantinham essa combinação texto-imagem. Essa continuidade possibilitou uma maior familiaridade com a narração gráfica, desencadeando no surgimento e aceitação social do *manga*. Portanto, mesmo que, talvez, não existindo uma relação linear entre o *emaki* e o *manga* quanto às técnicas gráficas e as narrativas, fica evidenciado uma longa tradição de narração gráfica na cultura japonesa.

O *manga* é um produto diferente de outras expressões culturais, como o *ikebana* (arte do arranjo floral) e as cerimônias de chá que foram difundidas por decorrência da imposição das elites governamentais dos valores e estéticas provenientes da até então denominada alta cultura aristocrática e do guerreiro, na era Meiji (1868-1912) e que se mantém atualmente sob a concepção do “politicamente correto” (BOUISSOU, 2010).

---

<sup>4</sup> Histórias em formado de tiras em quadrinho desenhadas pelo cartunista Quino de 1964 à 1973.



É pela mistura da alta cultura e da cultura popular que o *manga* se estabelece, conforme o autor, e é por ser resultado desse fenômeno que nele se pode presenciar uma história que retrate um talentoso e poderoso herói samurai em situações que normalmente não eram relacionadas a essa classe, como bebendo, chorando e agindo de maneira não educada; “o que oferece a muitas séries um sabor inconfundível e muito atraente de ‘politicamente incorreto’” (*id. ibid.* p. 17, tradução nossa.).

Desta maneira, associa-se o passado do *manga* com as caricaturas satíricas chamadas de *toba-e* (desenho Toba). Esse termo passou a ser utilizado por decorrência do trabalho de Toba Sōjō (1053-1140): sua obra *Chōjū Giga* (Os Pergaminhos Animais), composto por quatro volumes de pergaminhos com pinturas monocromáticas, com ênfase nos contornos das formas por intermédio do pincel e que “retratam membros da aristocracia, padres e guerreiros sob o disfarce de coelhos, sapos, macacos e outros animais não tão dignos” (BOUISSOU, 2010, p. 18, tradução nossa) desfrutando um estilo de vida decadente, como mostra Ito (2008) em seu exemplo onde sapos caracterizados de padres se divertem com jogos de aposta e *strip poker*.

As caricaturas de celebridades também foram importantes na cultura visual japonesa, principalmente no período Edo (PETERSEN, 2010), quando a popularidade de caricaturas estava em ascensão e estes eram vendidos como livros de ilustrações. Tais obras eram produzidas a partir das celebridades de Yoshiwara (distrito conhecido pelas casas de chá, onde as *geishas* residiam) e por serem especialmente populares entre os comerciantes. Denominados de *ukiyo-e* (imagens do mundo flutuante) não apenas pelo convite às fantasias eufóricas e não pertencentes ao real que o distrito de Yoshiwara oferecia às pessoas, mas também pelo próprio distrito ser como um “mundo flutuante”, construído improvisadamente em cima de um pântano, fora da cidade de Edo.

Alguns *ukiyo-e* se utilizaram da pintura, mas em sua maioria, foram produzidos através de uma nova tecnologia na época: a xilogravura. Outros temas passaram a ser abordados como paisagens, pássaros e temas históricos, todos sob as mesmas características de estilo: não existência de sombras ou perspectivas realistas e anatomia



simples, com rostos tipicamente ovais e certos exageros visando passar emoções (BOUISSOU, 2010). Em 1765, começaram a ser produzidos xilogravuras coloridas, iniciando a Era de Ouro dos *ukiyo-e* coloridos (REISCHAUER, SCHODT, SHINMURA *apud* ITO, 2008) e foi nessa época que Katsushika Hokusai (1760-1849) se destacou em termos de desenhos e composições dinâmicas. Sua obra mais famosa é a *Fugaku Sanjū Rokkei* (Trinta e seis vistas do monte Fuji) e foi o responsável por popularizar o termo “*manga*” – sua origem tem como base a palavra chinesa *manhua*, que significa “esboços improvisados” – ao lançar uma série de caricaturas e estudos diários com o nome de *Hokusai Manga* (PETERSEN, 2010):

Eles continham todos os assuntos imagináveis em diferentes poses, entre eles animais brincando e pessoas envolvidas em agricultura, caça, esportes, e jogos, bem como muitos outros temas excêntricos e difíceis de imaginar como deuses, demônios, fantasmas e pessoas cegas. [...] Os desenhos têm uma energia e espontaneidade que foram valorizadas na arte *ukiyo-e* por tentar capturar um momento fugaz ou uma fantasia passageira (PETERSEN, 2010, p. 41, tradução nossa).

Hokusai publicou quinze volumes desse *manga* com a finalidade de disponibilizar para os artistas iniciantes um material de referência, conjuntamente com a proposta de divulgar seu estilo e atrair mais alunos. Entretanto, o *manga* de Hokusai não procurava contar uma história. Então, é importante ressaltar que, mesmo existindo uma tradição de contar histórias com imagens, essa relação obrigatória entre história-imagem não foi associada ao termo *manga* como é entendido atualmente até o século XX. Apenas a partir das obras de Osamu Tezuka (1928-1989) que as formas de quadrinho japoneses são entendidas como o *manga* encontrado em bancas e livrarias atuais (PETERSEN, 2010).

As obras até então produzidas pela forma de alusões literárias e paródias poéticas não se tratavam de produções desprovidas de sentido para os ignorantes, mas uma complexa sátira do estilo de vida dos novos ricos nos distritos de cortesãs (*id. ibid*). E tendo como base esse público que desfrutava de tais criações, a arte da narrativa popular se aprimorou com o desenvolvimento de longas histórias originais publicadas em séries de diversos volumes com ações sequenciais mais estreitamente ligadas: os



*kibyōshi* (livro amarelo – devido a cor amarelada que suas capas apresentavam). Para o autor, é tentador considerar a aproximação desses contos com as histórias em quadrinho modernas, devido a sua publicação seriada em massa – mais de três mil títulos foram publicados desde seu início em 1775 até o final da era Edo quando foram censurados pelo governo, podendo vender até dez mil exemplares cada (BOUISSOU, 2010) – e seu conteúdo, abordando diversos assuntos como drama, sexo, fantasia humor e romance com irreverência em contraposição ao poder autoritário do regime vigente. Bouissou (2010) reforça essa aproximação quando diz em sua obra que os *kibyōshi* apresentavam os primeiros textos em balões em algumas páginas e que essa produção maciça de livros ilustrados (com desenhos em quase todas as páginas) não era encontrada com a mesma intensidade no Ocidente. Tais “*manga*”, cada vez mais, permeavam a vida cotidiana dos japoneses, juntamente com os *ukiyo-e* e jônais ilustrados; tornando-se, progressivamente, mais populares e aceitos pelas autoridades como parte da cultura.<sup>5</sup> Entretanto, apesar de um mercado pronto para publicações populares, levaria quase cem anos até a chegada dos quadrinhos Ocidentais, promovendo uma nova forma de narrativa gráfica – o *manga* moderno.

## 1.2. A abertura do Japão

O Japão permaneceu isolado do mundo durante o período Edo (1603-1867), porém com a chegada do Comodoro Matthew Perry em 1856 essa separação teve um fim, junto com a organização feudal que o país vivia até então. Com essa abertura, uma nova indústria de “quadrinhos” (obras que até esse momento circulavam, como os *ukiyo-e*), inspirada no Ocidente se estabeleceu (PETERSEN, 2010). Charles Wirgman (1835-1891) foi um correspondente de Londres que trouxe pela primeira vez os quadrinhos estrangeiros e, após um ano de estadia no Japão, se mudou definitivamente para o país e abriu uma editoradora chamada Japan Punch. Os desenhos de Wirgman evidenciam de que forma os quadrinhos ocidentais influenciaram na criação do *manga*

<sup>5</sup> Em 1867, o governo japonês exibiu os *manga* de Hokusai e outros livros ilustrados na Exposição Mundial em Paris (REISCHAUER, SCHODT, SHIMIZI, SHINMURA *apud* ITO 2008).



moderno como, por exemplo, no fato do cartunista utilizar balões de fala em suas produções. George Bigot (1860-1927) “[...] organizava seus desenhos em uma sequência narrativa que [...] levou aos quadrinhos japoneses modernos” (KAWASAKI, SCHODT, SHINMURA, SHIMIZU *apud* ITO, 2008, p. 30, tradução nossa) o que se tornou essencial para a popularização dos quadrinhos japoneses com vários quadros, segundo Petersen (2010).

Bouissou (2010) apresenta dois tipos de “revistas ilustradas” que se desenvolveram a partir da abertura ao mundo: (a) os *Nishiki-e Shimbun* – jornais com ilustrações coloridas de *ukiyo-e*, responsáveis por rejuvenescer os *kibyōshi* em forma de tabloides, repletos de ilustrações de assassinatos e fantasmas procurando vingança. (b) E as revistas satíricas, com fortes críticas políticas, sendo a revista *Marumaru Chimbun*<sup>6</sup> a mais popular. Essas revistas eram produzidas por ilustradores antes pertencentes à indústria do *ukiyo-e* e que, portanto, utilizavam pincéis e tinta preta para desenhar.

Em um cenário de grandes mudanças políticas, com intensos embates entre o partido reformista e o governo imperial, *Marumaru Chimbun* publicou a hipótese de que o uso de quadrinhos nos jornais havia influenciado na vitória de William MacKinley na eleição presidencial dos Estados Unidos. A partir desse momento, o líder reformista japonês Fuzukawa Yukichi (1835-1901) passou a utilizar quadrinhos em seu jornal *Jiji Shinpō*, nomeando-os de *Jiji Manga*. Foi a primeira vez que a palavra *manga* apareceu como título de uma publicação e foi a primeira vez também que as tirinhas semanais surgiram (PETERSEN, 2010).

Durante a era Taishō (1912-1926) o *manga* já havia sido reconhecido como um gênero digno de críticas e análises acadêmicas e foi quando grandes influências dos quadrinhos e desenhos americanos ganharam força (BOUISSOU, 2010). Além de

---

<sup>6</sup> Seu título se refere aos pequenos círculos (*maru*) que as agências de censura usavam para deletar materiais ofensivos e o termo *Chimbun* é um trocadilho entre a palavra *shimbun* que significa jornal e algo que sugere o termo “notícias estranhas”. Foi criado por Nomura Fumio (1836-1998) após retornar de seus quatro anos de estudos em Londres o que lhe conferiu um novo olhar sobre quadrinhos; e por Honda Kinkichiro (BOUISSOU, 2010).





alguns estilos terem se tornado parecido com os desenhos da Disney<sup>7</sup>, os quadrinhos passaram a ser orientados por temáticas infantis, como aponta Petersen (2010). Entretanto, os ilustradores desenvolveram temas e personagens originais em uma tentativa de encontrar seu lugar nesse cenário internacional ainda não tão receptivo:

jovens samurais dotados de poderes sobrenaturais (Dango Kushisuke Man'yuki), crianças que lutam contra conspirações internacionais (Supīdī Taro [Speedy Taro], por Saki Shishido 1930) ou que viajam através do espaço (Kasei Tanken [Viagem à Marte], por Oshiro Nboru e Asahi Tarō 1940) (BOUISSOU, 2010, p. 24, tradução nossa).

Durante esse período, o *manga* se desenvolveu como uma forma de entretenimento em massa. Revistas voltadas a jovens chegavam a produzir duas centenas de páginas ou mais com textos literários, relatórios e *manga* dos quais os mais populares eram publicados individualmente em forma de livro de bolso. Ao contrário do que aconteceu na França e nos Estados Unidos, onde os quadrinhos pertenciam à esfera das pequenas ou médias editoras, no Japão, houve um interesse e participação das grandes e principais editoras logo de início, como a publicadora Kodansha, uma das principais, chegou a imprimir mais de 950.000 cópias de Yōnen Kurabu, um *manga* voltado ao público infanto-juvenil (SCHODT *apud* BOUISSOU, 2010).

## 1.2. O pós-Grande Guerra

Esse momento foi decisivo para o *manga* adquirir os sentidos e características necessários e se transformar no termo utilizado atualmente. Com o pós-guerra, os quadrinhos foram proibidos em jornais para dar espaço apenas a “notícias essenciais”, segundo Petersen (2010). Dessa proibição surgiu uma nova forma de narrativa ilustrada, barata e para um amplo público, chamada de *kamishibai* (teatro de papel): série de cartões impressos individualmente, organizadas em sequência que acompanhavam as histórias. Essas histórias eram contadas ao vivo para uma plateia. As ilustrações eram pintadas a mão e se utilizavam de características cinematográficas

---

<sup>7</sup> Empresa multinacional estadunidense de mídia de massa sediada no *Walt Disney Studios*, em Burbank, Califórnia.



como *close-ups* e vistas inferiores, com a ajuda de linhas desenhadas para enfatizar o sentido da ação. Esse estilo de narrativa ganhou popularidade com o aumento das televisões em 1950, por se assemelhar com a linguagem e possibilitou muitos artistas a ingressarem na crescente indústria de quadrinhos do pós-guerra, influenciando-os com suas técnicas cinematográficas.

Esses *manga* eram produzidos, em sua maioria, para serem alugados (por conta da racionalização de papel decorrente do imediato pós-guerra), e, para se distanciarem da imagem infantil que possuíam, um novo gênero – *gekiga* (imagens dramáticas) – foi desenvolvido em 1957, pelo jovem artista Yoshiro Tatsumi (nascido em 1935), voltando-se para o público adulto, utilizando traços mais pesados e desenhos mais realistas.

Sob a influência dos *kamishibai*, muitos artistas procuraram explorar particularidades provenientes do cinema. Tatsumi e outros colegas, em contraposição ao estilo que estava se estabelecendo na América, passou a integrar cada vez mais imagem e palavra: em cenas de ação, seria reduzido o número de palavras e detalhes do cenário para que a leitura acontecesse de forma mais rápida. Esse recurso foi chamado de “sincronização de quadro e tempo” (PETERSEN, 2010, p. 173, *tradução nossa*). Essa integração foi, em grande parte, possível devido ao fato de que muitos artistas escrevem e desenhavam suas obras. Muitas vezes elas passam por um editor, mas essa capacidade de determinar como estabelecer as conexões entre palavra e a imagens é mais difícil para as obras norte-americanas que devem seguir um *script* e depois passar pelos “inkers” e “letters”.

### 1.3. Osamu Tezuka – o “Deus do Manga”

Algumas publicações de *manga* também podiam ser compradas por preços bem baixos (PETERSEN, 2010): essas obras eram chamadas de *akabon* (livro vermelho), por conta da tinta vermelha utilizada na capa, e foram criados, principalmente, por jovens artistas que desejavam entrar no mercado de quadrinhos. Osamu Tezuka (1928-1989) era uma desses jovens artistas, iniciando sua carreira com os *akabon* e chegando



ao nível de ser considerado o fundador do *manga* moderno. Suas obras viriam a possuir uma influência tão profunda na concepção desses quadrinhos que ganharia o título de “Deus do Manga” (BOUISSOU, 2010; ITO, 2008; PETERSEN, 2010), com mais de 150.000 páginas de *manga* desenhadas e 600 títulos sob autoria. *Shintakarajima* (Nova Ilha do Tesouro), sua primeira obra de maior sucesso em 1947 foi considerada como o primeiro *manga* da maneira que o mundo conhece atualmente (e como *kindai manga* (manga moderno) pelos japoneses). Seu sucesso foi tão grande – 400.000 mil cópias vendidas em poucos meses – que incentivou os editores maiores a trabalharem seriamente com o *manga* e inspirou toda uma nova geração de jovens artistas para trabalhar com quadrinhos (PETERSEN, 2010).

Tezuka apresentou uma nova forma de se fazer *manga*: com técnicas gráficas que imitavam filmes; histórias com longos e complexos enredos; personagens com anatomia mais real, favorecendo seus movimentos, e sendo desenhados de maneira mais simples e contraste a um cenário carregado de detalhes.

## 2. O desenvolvimento do gênero BL

Logo de início, o gênero de *manga* BL (Boy’s Love), também conhecido por *yaoi*, *shōnen-ai*, *JUNE* ou *tanbi*, nos apresenta uma de suas discussões: o termo mais apropriado a ser usado. Apesar de existir distinções no significado (o que também é assunto de contradição) entre os termos, todos significam, em seu cerne, a relação amorosa entre personagens do sexo masculino.

Outro tema comumente debatido é justamente sua origem. Muitos pesquisadores estudam esse assunto através de diversas teorias – pertencimento, feminismo, reconhecimento, como percebido na obra “*Boys Love Manga and Beyond: history, culture and community in Japan*”, pelos autores Mark McLelland, Kazumi Nagaike, Katsuhiko Suganuma e James Welker – relacionando-a a diversos fatores e situações. Para este trabalho, o foco histórico se dará a partir de acontecimentos datados apresentados na obra supracitada.



Em sua busca por novos públicos e temas, Osamu Tezuka introduziu um *manga* voltado para garotas, o *shōjo manga*, em 1953 com a publicação de *Ribon no Kishi* (A Princesa e o Cavaleiro<sup>8</sup>). Apesar de Tezuka, em específico, ter apresentado sua personagem principal de forma mais dinâmica e com uma personalidade mais forte, outros *manga* desse mesmo gênero tinham por comum a representação do ideal feminino – belas, inocentes e jovens – (PETERSEN, 2010). Entretanto, com uma maior demanda de *mangaka* (ilustradores de *manga*), mais mulheres passam a ingressar nesse mercado, mudando essa cultura centrada no homem que os *manga* apresentavam. Foi com o grupo *Hana no Nijuunyo nen Gumi* (Grupo Ano Vinte e Quatro) que o *shōjo manga* sofreu uma grande transformação com a criação de histórias escritas por mulheres, retratando as transformações da sociedade japonesa. Elas abordavam temas como o gênero e o papel da mulher em contraste com o do homem, sexualidade e intimidade, e davam às personagens femininas papéis mais ativos e sendo capazes de definir seu próprio futuro.

Um das notáveis inovações realizadas pelo grupo foi o desenvolvimento de um gênero do *shōjo manga* que, no início foi chamado de “*shōnen-ai*” (amor entre garotos). As primeiras histórias retratavam cenas românticas e, às vezes, sexuais entre personagens masculinos, sob o contexto europeu (WELKER, 2015). Apesar de não conseguirem atrair uma grande atenção do público na década de 1970, os *manga shōnen-ai* foram tudo, menos marginais dentro da esfera do *shōjo*. Diversas profissionais de destaque passaram a desenha esse gênero durante esse período.

Segundo Welker (2015) o crescimento do gênero BL é devido, principalmente, ao engajamento de fãs na década de 1975, quando, em dezembro desse ano, iniciou-se um evento que seria realizado até os dias de hoje: o Comic Market (ou Comiket). Inicialmente, esse evento foi organizado por jovens que tinham como objetivo encontrar um meio de distribuir e trocar diversos *manga* produzidos por eles mesmos e se tornou sinônimo de compra e venda de *dōjinshi* (revistas de um grupo) dos mais

---

<sup>8</sup> Nome da versão brasileira traduzida pela editora JBC, em 2002.



diversos temas. O Comiket oferecia, tanto para o artista amador, como para o profissional, um lugar para expressar sua criatividade sem as restrições impostas pelas publicações comerciais (embora editoras também participassem com o intuito de recrutar novos talentos e que, com o passar do tempo, vem se tornando cada vez mais comercializado). Nessas primeiras edições do evento, participaram um número considerável de círculos<sup>9</sup> relacionados ao *shōjo manga*. Nesses círculos, encontrava-se obras que eram associadas com beleza masculina – um dos círculos apresentava amplas imagens homens belos e nus – e, em alguns casos, com homossexualidade.

Na esfera dos quadrinhos amadores, o termo “*yaoi*” estava cada vez mais sendo usado para designar os *manga* homoeróticos. A palavra é um acrônimo para “*yama nashi, ochi nashi, imi nashi*” ou, a grosso modo, “sem clímax, sem ponto, sem significado” referindo-se às produções sem enredo e cheias de apenas cenas de sexo entre homens. Entretanto, Hatsu Akiko (*apud* WELKER, 2015) diz que o termo surgiu organicamente em uma conversa entre os membros do círculo Lovely como uma avaliação autodepreciativa de todos os *dōjinshi*. Brincando com o novo termo, Maru Mikiko criou um *manga* homoerótico de nome “Yaoi”, escrevendo-o ideogramas que significavam “perseguindo a noite”. Segundo Hatsu o *manga* poderia não apresentar clímax algum, nem ponto ou significado; mas algo estava acontecendo com os garotos na história, então em Dezembro de 1979, ela, Maru e outras artistas compilaram um *dōjinshi* repleto de narrativas homoeróticas masculinas com base no conceito de mesmo não existindo clímax, ponto ou significado, há Eros, assim estreando o termo.

Desde os anos 1980, diversos *dōjinshi yaoi* passaram a ser compilados em antologias e vendidos comercialmente. A revista *JUNE*, conhecida por ser a primeira revista comercial para meninas adolescente e jovens mulheres apresentando belos meninos e rapazes em relacionamentos amorosos e sexuais ente si, foi produzida a partir do desejo de Sagawa Toshihiko (1954–), em 1978, de criar uma revista levemente pornográfica destinada à mulheres (WELKER, 2015) por decorrência do anseio por

---

<sup>9</sup> Refere-se aos vendedores que produziram um *manga* próprio seguindo determinado gênero.



belos jovens nos Comiket. Tanto a revista *JUNE* como *Allan* – que também trabalha com a temática homossexual – serviram como intermediárias entre o mundo comercial e não-comercial dos *manga shōnen-ai*, mantendo sempre o foco em belos garotos que iam desde rostos angélicas até os desordeiros. A disponibilidade de ambas revistas, vendidas em livrarias ao redor do país, permitiram que os leitores não só tivessem acesso a narrativas homoeróticas de profissionais emergentes ou estabelecidos, mas também a oportunidade de participar, tanto na produção como no consumo dessas narrativas: nessas revistas existiam anúncios de pessoas procurando outras para participarem de seus círculos e ajudarem a produzir *dōjinshi*, assim como propagandas desses *dōjinshi*.

Essas revistas, particularmente *JUNE*, juntamente com as antologias de *dōjinshi* comercialmente publicados e, ainda mais importante, a popularidade fenomenal e proliferação da mídia BL amadora na Comic Market e em outros fóruns na década de 1980, ajudou a abrir caminho para o boom comercial na década de 1990 e a prosperidade atual do mercado BL. (WELKER, 2015, p. 63, tradução nossa)

A partir de 1990 houve o surgimento de inúmeras revistas – mais de dez em quatro anos – e, tanto na esfera comercial, como na amadora, a mídia BL não demonstra sinais de queda. Segundo um relatório apontado por Welker (2010) pelo Instituto de Pesquisa Yano que realizou, durante anos pesquisas extensivas e sobre o assunto “mercado *otaku* (fã viciado)” no Japão, é estimado que só em 2010 o mercado BL arrecadou sozinho 2,2 bilhões de ienes (US\$ 24,5 milhões).

### 3. Considerações finais

O *manga* moderno teve sua origem pela apropriação de algumas características dos quadrinhos importados e a incorporação à sua tradição de diversas culturas de narração gráfica, todas imbricadas pelo eixo relacional imagem-palavra. O que veio a ser chamado de quadrinhos japoneses atualmente pouco se parecia com as manifestações artísticas da pré-abertura do país. Contudo, ao passo que se distânciava em diversos pontos, se aproxima em outros.



Bouissou (2010) diz que, tradicionalmente, existe uma certa tranquilidade dos japoneses com imagens e quadrinhos que apresentam cenas de sexo explícito por decorrência, tanto do Xintoísmo, como da tradição de histórias que abordavam tais assuntos (*shunga*; eram *ukiyo-e* que abordavam temas como escatologia, bestialidades e sadismos). Além disso, é importante dizer que esse foi um dos motivos que levou o surgimento de um gênero focado em relacionamentos homossexuais no Japão e não no Ocidente que parece ignorar a sexualidade por ser considerado um tema tabu (BOUISSOU, 2010), mas se torna raso ao tentar explicar seu crescimento nacional e global. Assim como o *manga shōjo* e os *dōjinshi* não são suficientes para contar a íntima origem do BL, mas apresenta maneiras pelas quais se mantém como uma parcela importante do mercado midiático japonês.

Neste artigo, procuramos incorporar as principais tendências da historiografia sobre o tema, bem como as discordâncias que os historiadores têm em relação a ele. Com isso, pretendemos expor uma melhor compreensão do desenvolvimento de sua linguagem bem como das forças em conflito que atuaram para o seu estabelecimento enquanto gênero.

## Referências

BOUISSOU, Jean-Marie. Manga: a historical overview. *In: Manga*: Na anthology of global and cultural perspectives. Nova Iorque: The Continuum International Publishing Group Inc, 2010, p. 17-33.

ITO, Kinko. Manga in Japanese history. *In: Japanese visual culture*: explorations in the world of manga and anime. Nova Iorque: M.E. Sharpe, 2008, p. 26-47.

PETERSEN, Robert. **Comics, manga and graphic novels**: a history of graphic narratives. Califórnia: ABC-CLIO, 2010.

WELKER, James. A brief history of shōnen'ai, yaoi, and boys love. *In: Boys love manga and beyond*: history, cultura and community in Japan. Mississippi: University Press of Mississippi, 2015, p. 42-75.