

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM IMAGEM E SOM**

Michele Delbon Silva

A SÉRIE *FREE!*: conexões entre “genre” e “gender”

São Carlos

2017

MICHELE DELBON SILVA

A série *Free!*: conexões entre “genre” e “gender”

Dissertação apresentada pela aluna Michele Delbon Silva, sob o título de “A Série *Free!*: conexões entre “genre” e “gender”, orientada pelo Prof. Dr. Samuel José de Holanda de Paiva e apresentada à banca examinadora como requerimento para atribuição do título de Mestre pelo PPGIS – Programa de Pós Graduação em Imagem e Som / UFSCar (Universidade Federal de São Carlos).

Área de concentração: Imagem e som
Linha de pesquisa: História e políticas do audiovisual

ORIENTADOR: Prof. Dr. Samuel José de Holanda de Paiva

São Carlos

2017

Delbon Silva, Michele

A SÉRIE FREE! conexões entre “genre” e “gender” / Michele Delbon Silva. -- 2017.

145 f. : 30 cm.

Dissertação (mestrado)-Universidade Federal de São Carlos, campus São Carlos, São Carlos

Orientador: Samuel José de Holanda de Paiva

Banca examinadora: Fabio Uchôa, Gustavo Souza

Bibliografia

1. genre. 2. gender. 3. yaoi. I. Orientador. II. Universidade Federal de São Carlos. III. Título.

Ficha catalográfica elaborada pelo Programa de Geração Automática da Secretaria Geral de Informática (SIn).

DADOS FORNECIDOS PELO(A) AUTOR(A)

Bibliotecário(a) Responsável: Ronildo Santos Prado – CRB/8 7325



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
Centro de Educação e Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som

Folha de Aprovação

Assinaturas dos membros da comissão examinadora que avaliou e aprovou a defesa de dissertação de mestrado da candidata Michele Delbon Silva, realizada em 24/11/2017:

Prof. Dr. Samuel José Holanda de Paiva
UFSCar

Prof. Dr. Fábio Raddi Uchôa
UTP

Prof. Dr. Gustavo Souza da Silva
UNIP

Certifico que a sessão de defesa foi realizada com a participação à distância do membro Fábio Raddi Uchôa e, depois das arguições e deliberações realizadas, o participante à distância está de acordo com o conteúdo do parecer da comissão examinadora redigido no relatório de defesa da aluna Michele Delbon Silva.

Prof. Dr. Samuel José Holanda de Paiva
Presidente da Comissão Examinadora
UFSCar

MICHELE DELBON SILVA

A SÉRIE FREE!: conexões entre “genre” e “gender”

Esta dissertação foi julgada adequada para a obtenção do título de Mestre em Imagem e Som e aprovada em sua forma final pelo Orientador e pela Banca Examinadora.

AGRADECIMENTOS

Ao Prof. Dr. Samuel José de Holanda Paiva pela orientação dedicada, pela paciência e por acreditar neste trabalho.

A Gustavo Souza e Fábio Raddi Uchôa pelos conselhos valiosíssimos durante o exame de qualificação.

A Letícia Lanz pelas indicações de materiais maravilhosos, pelas conversas e discussões.

À professora Anna Mahill pelas ótimas indicações de livros sobre *yaoi*.

A Hebe Marin e Ananda Ferreira Ramos, pela atenta revisão, pelos comentários meticulosos desde o projeto de pesquisa até o texto final.

A André Luna pelas correções de última hora e pelo bom humor constante.

Aos amigos Leo Ang, Nina Stern e Christine Ancheta que, embora distantes, me ajudaram com envio de materiais, traduções de kanjis e termos japoneses.

As “*senpais*” Hebe Marin e Paula Toledo Palomino pela inspiração, pelas discussões e muitas conversas que me fizeram pensar na pesquisa e no mestrado – e quando necessário, esquecer de tudo isso.

A Blair, Chris Knox e Ananda Ferreira Ramos por toda a ajuda de maneira geral e por aguentar meu humor durante todo o processo e continuarem próximas apesar dos meus medos e incertezas.

A Maurício Caero pelos chás e apoio emocional e burocrático.

A Carlos Henrique Moris por dar apoio e incentivo a esta pesquisa.

Aos demais docentes da UFSCar pelas discussões que colaboraram muito com o texto aqui apresentado e além. Todos ajudaram muito, as suas maneiras, na elaboração desta pesquisa: os professores Fábio Uchôa, Josette Monzani, Flávia Cesarino Costa, Suzana Reck Miranda e Luciana Corrêa de Araújo.

Às comunidades de *yaoi* que sempre ajudaram prestativamente com links e imagens quando necessário.

A minha mãe, que não sabe nada sobre o tema que escolhi, nem assiste a animes, mas que esteve sempre me apoiando e aguentando as mudanças de humor sem ao menos saber o que estava acontecendo.

E por fim, a Chejop Kejak que traçou todo o meu caminho sem que eu soubesse e sempre soube aonde tudo isso chegaria.

RESUMO

A presente pesquisa propõe uma reflexão sobre “gênero”, enquanto formulação dos discursos audiovisuais, e “gênero”, no sentido da construção social das sexualidades. Para tanto, será conduzida uma análise da primeira temporada de *Free!* (2013), relacionando-a com o *yaoi*, gênero de animação japonesa com foco nas relações homossexuais entre personagens do sexo masculino. Tomando como ponto inicial as teorias de Judith Butler, filósofa pós-estruturalista norte americana, Antonia Levi, historiadora japonesa, procura-se formular um método de leitura a ser conjugado com a análise fílmica dentro da perspectiva do questionamento acerca de discursos audiovisuais e sexuais.

Palavras- chave: *Free!*, *yaoi*, genre, gender.

ABSTRACT

The present research proposes a reflection on "gender", as the formulation of audiovisual discourses, and "genre", in the sense of the social construction of sexualities. To do so, an analysis was conducted about the first season of *Free!* (2013), relating it to *yaoi*, a genre of Japanese animation focusing on homosexual relationships between male characters. Taking the theories of Judith Butler as the starting point, a North American post-structuralist philosopher, and Antonia Levi, Japanese historian, this research seeks to formulate a method of reading to be coupled with film analysis within the perspective of the questioning about audio-visual and sexual discourses.

Keywords: *Free!*, *Yaoi*, genre, genre.

SUMÁRIO

Lista de Figuras e Tabelas.....	9
INTRODUÇÃO.....	11
CAPÍTULO 1: O UNIVERSO DE <i>FREE!</i>.....	18
1.1. Intermedialidade – A Série <i>Free!</i> e a <i>light novel High Speed!</i>	18
1.2. Dados de Produção da Série no Japão.....	26
1.3. Dados de Criação da Série	30
1.4. Resumo dos Episódios da Primeira Temporada	37
1.5. Análises dos Personagens	46
CAPÍTULO 2: O GÊNERO YAOI.....	59
2.1. Introdução: quadrinhos e animação japonesa e seus gêneros	59
2.2. O yaoi e suas características	65
CAPÍTULO 3: GENDER X GENRE	83
3.1. Conceitos: Sexo, gênero e orientação sexual	83
3.2. Gênero enquanto formulação dos discursos audiovisuais	94
3.3. Hipóteses: pares em <i>Free!</i>	100
3.3.1. Haruka e Makoto	100
3.3.2. Rei e Nagisa	102
3.3.3. Haruka e Rin	103
3.3.4. Rin e Nitori.....	104
3.3.5. Triângulos Amorosos.....	105
3.4. Análise: conexões entre gender e genre	106
CONSIDERAÇÕES FINAIS	114
REFERÊNCIAS.....	120
SITIOGRAFIA	123
FILMOGRAFIA	124
GLOSSÁRIO.....	125
ANEXOS	128
Ficha Técnica da série	128
Tabela de Flashbacks.....	138

LISTA DE FIGURAS E TABELAS

Figura 1 - Primeiro esboço dos personagens de <i>Free!</i> feito por Nishiya	31
Figura 2- Comparação da capa de <i>High Speed!</i> e do pôster promocional de <i>Free!</i> , poses e perspectiva semelhantes em ambas as ilustrações de Nishiya.	32
Figura 3 - Estudo de design: Rei Ryugazaki.....	33
Figura 4 - Elenco de vozes de <i>Free!</i>	35
Figura 5 - Personagens da série	47
Figura 6- Rei experimenta vários trajes de banho	90
Figura 7 - Haruka toca o rosto do amigo afogado	101
Figura 8 - Haruka sente o batimento cardíaco de Makoto	101
Figura 9- Haruka aproxima-se do amigo para uma respiração boca a boca ...	101
Figura 10 - Por um breve momento, as bocas de Haruka e Makoto se tocam	102
Figura 11 - Nagisa cochila no ombro de Rei.....	103
Figura 12 - Rin se enfurece com Haruka.....	104
Figura 13 - Rin mostra seu lado sentimental oculto a Haruka	104
Figura 14 - Ângulo usado em <i>Free!</i> para favorecer o <i>fanservice</i>	112
Figura 15 - Ângulo similar em <i>Keijo!!!!!!</i>	112
Figura 16 - Troca de roupas em <i>Free!</i> com revelação sensual	112
Figura 17 - Troca de roupas em <i>Keijo!!!!!!</i> com revelação sensual.....	112
Figura 18 - Ângulo revelador em <i>Free!</i>	112
Figura 19 - Ângulo sensual em <i>Keijo!!!!!!</i>	112

Tabela 1 - Episódio 1.....	138
Tabela 2 - Episódio2.....	139
Tabela 3 - Episódio 3.....	140
Tabela 4 - Episódio 4.....	141
Tabela 5 - Episódio 5.....	141
Tabela 6 - Episódio 6.....	141
Tabela 7 - Episódio 7.....	142
Tabela 8 - Episódio 8.....	142
Tabela 9 - Episódio 9.....	143
Tabela 10 - Episódio 10.....	143
Tabela 11 - Episódio 11.....	144
Tabela 12 - Episódio 12.....	144

INTRODUÇÃO

Free! estreou em 4 de julho de 2013 e teve seus doze episódios exibidos até 26 de setembro do mesmo ano no canal *Tokyo MX* e mais tarde na *ABC*, *BS11* e *TV Aichi*, sendo em seguida licenciada para os Estados Unidos e veiculada no canal de animes por *stream*, *Crunchyroll*. Baseada na *light novel*¹ de Ouji Kouji, a série tem como protagonistas quatro garotos: Haruka, Makoto, Nagisa e Rin.

Na história, o grupo havia participado de um torneio de natação e venceu, mas teve de se separar. Anos depois, todos se reencontram, com exceção de Rin, que estava na Austrália. Quando Rin volta, desafia Haruka para uma corrida de natação e vence. Depois disso, Nagisa convence os outros a criarem um clube de natação, juntamente com um novo integrante, Rei. Formam então o clube de natação do colégio Iwatobi e trabalham juntos para fazê-lo um sucesso.

Produzida pela *Kyoto Animation* e dirigida por Hiroko Utsumi, a composição da série e roteiro foram feitos por Masahiro Yokotani, o design de personagens foi feito por Futoshi Nishiya e a direção de som, Yota Tsuruoka.

Possui duas temporadas, sendo a segunda, *Free! Eternal Summer*, que foi ao ar entre 2 de julho de 2014 e 24 de setembro do mesmo ano em simultaneidade com o *Crunchyroll*. Um *OVA (Original Video Animation)* foi incluído no sétimo volume Blu-ray/DVD da série, lançada em 18 de março de 2015. Os Blu-rays/DVD contêm pequenas histórias de cerca de cinco minutos cada, chamadas *Fr!Fr!*.

Free! possui uma característica marcante, embora trate de esportes, apresenta uma sutil relação homoafetiva entre seus personagens, algo novo, até o momento de seu lançamento, em animações de esportes, mas que rendeu grande sucesso à série, conforme será mostrado mais adiante.

¹Light Novel é essencialmente um livro, porém possui ilustrações em algumas páginas e é dividido em vários volumes, assim como os mangás.

Talvez porque ainda hoje a homossexualidade seja considerada com preconceitos, existem poucos estudos sobre *yaoi*, gênero de animação japonesa com foco em romances homossexuais masculinos, embora este tipo de narrativa exista desde a época do Japão feudal².

Em 2013 foi lançada *Free!*, uma animação sobre garotos que participam de um clube de natação em sua escola e, apesar de ser uma animação sobre esportes, no caso, a natação, a série trazia em sua narrativa uma sutil relação homoafetiva entre seus personagens.

Ainda que não fosse classificada como um *yaoi*, por não representar de fato relações amorosas explícitas entre personagens do sexo masculino e por não apresentar uma trama central focada em um romance homossexual, era nítido que havia na série algo mais forte do que uma simples amizade entre os personagens, característica atípica nos animes de gênero esportivo, mas muito comum nos animes destinados ao público feminino.

Free! então marca uma tendência que vem ocorrendo nos dias atuais com animações esportivas que contêm sutis doses de *yaoi* em sua composição, como no anime sobre vôlei *Haikyuu!* (2014) e mais recentemente, *Yuri!!! On Ice* (2016) sobre patinação no gelo. O ano de 2014, inclusive, é marcado por várias produções *yaoi* sendo veiculadas na televisão aberta japonesa, como *Kuroshitsuji Book of Circus*, *DRAMAtical Murder*, *Love Stage* e *Shounen Hollywood*³.

Assim surgiu a pergunta: Como "gênero", enquanto formulação dos discursos audiovisuais, e "gênero", no sentido da construção social das identidades sexuais mesclam-se na animação *Free!*?

²MCLELLAND, MJ, **Male Homosexuality and Popular Culture in Japan**. Gender, History and Culture in the Asian Context, Issue 3. Murdoch University. Perth, Australia. Jan. 2010. Disponível em: <<http://intersections.anu.edu.au/issue3/mclelland2.html>> Acesso em 17 de julho de 2015.

³Informações disponíveis em: <<http://www.animenewsnetwork.com>>

Sendo assim, *Free!* foi escolhida como objeto de estudo, tomando-se como recorte a sua primeira temporada, visto que esta apresenta o início da narrativa, com os principais personagens envolvidos na trama. Além disso, a segunda temporada tem muitos episódios pouco relacionados à trama principal, que servem apenas para o deleite dos espectadores, denominados “*fillers*”⁴.

Para explorar a origem de *Free!*, produção, adaptação, conceito de personagens e estudos do processo criativo, foram usados materiais disponibilizados pela própria *Kyoto Animation* (2013) em um guia de TV da animação chamado “*Free! TV Animation Guidebook*”, que contém entrevistas com a diretora Hiroko Utsumi e com o designer de personagens, Futoshi Nishya. Neste material, também é possível encontrar esboços da criação dos personagens com comentários de Nishya sobre o processo de criação. Além disso, há o uso da *light novel High Speed* que deu origem à série a aos próprios episódios da animação.

Por sua vez, a relação entre a série e a *light novel* implica o conceito de intermedialidade que, embora não seja novo, ainda não é consensual e deve ser entendido como sempre em construção (RAJEWSKY, 2012). Serão usados os conceitos de Irina Rajewsky juntamente com o mapeamento da *light novel* para traçar similaridades com a série. Vale lembrar que Rajewsky (2012, p. 57) propõe a compreensão da intermedialidade a partir de três grupos de fenômenos, a saber, a transposição midiática, a combinação de mídias e referências intermidiáticas. Segundo a autora, a transposição midiática se configura na transformação de uma mídia definida em outra, como é o caso das adaptações literárias para o cinema, por exemplo. Já as combinações de mídias se referem às interações entre as diferentes mídias mas, diferentemente do caso da transposição, que é uma intermedialidade extracomposicional, a combinação é intracomposicional, a intermedialidade acontece dentro de uma mídia. E o terceiro fenômeno, das referências intermidiáticas: “a exemplo das referências, num texto literário, a um certo filme, gênero fílmico ou cinema em geral

⁴Do inglês, “enchimento”. Embora pelo uso em Inglês não se limite a tal, é usado pela comunidade de fãs de anime para denominar episódios ou arcos inteiros de uma série de anime cujo enredo não se baseia no mangá do qual a série foi adaptada.

(a escrita fílmica); idem as referências que um filme faz a uma pintura, ou que uma pintura faz a uma fotografia, dentre outras” (RAJEWSKY, 2012, p. 58).

No caso de *Free!* o que pretendemos destacar é a transposição midiática, por tratar-se de uma *light novel* que foi adaptada para outra mídia, no caso, a animação televisiva. Apesar de a série possuir elementos originais, foi inspirada pela *light novel* e trouxe em seu cerne elementos da mesma, como personagens e histórias, sendo estas histórias mostradas através das lembranças dos personagens.

Já para explicar sobre animação japonesa, primeiramente, as referências são as autoras Sonia Luyten (2005) e Patrícia Borges (2008), ambas pesquisadoras brasileiras sobre animação japonesa. Em seguida, são usados os autores Antonia Levi (2008) e Mark Mclelland (2015). Ambos são historiadores japoneses, sendo Levi especializada em cultura japonesa e Mclelland, na história da sexualidade japonesa. Mclelland juntamente com Levi traçam a origem do *yaoi* no Japão e a sua disseminação para o restante do mundo, explicando suas características e conceitos.

Essa relação entre gênero audiovisual e gênero como sexualidade também é discutida por Gledhill (2012):

Genre and gender - deriving from similar etymological roots referring to "kinds" or "types" - have been identified in terms of discrete bodies of conventions, governed by rules of inclusion and exclusion. However, the industry's uses of genre, merging with postmodernist mixing of protagonists, actions, and settings from different genres, exploit the permeability of generic boundaries, refocusing critical attention on genre as cross-media, cross-cultural process rather than end product. Similarly, while poststructuralism deconstructs the unified self, and gender, ethnic, and sexual identities have become increasingly available as commercial style-choices, gender, decoupled from sex, is reconceived as mutable, diverse, transsexual. Thus both genre and gender theories abandon their focus on discrete identities. No longer conceived as bounded representations, their relationship may be refigured not in terms of social reflection, ideological misrepresentation, or subject positioning but as cinematic affect and discursive circulation between society and story, public and imaginary worlds. Such circulation focuses the genrification of gender, thus enabling us to think about the productivity of gender in genre terms of aesthetic appeals and symbolic imaginings. This is not to do away with the referential dimension of the textual work of producing positions of reason or viewing, but to recognize their relativity in relation to the heterogeneous process involved in textuality and the

production, circulation, and reception of films. (GLEDHILL, 2012, p.2)⁵

Ou seja, para Gledhill gênero audiovisual e gênero sexual mesclam-se na indústria do gênero, na perspectiva de uma mistura pós-modernista de protagonistas, ações e configurações de diferentes gêneros, enquanto *genre* e *gender* e vice-versa, explorando a permeabilidade de suas fronteiras. De certa forma, é o que ocorre com o *yaoi*, escrito majoritariamente por mulheres e para mulheres, retrata uma relação homossexual masculina que é, em seu cerne, uma relação performativamente heterossexual.

Ainda no que diz respeito a “problemas de gênero”, outro referencial teórico é Judith Butler (2015), filósofa pós-estruturalista e uma das principais teóricas da questão contemporânea do feminismo, teoria *queer*, filosofia política e ética. Ela partilha de certos referenciais foucaultianos e se pergunta se o “sexo” teria uma história ou se é uma estrutura dada e isenta de questionamentos em vista de sua indiscutível materialidade.

⁵ Gênero (“*genre*”, audiovisual) e gênero (“*gender*”, sexual) - derivados de raízes etimológicas semelhantes que se referem a “tipos” ou “classes” - têm sido identificados em termos de corpos de convenções discretos, regidos por regras de inclusão e exclusão. No entanto, os usos da indústria de *genre*, emergindo com a mistura pós-modernista de protagonistas, ações e configurações de diferentes gêneros, exploram a permeabilidade de fronteiras genéricas, recentrando a atenção crítica no gênero como cross-mídia, processo transcultural e não produto final. Da mesma forma, enquanto o pós-estruturalismo desconstrói o eu unificado, e as identidades genéricas, étnicas e sexuais têm se tornado cada vez mais disponíveis como escolhas de estilo comercial, o gênero, dissociado do sexo, é reconcebido como mutável, diverso e transexual. Assim, tanto as teorias de *genre* quanto as de *gender* abandonam seu foco em identidades distintas. Não mais concebidas como representações delimitadas, suas relações podem ser reconfiguradas, não em termos de reflexão social, deturpação ideológica ou de posicionamento de sujeito, mas como um efeito cinematográfico e circulação discursiva entre sociedade e narrativa, mundos públicos e imaginários. Essa circulação enfoca a generificação (no sentido de *genre*) do gênero (enquanto *gender*), permitindo-nos assim pensar sobre a produtividade de *gender* em termos de *genre*, enquanto apelos estéticos e simbólicos. Não se trata de eliminar a dimensão referencial do trabalho textual de produzir posições de apreensão ou visão, mas reconhecer sua relatividade em relação ao processo heterogêneo envolvido na textualidade e na produção, circulação e recepção de filmes.

Butler evidencia o caráter construído de noções como feminilidade e masculinidade.

Os corpos performatizam gêneros a partir de uma estrutura de repetição que contém nela mesma a possibilidade de transgressão e, ainda que se reconheça a importância dessa repetição nas construções sociais e culturais na constituição do mundo e dos sujeitos tal como os conhecemos, nem todas as tentativas de ilustrar o caráter social destas estruturas, que parecem já tão naturalizadas, são bem-sucedidas. Essa performatividade pode ser compreendida não só como algo que uma pessoa faz, mas também como algo encenado no coletivo.

Com esses referenciais em perspectiva, observamos no *yaoi* casais que podem ser considerados heteronormativos, embora possuam corpos masculinos, pois sua performatividade apresenta características de um casal composto por homem e mulher, de acordo com os padrões sociais estereotipados, uma vez que temos um personagem ativo, com características consideradas másculas, como ombros largos e frieza de sentimentos, e um passivo, com características consideradas femininas, como sentimentos mais aflorados e traços delicados. Essas características estão fortemente presentes em *Free!*, onde, apesar do sexo dos personagens ser masculino, seus nomes são considerados femininos e há, em suas ações, um certo desvio do padrão comportamental masculino convencional. Tais características nos levam a pensar na série na perspectiva *queer*, na medida em que “o *queer* busca romper as normas, propor questionamentos a conceitos entendidos como rígidos, incitar dúvidas e expandir a perplexidade em temas da cultura, política, sexualidade e sociedade em geral” (NAGIME, 2016, p.17).

Além de Butler, a questão *queer* também contará com a referência de outros autores, tais como Paul Beatriz Preciado (2014), escritor contemporâneo e filósofo cujo trabalho foca-se nos tópicos de identidade de gênero, pornografia, arquitetura e sexualidade, por exemplo, no livro *A revolução contrasexual*, no qual explora a análise crítica da diferença de gênero e de sexo que comumente costumam ser julgados como produtos de explicações essencialistas e biológicas da heteronormatividade; Simone de Beauvoir (1970), filósofa do existencialismo feminista, cuja reflexão filosófica e

sociológica sobre as mulheres ajudou a elaborar os caminhos do feminismo, através de uma análise sobre a ordem dos sexos e a repressão da mulher na história; Ruby Rich (2013), estudiosa e crítica de filmes *queer* que cunhou o termo “novo cinema *queer*” para definir e descrever o movimento da indústria independente com temas homossexuais no começo dos anos 1990. Para Nagime (2016) o termo *queer* define pessoas consideradas homossexuais ou homens que apresentavam traços afeminados e também mulheres que possuíam características masculinas. Em suma, homens e mulheres vistos como estranhos e estranhas pela sociedade, uma vez que a palavra *queer* origina-se do inglês e é tradicionalmente utilizada como sinônimo de “estranho, peculiar, excêntrico”.

Num primeiro momento iremos explorar a série *Free!* através de informações e entrevistas concedidas Hiroko Utsumi, diretora da série, publicados no guia da série *Free! TV Animation Guide Book*. Este primeiro capítulo traz um resumo da *light novel* e dos episódios do anime e dados da produção da série: como conceitos de arte e criação dos personagens, escolha do local que deu origem ao cenário da série, seleção das vozes dos personagens, análise dos personagens dentro dos padrões de personagens de animação japonesa e breve descrição dos canais de televisão que exibiram a série.

A segunda parte contém uma introdução aos animes e mangás, trazendo definições, história, influências e como ocorreu a chegada dos mesmos e seu auge no Brasil. Assim, podemos seguir com a história do *yaoi*, suas origens e inspirações, tipo de narrativa e estética, primeiros autores e disseminação no ocidente.

Por último, o terceiro capítulo traz uma reflexão sobre “gênero”, enquanto formulação dos discursos audiovisuais (*genre*), e “gênero”, no sentido da construção social das identidades sexuais (*gender*). Para isso, é conduzida uma análise da primeira temporada da série *Free!*, relacionando-a com o gênero *yaoi*. Através das teorias de Judith Butler e de Mark McLelland, este capítulo busca um método de leitura a ser conjugado com a análise fílmica dentro da perspectiva do questionamento acerca de discursos audiovisuais e sexuais.

CAPÍTULO 1: O UNIVERSO DE *FREE!*

“For the team!”

(Frase escrita por Rin ao fim da competição)

1.1. Intermidialidade – A Série *Free!* e a *light novel High Speed!*

Em seu conceito, conforme descrito por Arvidson (2016), intermidialidade implica todos os tipos de relação e interação entre mídias, ou seja, pode ser metaforicamente expressada como o ato de cruzar as fronteiras que separam as mídias.

A forma menos explícita e menos literal da intertextualidade é a alusão, um texto cuja compreensão em sua totalidade supõe a percepção da relação entre ele e outro texto. Podemos relacionar essa prática com o que Rajewsky (2012) chama de referência intra e intermediática.

Uma das indicações de Rajewsky (2012) é de que é preciso levar em conta o objeto que está sendo estudado. Ele que deverá indicar como deverá ser o constructo teórico e os métodos de análise. Partindo da premissa de que a intermidialidade dá conta de diferentes fenômenos, Rajewsky propõe três, que nos auxiliarão na análise da interação entre as mídias, sendo elas: a transposição midiática, as combinações de mídias e o fenômeno das referências midiáticas.

O que nos interessa observar mais destacadamente em *Free!* é o primeiro fenômeno, o da transposição midiática, que se configura na transformação de uma mídia definida em outra, como é o caso das adaptações literárias para o cinema, por exemplo.

No caso desta animação, podemos perceber a intermidialidade através da presença constante de *flashbacks* do passado dos garotos do time de natação, ligados à *light novel* que deu origem à série, principalmente no primeiro episódio, uma vez que ele é iniciado com a lembrança de Haruka sobre o dia em que seu time ganhou o torneio de revezamento no antigo clube de natação.

Existe, no entanto, uma redução do conteúdo da *light novel* na animação, e esta ocorre pelo fato da série ser na verdade uma continuação da narrativa da *light novel* que faz uso desta mídia impressa para dar suporte e ressaltar a relação de amizade dos personagens, a qual é bastante explorada na série. Assim, através destes *flashbacks* a narrativa consegue demonstrar os fortes laços de amizade que existem entre os personagens desde a infância, mostrar a origem dos medos de alguns personagens, bem como as aspirações de outros. Utsumi manteve-se fiel à publicação que originou a série ao não criar nenhum *flashback* que não pertença à obra de Ougi Kouji. Por motivos autorais ou não, o passado dos personagens na série correspondente em termos narrativos ao da *light novel* sem a adição ou alteração da direção.

Uma *light novel*, conforme definido por Galbraith (2009), é um tipo de material impresso com ilustrações no estilo mangá, normalmente dividido em vários volumes, sendo estas as características que a diferenciam de uma *novel*, ela consegue contar uma história com diversos personagens ao longo de meses em algumas dezenas de páginas, sendo este um recurso comum na literatura. Por outro lado, a série encontra maior dificuldade em narrar todos os detalhes como a literatura, devido ao seu tempo preestabelecido pela indústria.

Um filme ou uma série pode contar uma história que se passa em vasto período de tempo através do uso de elipses temporais, mas ainda não conseguirá representar todos os acontecimentos dela. Essa primeira diferença entre as duas mídias já exemplifica porque Genette (2011) propõe pensar reduções nos casos de transposição de uma mídia para outra. No caso, existem mais reduções do que exposições, uma vez que os *flashbacks* são curtos e mostram apenas determinados momentos da *light novel* relacionados ao que está acontecendo na animação, sem revelar todo o conteúdo da publicação, seja para atrair mais leitores ou por não dizerem respeito à cena ou à situação proposta na série animada.

Quando uma obra literária é transposta em um filme ou série, a direção deve realizar algumas escolhas, por exemplo do que permanece e do que é retirado, definindo o produto final. Considerando as escolhas dos *flashbacks* referentes à *light*

novel na animação, podemos notar que Utsumi trouxe à narrativa momentos importantes da *light novel* que reforçam a relação entre os personagens sem a necessidade de resumir os acontecimentos do material publicado na série animada. Desta forma, Utsumi conseguiu traçar a origem e a vivacidade das relações de amizade e competitividade dos personagens sem a necessidade de o espectador conhecer previamente os acontecimentos da obra de Ouji Kouji que narra o início da relação dos personagens de *Free!*.

A *light novel* possui oito capítulos que serão aqui descritos de maneira resumida:

Capítulo 1: abre com um monólogo de Haruka, similar ao do primeiro episódio da série *Free!*. O personagem afirma que a água está viva e que você deve unir-se a ela para nadar com ela e não contra ela.

Makoto e Haruka são amigos há muitos anos e Makoto sempre o ajuda a sair da piscina, algo que é bastante enfatizado na animação. Haruka descreve o nado agressivo de Makoto como o de uma baleia orca, apesar de Makoto ter um rosto bondoso.

Há um rápido *flashback* para março do ano anterior, e o leitor encontra Rin, que nada para a “*Sano Swim Club*”, outro clube de natação, juntamente com Sousuke, amigo de Rin. De volta ao presente, na sexta série, Rin é o novo aluno transferido para a classe de Haruka e Makoto, este último o reconhece do clube de natação, e os dois tornam-se amigos de Rin.

Haruka menciona que seu sonho é nadar em uma piscina coberta de pétalas de cerejeira, e embora Rin ache que estar na mesma sala de aula de Haruka e Makoto seja obra do destino, Haruka discorda dele. Esta menção à piscina coberta de pétalas de cerejeira ocorre na série também: Rin promete ao amigo que um dia realizará seu sonho.

Capítulo 2: Haruka sai de sua casa e vai até o clube de natação sem Makoto, que fica em sua casa cuidando de seus irmãos mais novos e de seu peixe de estimação, ambos também presentes na animação.

No caminho, Haruka encontra uma garota sobre uma ponte. Ela se apresenta como Aki Yazaki e conta que seu lenço caiu dentro do rio, no entanto, Haruka não a ajuda e vai para seu treino. Lá, encontra Makoto e sente-se mal por não ter ajudado a garota.

Rin entra para o mesmo clube de natação dos garotos, onde também encontra Nagisa, que está ainda na quinta série. Nagisa nada muito bem e é elogiado por Rin. Há uma foto na parede com o pai de Rin, então é revelado que seu pai fazia parte do mesmo clube de natação. Incentivado por este fato, Rin aposta uma corrida na piscina contra Haruka e o vence. A mesma história é contada na animação. Rin confessa que fez parte do clube de natação, pois o seu pai também fizera parte dele.

Capítulo 3: o capítulo é iniciado com Makoto praticando natação juntamente com Haruka, no entanto, Makoto teme que o amigo não esteja melhorando seu recorde de tempo. Rin, então, sugere que eles formem um time de revezamento, mas Haruka se nega, dizendo que nada apenas *Freestyle*.

O treinador Goro Sasabe, o mesmo treinador da série, porém mais jovem, diz que o time vai treinar revezamento e questiona Haruka se ele se aborrece quando Rin o desafia, mas Haruka não responde. No dia seguinte, Rin determina que a organização do revezamento será a seguinte: Makoto irá nadar peito, Haruka nadará *Freestyle* e ele nadará borboleta e então Nagisa persegue Rin, como ocorre no anime, porém no anime Nagisa persegue Rei e não Rin, e pergunta se ele poderia ser a quarta pessoa do revezamento, mas Rin nega o pedido.

O peixe de Makoto morre, e ele tem alguns *flashbacks* do acidente de barco que ocorreu com seu amigo pescador. Em pânico, Makoto busca a companhia de Haruka, e este o questiona se ele tem medo da água. Makoto desabafa então sobre o acidente de barco ocorrido a apenas três quilômetros da costa, o que também é explorado no anime. Makoto diz que deseja nadar ao lado de Haruka apesar do seu medo da água. Esta última confissão também é mostrada na animação do episódio em que o time pratica nado em mar aberto.

Capítulo 4: enquanto Rin pratica sua corrida e depois encontra com a garota que havia perdido o lenço. Ela lhe diz, após observar Haruka nadando, que ele é um ótimo nadador e que ele não precisa do apoio de ninguém. Ela também fala que Rin deveria ser mais como Haruka e não ser tão rígido consigo mesmo. Esta fala deixa Rin pensativo. Makoto e Haruka encontram Rin e Nagisa a caminho do treino. Nagisa melhora muito seu recorde de tempo em nado de peito e chega em primeiro lugar durante o treinamento. Rin compara o nado de Nagisa ao de um pinguim, ao que ele responde comparando o de Rin ao de um tubarão. Rin então o aceita participar do time de revezamento. Novamente, tanto na animação quanto na *light novel*, é Nagisa quem encontra similaridades do nado de seus amigos com animais.

Com o time formado, Rin torna-se o capitão do time e fica muito autoritário, dizendo que os amigos deveriam participar apenas da prova de revezamento e não de outras provas. Haruka então se irrita com Rin, e ocorre uma cena similar à da animação: a discussão de Rin e Haruka na piscina do colégio Samezuka.

Capítulo 5: Rin diz a Nagisa que o amigo está nadando mais lentamente do que antes e decide praticar com ele para melhorar seu tempo. Makoto pratica o nado de costas e sente-se feliz, pois assim pode ver o céu e esquecer o medo que tem da água. A garota do lenço, Yazaki Aki, pergunta a Haruka por que ele apenas nada estilo livre e, como o garoto não responde, Makoto, seu porta-voz desde a infância, diz que é o instinto do amigo e que é difícil entendê-lo.

Na escola, embaixo de uma cerejeira, há um pequeno muro de tijolos no qual Haruka escreve “Free!”, questionando o que é um time e como é trabalhar em equipe em uma competição. O mesmo local aparece na animação e é onde Rin lembra-se de como se sentia feliz em sua infância com seus amigos. Enquanto isso, no treino, Aki ajuda Nagisa a sair da piscina e, ao conversarem, a garota se pergunta com quem Rin realmente compete: com Haruka ou consigo mesmo.

Capítulo 6: a graduação primária dos garotos se aproxima. Makoto pergunta a Rin, que só esteve em sua escola por dois meses, se ele irá permanecer ali para o ensino fundamental e ele diz que não, diz que irá estudar na Austrália para poder se tornar um nadador olímpico e que irá embora um dia após o torneio. Makoto pergunta a

Haruka, que pensa no que escreveu sob a cerejeira, se ele está bem e ele confessa que deseja participar no revezamento após refletir sobre natação e a existência.

No treino, Rin deseja ser mais rápido do que Haruka, mas não consegue, sua irmã Gou diz aos amigos do irmão que Rin é obcecado por Haruka e quer muito ganhar dele e carrega consigo uma lata de biscoitos vazia. A lata é mostrada na animação como o recipiente do troféu que os amigos ganham e em seguida enterram em uma cápsula do tempo.

Os amigos se formam na escola primária, e Makoto diz que esta será a última corrida deles e, portanto, que eles deveriam dar o seu melhor. Todos então praticam e tentam melhorar para o torneio. Aki conversa com Haruka sobre o revezamento e como isso a inspirou a querer nadar e a se divertir como ele se diverte na água. E então Haruka reflete sobre o que o levou a entrar para o time e conclui que a resposta está além do revezamento. O capítulo termina com Rin afirmando que ao final da competição ele “mostrará aos amigos algo que eles nunca viram”, se referindo possivelmente ao seu nado. O capítulo termina às vésperas do torneio.

Capítulo 7: começa a competição e, ao serem anunciados, os amigos são confundidos com garotas pelo locutor por causa dos seus nomes. Nervoso, Rin encontra com seu antigo time e seu amigo Sousuke no vestiário. Sousuke, sem saber que o pai de Rin é falecido, pergunta se este veio assisti-lo, pois Rin costumava mencionar que nadava para ser como o pai. Sem jeito, Rin dá uma resposta vaga, e Sousuke, notando isso, encerra a conversa.

Todos se preparam em silêncio, precisam terminar entre os dezesseis primeiros colocados e depois entre os oito primeiros para poderem estar nas finais que acontece no outro dia. Rin espera se posicionar pelo menos em quarto lugar nas três corridas. É iniciada então a competição feminina, que ocorre antes da masculina, e os amigos assistem Aki competir, conseguindo chegar em segundo lugar. Começa então o revezamento dos garotos: Makoto em nado de costas, Nagisa no nado de peito, Rin no nado borboleta e Haruka no nado livre. Rin compete contra Sousuke, que também nada borboleta.

O time termina em quarto lugar e chega às semifinais. Há um flashback de Rin: está sozinho em frente ao túmulo do pai, e “conversando” com ele. Esta cena está presente também na animação. De volta ao vestiário, Rin reflete sobre ele ser parte de um time agora e não estar só.

Nas semifinais, Makoto tem uma pequena crise de pânico por causa da água, mas volta a se animar com o apoio do seu time, ficando também motivado pela equipe feminina de Aki que se saiu bem nas semifinais. A prova começa e eles chegam às finais.

Mais tarde, Rin agradece a Haruka por lidar com o seu egoísmo e conta ao time a história do seu pai, morto durante uma tempestade enquanto pescava, e que ele também havia ganhado uma competição de revezamento quando tinha a mesma idade do filho e almejava ser um nadador olímpico. Possivelmente foi a mesma tempestade na qual o amigo pescador de Makoto morrera também, e é revelado que o peixe dourado que Makoto possuía havia sido um presente desse pescador, e que tudo isso contribuiu para o medo de água de Makoto. Rin também conta sobre sua amizade com Sousuke.

No dia seguinte, as finais começam e falta apenas um dia para Rin ir para a Austrália. Todos estão determinados a ganhar. O capítulo é encerrado antes que anunciem o resultado das finais.

Capítulo 8: Rin, Nagisa e Haruka aguardam a chegada de Makoto para poderem enterrar o troféu do primeiro lugar da prova de revezamentos dentro da caixa vazia de biscoitos de Gou. Eles desejam enterrá-lo sob a cerejeira, e este será um símbolo de amizade e quando forem mais velhos eles irão desenterrá-lo, desta maneira o troféu não ficará apenas com um dos participantes, uma vez que todos se esforçaram muito para o feito. Com a chegada de Makoto e a autorização de seu professor, eles começam a cavar o buraco.

Makoto pergunta aos amigos se eles sabiam que iriam ganhar, e Rin responde que ficou feliz pela maneira como os amigos tiveram confiança em si mesmos. Ao cavarem o buraco, encontram enterrada ali uma caixa com o nome “Rin Matsuoka” e

nela encontram quatro medalhas datando de vinte e três anos atrás e então descobrem que são as medalhas do pai de Rin e seu antigo time que também haviam enterrado sob a cerejeira as medalhas que ganharam como símbolo de sua amizade. Os garotos enterram então a caixa com o troféu ao lado da caixa com as medalhas do antigo time do pai de Rin.

O tempo passa e Nagisa, Makoto, Haruka e Aki estão olhando para os dizeres escritos nos tijolos ao redor da cerejeira. No tijolo que Makoto escreveu pode ser lido “Eu nado”, no de Aki pode ser lido “Melhor”, no de Haruka está escrito “Livre” e o de Rin possui os dizeres “Pelo time”. Todos eles pensam que foi o destino que deu sentido às palavras escritas ali em uma frase: “Eu nado melhor livre pelo time”.

Os garotos comentam o que sentiram ao nadar o revezamento, seus sentimentos são bem próximos aos descritos na animação, e então Haruka pergunta a Rin se ele irá perseguir o sonho de seu pai, ao que Rin responde que ainda não sabe. O vento sopra e espalha as pétalas da cerejeira pelo ar. O livro termina com a frase “Para o futuro distante, convidando-os”.

Pode ser notado que, apesar da série produzida pela *Kyoto Animation* se passar no futuro, possuir um personagem original e ser pouco relacionada à *light novel* de Ouji Kouji, a série traz em seu cerne as mesmas relações fortes, de amizade entre os membros do clube de natação e desenvolve os personagens originais de acordo com a personalidade que cada um possuía no original. A série também traz a história de cada personagem, pontos fracos e fortes e através de *flashbacks* destaca a intermedialidade com a *light novel*, mostrando um pouco dela na animação.

Nos anexos está disponibilizada uma tabela com os *flashbacks* que acontecem durante a animação e a descrição do que ocorre nos mesmos. Os *flashbacks* remetem a acontecimentos narrados na *light novel*.

1.2. Dados de Produção da Série no Japão

A televisão surge como uma nova forma de entretenimento, conseguindo sucesso de público, tal modelo se diferencia por usar a complexidade narrativa como uma alternativa às formas episódicas e seriadas. (Mittell, 2012, p.33)

Embora certamente influenciadas pelo cinema em muitos aspectos, como no estilo visual, as séries destinadas à televisão possuem uma complexidade narrativa que se baseia em aspectos específicos do *storytelling* que são inadequados ao cinema, mas que na televisão, apresentam uma inovação das narrativas.

Para Esquenazi (2011, p.17), não há dúvida de que a difusão familiar da televisão, que junta as pessoas em frente à sua tela, facilitou a mescla dos gêneros seriais.

Os animes são produzidos de várias maneiras. Alguns são feitos por emissoras de televisão que arcam com todos os custos da produção, como acontece com animações mais populares, mas as animações que são exibidas tarde da noite, como no caso de *Free!*, são comumente feitas por um conjunto de companhias que formam um comitê de produção⁶. Essencialmente, produtores de diferentes companhias se reúnem e discutem sobre projetos que desejam realizar. Definem-se as informações básicas da série, como quem irá dirigi-la, quão longa será e qual serão os estúdios que irão animá-la. Decidido isto, as empresas se unem e formam comitês através de contratos segundo os quais cada participante disponibiliza uma quantia de verba para o projeto – quantia que pode diferir entre os participantes – e então a produção é iniciada. O anime é então feito, promovido e surgem os merchandisings, músicas, álbuns, entre outros. O lucro é dividido entre os membros do comitê de acordo com seus contratos.

⁶ As informações sobre a produção foram retiradas do blog < ultimatemegax.wordpress.com > sobre produções de animações no Japão, sobretudo sobre os produzidos pela Kyoto Animation.

Disponível em:<<https://ultimatemegax.wordpress.com/2013/04/27/free-and-the-future-of-kyoani-productions/>>

Acesso em: 10 de novembro de 2016.

Em 2002⁷, a *TV Fuji* queria animar um *spinoff*, ou seja, uma animação derivada da série popular *Full Metal Panic!* e pediu que a companhia *Kadokawa*, uma das mais famosas do Japão, formasse um comitê mas, ao invés de chamarem o estúdio *Gonzo*, responsável pela série original, decidiram chamar um estúdio que queria produzir sua própria animação, a *Kyoto Animation*, que aceitou a verba e produziu a animação. Porém, como não faziam parte do comitê de produção, não receberam nenhum suporte financeiro adicional no projeto. Vendo o sucesso do projeto, a *TBS* e seu comitê resolveram produzir *AIR* em parceria com a *Kyoto Animation*, este também foi um sucesso e o estúdio recebeu algum retorno das vendas. A *TBS*, *Kadokawa* e *Pony Canyon* resolveram então adicionar a *Kyoto Animation* a seu comitê de produção.

Em 2009, a *Kyoto Animation* decidiu realizar algo diferente e anunciou um concurso de *novels*, mangás e cenários que seriam publicados. Receberam algumas inscrições e anunciaram os ganhadores do Grande Prêmio, além de alguns ganhadores do “Prêmio de Encorajamento”. Na época, o evento não foi visto como algo importante, mas marcou uma grande mudança de curso para a companhia, que ao invés de ser contratada para animar o trabalho de terceiros, começou a produzir seu próprio material. Ou seja, a empresa saiu do terceiro ou quarto lugar da lista de produtores e passou a receber mais. Isso não apenas permitiu ao estúdio ser o maior financiador do projeto, mas também a possuir os direitos e licenças das produções, recebendo uma maior parte dos lucros. Obviamente, precisariam investir mais, e haveria um maior risco de prejuízo, mas haveria uma recompensa muito maior em caso de sucesso.

Para a produção de *Free!*, um novo parceiro foi adicionado ao comitê de produção, a *Asahi Broadcasting (ABC)*, responsável pela distribuição. Sendo assim, a *Kyoto Animation* é a produtora, dona dos direitos e licenças e criadora da série, a *Asahi Broadcasting* é responsável pelos direitos de televisão, distribuição doméstica e internet, e a *Lantis*, com quem a *Kyoto Animation* já havia trabalhado em outras animações, é responsável pela produção musical e distribuição. A mudança permitiu

⁷Disponível em: <<https://ultimatemegax.wordpress.com/2013/04/27/free-and-the-future-of-kyoani-productions/>>

Acesso em: 10 de novembro de 2016.

que a produtora optasse por qualidade em vez de quantidade. Resumidamente, ela estava produzindo menos, mas com mais qualidade de animação, e seus lucros não eram mais dependentes do trabalho em várias outras animações.

Free! foi exibida de 4 de julho de 2013 a 26 de setembro de 2013 pelos canais de televisão *Tokyo-MX*, *TVA*, *ABC*, *BS11* e *AT-X*.

No Japão, os animes que acabaram de ser lançados ou “animes de temporadas”, aqueles que são lançados em determinados meses ou estações do ano, como *Free!*, que teve suas duas temporadas lançadas no verão, costumam ser exibidos tarde da noite ou de madrugada, tido como horário nobre na televisão⁸ japonesa, pois, a maioria destas animações possui classificação para maiores de 13 anos (PG-13), como ocorre em *Free!*.

A *Tokyo MX*⁹, *Tokyo Metropolitan Television Broadcasting Corporation*, é a única estação de televisão comercial em Tóquio, no Japão, que serve exclusivamente a cidade. Ela concorre com a *Nippon Television*, *TV Asahi*, *NHK*, *Tokyo Broadcasting System*, *TV Tokyo*, e *Fuji Television*, que são redes nacionais. A *Tokyo MX* transmite jogos de futsal e beisebol, esportes muito prestigiados pelo povo nipônico. *Free!* foi exibida neste canal às quartas-feiras, à meia-noite.

A *Aichi Television Broadcasting Co*¹⁰, ou *TVA*, é uma estação de televisão situada em Nagoya. Trata-se de uma filial da rede da estação *TV Tokyo*, também conhecida como *TX Network*. A série foi exibida neste canal todas as quartas-feiras, às 2:05 da madrugada.

*BS11*¹¹ é um canal de televisão via satélite e atinge 40 milhões de domicílios no Japão com a sua transmissão simultânea. O canal centra-se em programas de anime e

⁸Disponível em: <<http://www.animexis.com.br/2016/06/06/bs11-canal-japones-lanca-divisao-de-animes/>> Acesso em: 08 de Nov. de 2016.

⁹ Disponível em: <<http://s.mxtv.jp/> Tokyo MX> Acesso em: 08 de Nov. de 2016.

¹⁰ Disponível em: <<http://www.tv-asahi.co.jp/TVA> > Acesso em: 08 de Nov. de 2016.

¹¹ Disponível em: <<http://www.bs11.jp/BS11>> Acesso em: 08 de Nov. de 2016.

notícias, mas também transmite *doramas*¹², *live-actions*¹³, filmes, programas educativos e eventos esportivos em sua programação. O canal tem dedicado mais tempo a transmissões de animes no horário nobre noturno e madrugada nesses últimos anos, tendo no ar atualmente mais de 30 séries em animes. A animação foi exibida neste canal aos sábados às 23:00 horas.

A *ABC*¹⁴, abreviação de *Asahi Broadcasting Corporation*, é uma emissora nacional de televisão e rádio situada em Osaka, no Japão. A emissora transmite para a região de Kansai. Nesta emissora, a série *Free!* foi exibida aos domingos, as 23:30.

A *AT-X*,¹⁵ ou *Anime Theater X*, é uma rede de televisão via satélite e cabo situada em Minato, Tóquio, filial da *TV Tokyo Medianet*, que por sua vez é filiada à *TV Tokyo* e exibe animações japonesas exclusivamente, inclusive antes das emissoras de televisão abertas. Possui um canal Premium conhecido por exibir sem censura animações que seriam certamente censuradas nos canais abertos. *Free!* foi exibido aos sábados às 16:00 horas, e reexibido em 2015, com dois episódios semanais.

¹²Do japonês, adaptação da palavra “drama”, ou seja, é a definição generalizada do gênero série de televisão oriental.

¹³ É um termo utilizado no cinema, teatro e televisão para definir os trabalhos que são realizados por atores reais, ao contrário das animações.

¹⁴ Disponível em: <<http://www.tv-asahi.co.jp/ABC>> Acesso em: 08 de Nov. de 2016.

¹⁵ Disponível em: <<http://www.at-x.com/AT-X>> Acesso em: 08 de Nov. de 2016.

1.3. Dados de Criação da Série

Em 2011, a *Kyoto Animation* publicou uma lista contendo os vencedores do segundo concurso de *light novels* promovido pela própria *Kyoto Animation*, e incluída nesta lista estava a *light novel High Speed!*, que havia ficado em segundo lugar e também tinha recebido uma menção honrosa. Em abril de 2013, o estúdio anunciou que seria lançada uma sequência animada original baseada na obra de Ouji Kouji, *High Speed!*.

Normalmente, uma série de animação se origina de uma série de quadrinhos previamente publicada e que, atingindo grande sucesso, atrai a atenção de estúdios de animação que desejam transformar os quadrinhos em uma série animada. Embora não seja maioria, há ainda estúdios que adaptam animações a partir de jogos, *light novels*, ou mesmo livros clássicos.

Em 2013 a *Kyoto Animation* publicou um guia da série *Free!*, chamado “*Free! TV Animation Guidebook*”¹⁶, organizado por Yoko Hatta, contendo entrevistas¹⁷ realizadas pela entrevistadora Chika Ishikawa com Hiroko Utsumi, diretora da série e Futoshi Nishiya, designer de personagens da série. O guia contém também imagens conceituais dos personagens, cenários e relatos da produção e da criação.

Em entrevista, Utsumi conta que a decisão de descrever os personagens como de idade primária da *light novel High Speed* surgiu quando ao lê-la, achou que eles, embora crianças, agissem como se tivessem idade adulta. Isso a fez pensar que talvez o roteiro ficasse mais interessante se os personagens fossem colegiais. Além disso, ela mesma participara de um clube de natação durante o ensino médio, e poderia passar sua experiência para o público e ajudá-lo a entender os personagens. Outro motivo,

¹⁶ HATTA, Yoko. *Free!TV animation guidebook*. Kyoto: Kyoto Animation, 2013.

¹⁷ Tradução em inglês disponível em: <<https://ultimatemegax.wordpress.com/2013/09/01/free-guidebook-interview-hiroko-utsumi-x-futoshi-nishiya-part-1/>> e <<https://ultimatemegax.wordpress.com/2013/09/01/free-guidebook-interview-hiroko-utsumi-x-futoshi-nishiya-part-2/>>. Acesso em 09 de Out. de 2016.

mais pessoal, para a decisão de tornar os personagens mais velhos era a sua paixão por desenhar belos corpos masculinos. Tomada a decisão, a produção de *Free!* começou.



Figura 1 - Primeiro esboço dos personagens de *Free!* feito por Nishiya¹⁸

Apesar desta decisão, Masahiro Yokotani, roteirista da série, planejou colocar memórias da infância dos personagens que remetessem aos acontecimentos da *light novel* para que o público pudesse compreender melhor os laços de amizade e a importância desta para os personagens, bem como a prova de revezamento que haviam ganho no passado para ter um melhor esclarecimento do final da série.

Com o começo da produção, Utsumi escolhe então Futoshi Nishiya para ser o designer de personagens. Nishiya já havia trabalhado para a produtora no passado e a maneira como desenhava personagens masculinos encantou a diretora, que desejava que os personagens fossem belos e sensuais. Ela sabia que Nishiya iria dar ouvidos às suas escolhas, embora fosse a primeira vez que dirigisse uma série. Vale ressaltar que a escolha por Nishiya também se deu pelo fato de Nishiya ter sido o *character designer* de *High Speed!*, por isso existe realmente uma semelhança entre os personagens mais novos e mais velhos, uma vez que todos foram feitos por Nishiya, o que contribuiu para o senso de continuidade da série a partir do livro.

¹⁸ Fonte: HATTA, Yoko. "*Free! TV Animation Guidebook*". Kyoto Animation, Kyoto, 2013.



Figura 2- Comparação da capa de High Speed! com o pôster promocional de Free!, poses e perspectiva semelhantes em ambas as ilustrações de Nishiya.¹⁹

São criados então *storyboards* dos personagens pela própria Utsumi, baseados na imagem que tinha de suas aparências descritas na *light novel*. O projeto começou com Haruka, Rin, Makoto e Nagisa. Até o momento não se sabia se *Free!* se tornaria um anime, então a diretora requisitou que Nishiya fizesse designs temporários. Durante o processo de criação, a ideia do personagem Rei, que não existe na *light novel*, acabou ficando muito diferente do que a diretora havia planejado. Originalmente, ele seria muito animado e enérgico, mas o compositor da série, Yokotani achou que sua personalidade iria sobrepor-se à de Nagisa. Enquanto pensava que tipo de personalidade daria a Rei, seu rascunho começou a surgir. Então Rei resultou em algo totalmente oposto à ideia original: inteligente e apaixonado por coisas belas, tal como se encontra hoje na série. Seu design é completamente original e foi totalmente criado por Nishiya. O único pedido de Utsumi era que ele usasse óculos.

¹⁹ HATTA, Yoko. *Free!TV animation guidebook*. Kyoto: Kyoto Animation, 2013.

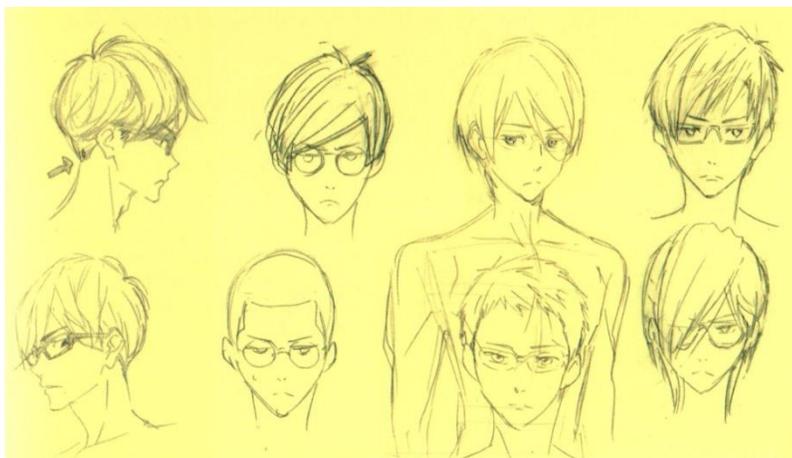


Figura 3- Estudo de design: Rei Ryugazaki²⁰

Para a criação, a equipe veterana da produtora foi chamada, Joji Unoguchi foi o diretor de arte da série e criou os cenários baseado na pequena cidade costeira de Iwami-cho, distrito de Iwami, e na prefeitura de Tottori, por ela possuir a atmosfera calma que Utsumi desejava para a animação. Unoguchi também conseguiu dar detalhes que Utsumi queria: que a água tivesse sempre presente na série. As cores foram feitas por Yuuka Yoneda, responsável pelos belos tons de azul usados tanto na água quanto nos olhos de Haruka. Yoneda e Unoguchi trabalharam juntos no movimento e na aparência da água, deixando Utsumi focada na narrativa da série.

Os adereços da série foram criados por Seiichi Akitake, e embora Utsumi tenha trabalhado pouco com Akitake, sua escolha se deu por achar que os adereços criados por ele em séries produzidas anteriormente pela *Kyoto Animation* pareciam muito naturais. Para se ter uma ideia, e quando ele estava desenhando os óculos de mergulho, realmente usou um par para poder desenhá-los de todos os ângulos.

Por fim, houve o trabalho do diretor de fotografia, Kazuya Takao, com quem Utsumi se preocupava muito, pois não sabia se este poderia transmitir a ideia que tinha

²⁰ Fonte: HATTA, Yoko. “*Free! TV Animation Guidebook*”. Kyoto Animation, Kyoto, 2013.

em mente. Porém, a diretora conta que ficou muito surpresa com seu trabalho ao descrever como queria a cena da piscina do Colégio Samezuka à noite: com a água movimentando-se de um lado para o outro enquanto Haruka nadava. Utsumi esperava se decepcionar com o resultado, mas Takao a surpreendeu com um excelente trabalho, criando um telhado de vidro sobre a piscina para refletir o céu noturno.

Para as vozes dos personagens, a diretora recebeu várias amostras de leitura de diferentes atores e escolheu aqueles cuja voz combinava com a imagem que tinha de cada personagem. Por exemplo, a premissa principal de Haruka era de um personagem frio, mas que não é frio o tempo todo, tendo momentos em que suas emoções se exaltam. Como ele fala pouco, era importante que quando ele falasse, suas palavras carregassem certo poder. A voz de Nobunaga Shimazaki encaixou-se com a ideia que Utsumi tinha para a voz de Haruka e bastou ouvi-lo para ela ter certeza de que esta seria a voz do personagem principal.

A voz de Makoto, no entanto, foi uma surpresa quando o papel foi determinado. Utsumi havia pedido que a música de abertura fosse feita pela banda *OLDCODEX* e, enquanto ouvia a amostra de gravação de Tatsuhisa Suzuki, um dos vocalistas da banda, a diretora acabou encontrando a voz de Makoto. Durante as sessões de gravação, acabou se surpreendendo como Shimazaki criou uma personalidade sucinta para Haruka e como Suzuki também fez várias mudanças para Makoto. Mamoru Miyano conseguiu interpretar o papel de Rin indo de cenas calmas a cenas de raiva e violência, Tsubasa Yonaga fez alguns improvisos com Nagisa e Daisuke Hilaraka usou uma voz tão terna quando o personagem Rei descrevia Haruka que Utsumi chegou a se emocionar (HATTA, 2003, p.58) .

Esquenazi (2011, p.153) explica que o valor simbólico que uma personagem de séries pode ter não diz respeito apenas ao público, mas que o seu intérprete pode ter consciência dele a ponto de adotar um comportamento ditado pela personalidade imaginária que desempenha. Apesar da interpretação dos personagens acontecer através de atores de voz ao invés de atores reais, a afirmação de Esquenazi também se adapta ao presente caso, uma vez que os atores de voz, ou *seiyuu*, são muito aclamados no Japão, sendo tratados como verdadeiros ídolos.



Figura 4- Elenco de Vozes de *Free!*²¹

Para a trilha musical de abertura, por se tratar de uma animação esportiva, Utsumi requisitou uma música com uma batida animada para o produtor musical, mas que, ao mesmo tempo deveria conter uma melodia emocional, que refletisse os momentos da história que deveriam tocar o espectador. Assim foi criada a música de abertura, *Rage On*, que ultrapassou as expectativas de Utsumi e possui os vocais da banda *OLDCODEX*, da qual Tatsuhiza Suzuki, a voz de Makoto, é membro. Foram incluídas cenas de natação junto aos picos das batidas e algumas cenas da animação, sendo a favorita de Utsumi a cena de Rin chorando, que é a mesma do episódio final e possui muito significado para a diretora (HATTA, 2003, p.59).

Para o encerramento, os vocais ficaram por conta da *Style Five*, banda fictícia dos personagens de *Free!* formada pelos atores que fazem as vozes dos personagens da série. Como existem muitas animações e jogos cujo tema é a vida de membros de uma banda ou conjunto musical as bandas fictícias tornaram-se comum no Japão. Os atores que deram vozes aos personagens de unem para gravar *singles*, CDs com apenas algumas músicas da animação, e um nome é dado a esta banda, porém não

²¹ Fonte: HATTA, Yoko. “*Free! TV Animation Guidebook*”. Kyoto Animation, Kyoto, 2013.

existem apresentações ou concertos da mesma, sendo esta banda apenas existente no universo da animação. Apesar da banda não ser parte do anime, foram lançados vários *singles* da banda fictícia após o final da série. Já o encerramento dos episódios trata de um universo diverso à história principal, enquanto a abertura é cheia de água, o encerramento traz um deserto e a busca dos personagens pela água, mostrando que apesar de ser um universo inexistente na série, os personagens ainda são os mesmos e possuem os mesmos desejos: uma fixação pela água e o desejo de nadarem juntos.

Embora *Free!* seja uma animação sobre natação, no começo da produção, uma grande decisão teve de ser tomada: se a série seria de realidade ou de fantasia. Utsumi optou por criar uma série baseada na realidade porque não desejava criar uma série com uma atmosfera falsa. Porém, manter a realidade da série mostrou-se complicado, por exemplo, quando os personagens, ao nadar no estilo *crawl*, expiravam pelo nariz e respiravam pela boca, porém, esta foi uma exigência sua para fazer com os *frames* se aproximassem o máximo possível da realidade.

Um dos elementos que Utsumi exigiu na série foi a comédia, uma vez que a *light novel* possuía poucos elementos cômicos. Foi Yokotani que adicionou a comédia na composição, de maneira que ela gradualmente se encaixasse na série. Um exemplo foi a ideia de Haruka sempre se despir quando vê água, ficando sempre com seu traje de banho por baixo, no intuito de nadar no recipiente, independentemente do seu tamanho. Pode parecer que Haruka é apenas um rapaz estranho, mas existe uma razão para isso: Haruka sempre adorou nadar, mas parou de fazê-lo quando Rin foi embora, então se despir é uma reação inconsciente quando ele avista a água. Sob a comédia, a série tenta mostrar uma razão pela qual as coisas acontecem para que haja um melhor entendimento dos personagens. Da mesma maneira, para que o público entendesse os sentimentos de Haruka, já que o personagem usa poucas palavras, surgiu a ideia de que seus olhos deveriam brilhar quando ele visse água, e assim fosse capaz de mostrar todo o amor que o personagem possuía por ela.

1.4. Resumo dos Episódios da Primeira Temporada

Segue-se uma súmula descritiva da narrativa referente aos doze episódios da primeira temporada da série, usada como *corpus* da pesquisa. O resumo aqui presente visa apenas uma descrição dos episódios, com apresentação dos personagens e resumo dos eventos que ocorrem na série. Servindo então como uma referência ao leitor não familiarizado com a animação.

Episódio 1: *Reunion at the Starting Block*²²

O episódio começa com a memória distante da competição dos quatro amigos: Haruka, Makoto, Nagisa e Rin, lembrada por Haruka enquanto este está imerso em sua pequena banheira. Makoto vai até a casa de Haruka para buscá-lo para o segundo dia de escola e na hora do lanche eles encontram Nagisa, recém-transferido para a mesma escola. Nagisa não apenas deseja nadar novamente com Haruka, que segundo ele, nada como um golfinho, mas deseja também desenterrar uma cápsula do tempo enterrada na antiga escola de natação, que contém o troféu que ganharam com Rin em uma competição medley.

Quando chegam à antiga escola de natação, que está desativada e abandonada, encontram uma foto do dia em que venceram o campeonato, sendo este o último dia em que nadaram juntos, pois pouco tempo depois, Rin mudou-se para a Austrália para treinar natação em outro país. No prédio abandonado, os garotos encontram Rin completamente mudadono prédio abandonado. Ele desafia Haruka para uma corrida na piscina, mas a encontram vazia.

No outro dia, os amigos descobrem que a garota de cabelos avermelhados que os observava na escola é na verdade a irmã mais nova de Rin, Gou Matsuoka. O grupo descobre através dela que Rin agora está no Colégio Samezuka, escola com um conceituado clube de natação. Makoto e Nagisa convencem Haruka a irem visitar Rin com o intuito de usar a piscina daquela escola. Como não conseguem contatar Rin, os

²² Título original: Saikai no Sutatingu Burokku.

três invadem a academia e nadam em sua piscina, sendo então descobertos por Rin que agressivamente os manda sair. Haruka sai da piscina e o desafia para uma corrida Freestyle.

Episódio 2: *Memories in the Distance!*²³

Após a partida, Makoto e Nagisa conversam com a irmã de Rin e todos concordam que ele mudou muito. Nagisa sugere que o grupo crie um clube de natação em sua escola, propondo a ideia para a professora Miho Amakata, que concorda com a proposta. Finalmente o clube é aceito pelo conselho da escola sob a condição de que o grupo encontre quarto membro necessário para o time e que os mesmos restaurem a piscina. Nagisa fica encarregado de encontrar o quarto membro do clube enquanto Gou ajuda os demais com a piscina. Enquanto fazem o trabalho, Gou descobre que Haruka deixou Rin vencer a corrida de anos atrás, pois, para Haruka, vencer não importava e ele estava feliz apenas por estar na água, o que fez com que Rin ficasse furioso. Acreditando que pode fazer Rin voltar ao que era, Gou se torna voluntária para ser capitã do clube de natação.

Mais tarde, Makoto passa pela antiga escola de natação e encontra com o antigo treinador, Goro Sasabe. Este revela que quando Rin veio da Austrália e estava visitando o Japão, ele e Haruka apostaram uma corrida e que Haruka a venceu facilmente. Rin ficou muito decepcionado, pois seu duro treino não havia valido de nada. Isso fez com que Haruka abandonasse o nado competitivo, pois havia ferido o orgulho de Rin. Sabendo disso, Makoto liga para Rin para contar sobre o clube de natação, mas, cheio de mágoas, Rin decide entrar para o time da Samezuka para competir contra Haruka.

Ao final do episódio, a professora Miho e o grupo oficializam o Clube de Natação da Escola Secundária de Iwatobi, Haruka então é o primeiro a mergulhar na piscina restaurada.

²³Título original: Tsuioku no Distansu

Episódio 3: *Theoretical Dolphin Kick!*²⁴

De manhã, enquanto pega o trem para a escola, Nagisa tenta recrutar Rei Ryugazaki para o clube de nataação, mas ele recusa o convite. Gou propõe que o time possa nadar em um local coberto enquanto o verão não chega, já que Haruka pegou um resfriado por nadar na piscina da escola ao ar livre, mas por conta dos gastos, eles precisam de patrocínio. Miho diz que eles não conseguirão patrocínio até que o clube comece a ganhar campeonatos, e que para isso precisariam do quarto membro. Nagisa informa seus amigos que Rei é o candidato perfeito, pois assim como os membros do clube, Rei também possui um nome comumente feminino.²⁵

Rei é parte do clube de atletismo da escola, então Nagisa espera até o final de seu treino e continua insistindo para que ele seja parte do clube. No outro dia, enquanto Rei praticava salto com vara, seu treinador admite que ele não irá melhorar enquanto não parar de calcular todos os seus movimentos, deixando-o frustrado.

Gou²⁶ informa o time que agendou um treino conjunto com o time da Samezuka e por isso poderão usar a piscina coberta da escola, mas reforça que isto só será possível com um quarto membro. Nagisa então convence Rei a se juntar ao time temporariamente para poderem treinar na piscina da Samezuka.

No treino conjunto, enquanto Rin ainda trata Haruka friamente, Rei tenta evitar a piscina, e quando é forçado a isto, surpreende a todos com o fato de que não sabe nadar. Apesar disso, fica maravilhado com o nado de Haruka, pois este usa sua paixão para nadar ao invés de cálculos. No treino de atletismo do outro dia, Rei não calcula

²⁴Título original: Riron No Dorufin Kikku!

²⁵No Japão, os nomes “Haruka”, “Makoto”, “Nagisa” e “Rei” são tipicamente femininos, embora possam ser usados também para homens.

²⁶Gou não gosta de seu nome por ser tipicamente masculino, optando por ser chamada pela outra possível leitura dos ideogramas de seu nome: *Kou*. Conforme mencionado no terceiro episódio da primeira temporada, seu nome se origina da terceira filha do senhor feudal Nagamasa Azai.

suas ações e falha, procurando então Haruka e confessando que deseja nadar como ele e oficialmente se junta ao clube de natação, sendo Nagisa o responsável por ensiná-lo a nadar.

Episódio 4: *Captive Butterfly*²⁷

O clube de natação oficialmente começa seu treinamento com uma antiga rotina de treino encontrada por Gou. Todo o conhecimento de Rei sobre nadar se provou inútil já que seu corpo se recusa a se mover na água. Enquanto isso, Rin percebe, com muita raiva, que sua vitória contra Haruka ao se reencontrarem foi devido à falta de preparo físico de seu rival e não por seu talento. Nagisa e Makoto começam a ensinar Rei a nadar, mas sem muito sucesso.

No dia seguinte, os garotos esboçam uniformes para o time, mas Gou dá prioridade ao treino de Rei e lhe dá uma rotina pesada para que ele consiga aprender a nadar com maestria em apenas uma semana para competir em um torneio municipal. Nagisa e Makoto falham ao tentar ensinar seus melhores nados a Rei, nado de peito e nado de costas, respectivamente. Makoto então sugere que o treinador, Goro, os ajude mas este recusa.

Rei acredita que sua inabilidade é proveniente de sua falta de equipamentos para nadar, já que o traje que usa é uma pequena sunga emprestada de Nagisa, que possui um tipo físico muito menor, e que por isso fica ridiculamente pequena. Sendo assim, todos vão à loja de esportes, aonde Haruka cruza com Rin e acabam discutindo porque Rin deseja que ambos possam competir em plena forma e dando o seu melhor ao invés de competir com um adversário que nem ao menos se prepara para a competição, ficando decidido que assim o farão durante o torneio.

Ao também falhar ao tentar ensinar Rei a nadar, Haruka lamenta não se interessar por outros estilos de nado, e que sabe apenas nadar *Freestyle*. Rei então tenta o último estilo e descobre que consegue nadar o nado borboleta.

²⁷Título original: Toraware no Batafura!

Episódio 5: *Trial in Open Water!*²⁸

Continua a contagem regressiva para o torneio municipal. Enquanto os garotos decidem em quais categorias irão competir, Gou encontra um antigo livro com os treinamentos do antigo clube de natação da escola e sugere que os membros coloquem o treino em prática em uma ilha durante um acampamento de verão com o patrocínio conseguido pela professora Miho. Haruka teme por Makoto já que o amigo teve uma experiência muito traumática com o oceano no passado, a qual Makoto diz já ter superado.

No dia da viagem, Goro Sasabe os leva até a ilha onde coincidentemente a equipe da escola Samuzuka também está treinando, em uma academia especial. Após o clube de natação da escola Iwatobi, Rei, Haruka, Makoto e Nagisa, armarem as barracas, os jovens começam a treinar suas resistências com três circuitos de nado de longa distância entre as ilhas de Sukishima, Oshima e Mizushima. Ao final do primeiro dia, o clube consegue apenas atingir metade de seu objetivo, o que deixa Rei chateado por atrasá-los.

Enquanto os rapazes preparam o jantar, Gou vai até uma loja de conveniência próxima e encontra rapidamente com seu irmão, que está preocupado com Makoto, pois sabe que o amigo tem medo do mar. Mais tarde, sem conseguir dormir devido ao seu baixo desempenho, Rei vai até o oceano e continua treinando até que uma tempestade o pega de surpresa. Makoto acorda com a tempestade e, ao verificar as barracas, nota que Rei não está na barraca junto com Nagisa, vendo-o no oceano, mergulha para salvar o amigo que grita desesperadamente.

Episódio 6: *Shocking No Breathing!*²⁹

Haruka e Nagisa acordam com os gritos de Makoto e Rei e imediatamente mergulham em seu auxílio. Ao se aproximar de Rei, Makoto começa a ser assombrado

²⁸Título original: Oupun Wouta de Taiken!

²⁹ Título original: Shougenki no Nouburijingu!

pelo seu antigo trauma e é salvo por Haruka. Nagisa vai em direção à Rei, e o grupo é disperso por uma enorme onda. Haruka sai do oceano carregando Makoto desacordado para a praia de Sukishima. Haruka percebe a respiração fraca de Makoto e seus sinais vitais, decidindo por fazer respiração artificial no amigo. No momento em que os seus lábios estão quase se tocando, Makoto acorda tossindo.

Em outro lugar, Nagisa e Rei chegam à praia, este último se culpa por colocar o grupo em perigo. Pouco tempo depois, os garotos se reúnem e ficam aliviados por todos estarem bem apesar da impulsividade de cada um. Como a tempestade os impossibilita de voltar, os garotos decidem buscar abrigo na abandonada Casa de Repouso de Sukishima e, após encontrarem algumas comidas enlatadas da cozinha, decidem passar o tempo contando histórias embaraçosas dos colegas. Eventualmente, Rei pergunta a Makoto o motivo pelo qual ele hesitou em entrar no mar e Makoto revela que tem talassofobia, medo do oceano, e explica que quando era mais novo tinha amizade com um pescador e que o barco dele foi pego por uma tempestade e afundou a apenas três quilômetros da costa, matando todos a bordo, e que ele e Haruka tinham o costume de nadar três quilômetros da costa todos os dias e que desde a morte do pescador ele ficou com medo do oceano e conclui que, mesmo tendo medo do oceano, não desistiu da viagem porque a paixão por nadar pode levá-lo a qualquer lugar. A tempestade passa, e os garotos saem para ver as estrelas, que simbolicamente refletem nas poças de água enquanto as palavras de Makoto ecoam.

Na manhã seguinte, os garotos voltam ao acampamento e desmaiam de exaustão na praia, deixando Miho e Gou confusas.

Episódio 7: *One Style Final!*³⁰

Os jovens começam a melhorar seus tempos conforme o dia do torneio se aproxima. Na Samezuka, Rin acorda enfurecido após ter um sonho em que Haruka encontra seu pai e juntos zombam Rin por não ser tão rápido quanto Haruka. Isso faz Rin se limitar ao treino de *Freestyle* para derrotar Haruka.

³⁰Título original: Kassen no Sutairu Wan!

Este ato entristeceu o amigo e admirador de Rin, Aiichiro Nitori, aluno da Samezuka, pois Nitori acredita que Rin tem muito mais potencial em outros estilos. Rin conta a Nitori que seu pai era o melhor nadador do Clube de Natação da Iwatobi e que aspirava a tornar-se um nadador olímpico, mas que seu sonho nunca se realizou porque este se casou e, para sustentar a família tornou-se pescador, morrendo em uma tempestade, possivelmente a mesma que matou o amigo de Makoto. Rin decide então seguir o sonho de seu pai, mas diz que Haruka é a única coisa em seu caminho que o impede de tornar-se um atleta, já que ele sempre perde para Haruka apesar de seu treino e motivação.

No dia do torneio, Gou revela que ambos Haruka e Rin estão competindo na categoria *Freestyle* e são vizinhos de raia, já que possuem recordes de tempo muito parecidos. A corrida começa, e Rin ganha vantagem rapidamente, Haruka o alcança quando fazem a volta e ficam cabeça a cabeça no final. Porém, para surpresa de seus amigos, Haruka fica em segundo, e Rin, em primeiro lugar. Ao sair da piscina, Rin declara que esta vitória significa que ele nunca mais irá nadar com Haruka novamente, deixando seu oponente em choque.

Episódio 8: *Revenge in the Medley!*³¹

Quando Haruka é deixado sem ação pela declaração de Rin, os outros membros competem em suas respectivas categorias. Apesar dos gritos da torcida, nenhum deles consegue chegar à próxima rodada. Ao final do dia, Gou revela que inscreveu o clube da escola Iwatobi na prova de revezamento do dia seguinte, dando-lhes mais uma chance de se qualificarem para as regionais. Após os garotos passarem a noite tentando convencer Haruka a competir no revezamento, ele aceita participar depois de entender os sentimentos de seus amigos. No dia seguinte, a notícia de que o Colégio Iwatobi irá participar do revezamento chega aos ouvidos de Rin, que assiste à equipe em ação.

³¹Título original: Gyakushuu no Medoree!

Episódio 9: *Hesitant Loosen Up!*³²

A Iwatobi ganha o revezamento graças aos esforços de todos da equipe, conseguindo o lugar nas regionais. O grupo, mais tarde, vai até o festival de verão que acontece na cidade e, ao descobrirem que Rin também está ali, tentam evitar que ele e Haruka se encontrem. Nagisa diz a Rei para seguir Rin, que eventualmente vai embora do festival e chega à sua antiga escola primária, escondendo sua comoção.

Episódio 10: *Irritated Heart Rate!*³³

Rin se recorda de quando foi transferido para a escola Iwatobi e fez amizade com Haruka e os outros, afirmando que se tornaria um campeão olímpico e de como os convenceu a entrar no revezamento antes de ir embora para a Austrália. Rei pede aos amigos que contem como o relacionamento deles com Rin começou a ruir, e Haruka conta que Rin, que no passado morava na Austrália e estava visitando o Japão, desafiou Haruka para uma corrida e perdeu. Frustrado com a derrota, Rin disse que pararia de nadar. Ouvindo isso, Rei decide encontrar-se com Rin.

Episódio 11: *Furious All-out!*³⁴

No encontro com Rin, Rei o indaga sobre o motivo de ele estar participando do revezamento da Samezuka, uma vez que Rin havia afirmado não querer mais participar de revezamentos, sobre o que aconteceu na Austrália que fez com que ele mudasse tanto, e sobre o que ele realmente deseja de Haruka. Rin o deixa sem respostas.

Após chegar ao local onde o torneio regional acontecerá e explorar o hotel, o grupo vê a piscina na qual em breve competirá. Mais tarde naquela noite, incapaz de dormir com tamanha empolgação, Rin pede a Rei que se encontre com ele, e então responde as suas perguntas, explicando que a razão pela qual ele havia desistido de nadar era que, por mais que ele se esforçasse, sentia que jamais poderia alcançar o padrão olímpico e que foi sua partida contra Haruka que reacendeu o desejo de

³²Título original: Mayoi no Ruuzun Appu!

³³Título original: Iradachi no Haato Reito!

³⁴Título original: Gekijoo no Ooru Auto!

competir e que a performance da Iwatobi no revezamento do torneio municipal o fez querer participar de provas de revezamento novamente. Antes de partir, Rin diz a Rei que ele tem que se esforçar ao máximo para não envergonhar o time da Iwatobi quando competirem uns contra os outros. Quando volta ao hotel, Rin surpreende-se ao descobrir que foi cortado do time de revezamento da Samezuka porque não estava focado em seu próprio time.

Episódio 12: *Distant Free!*³⁵

Rin fica tão distraído pelo fato de ter sido cortado do time de revezamento que acaba tendo um resultado horrível na categoria de 100 metros e tem uma explosão de fúria, dizendo que vai parar de nadar. O time da Iwatobi ouve que Rin foi cortado da prova e Rei conta a eles sobre sua conversa com Rin e como o seu desejo não era ganhar, mas sim competir com todos novamente.

Comovidos com o relato de Rei, os membros da Iwatobi saem à procura de Rin, que é encontrado por Haruka. Inicialmente muito irritado, Rin não consegue dar ouvidos a Haruka e briga com ele, até que vê na areia a frase escrita por Haruka, “Pelo time”, e lembra-se dos dias da escola primária. Chorando, ele confessa que deseja participar do revezamento com ele. Rei deixa então que Rin tome o seu lugar na prova para que ele possa novamente fazer parte do revezamento com seus amigos. Apesar de ganharem em primeiro lugar, o time é desqualificado pela troca de nadadores não ter sido previamente aprovada. Ainda assim, os amigos sentem-se orgulhosos do resultado e por terem feito o que acreditam ter sido a coisa certa, e então Rin é convidado a participar do revezamento da Samezuka novamente.

Ao final do episódio, os times das escolas Iwatobi e Samezuka treinam em conjunto e Rin e Haruka ficam felizes ao terem ambos os seus desejos realizados.

³⁵ Título original: Harukanaru Furi!

1.5. Análises dos Personagens

É conhecido que qualquer estilo artístico, por mais erudito que seja, possui um conjunto de fórmulas que lhe é inerente. Com o passar dos anos, o público dos animes e mangás começa a dar-se conta de padrões nos títulos que vai assistindo. O que a princípio parecia um conjunto de técnicas revolucionárias para contar histórias acaba por se tornar, aos olhos do espectador mais assíduo, nada mais de que um conjunto de convenções estéticas das quais quase ninguém tem coragem de se desviar.

Não que esta fórmula prejudique a qualidade ou mesmo seja pejorativa nas animações, na verdade, ela é apenas um conjunto de características do gênero. Inclusive, estes regimes se aplicam também ao cinema, conforme será melhor explicado no capítulo três, através do que Neale (1999) chama de conjunto de regimes de verosimilhanças.

Assim, aqui os personagens serão analisados segundo a ótica proposta do esteriótipo³⁶ de personagens de anime, conforme proposto por Galbraith (2009) e também sob a ótica de Esquenazi (2011, p.152) que analisa as séries de televisão e seus personagens em seu livro “As séries televisivas”. A escolha das duas metodologias se deu porque, primeiramente, uma animação se difere de um filme. Embora tenhamos os mesmos papéis como “protagonista” e “antagonista”, a animação traz um conjunto de características próprias do gênero em seus personagens, os quais se repete, por isso torna-se um esteriótipo, o que não acontece nos filmes. Em seguida, porque a animação japonesa é seriada, como as séries de televisão, desta forma, seus personagens se desenvolvem de maneira diferente do que, por exemplo, em um filme, onde o tempo do personagem dentro da trama é menor e mais condensado. Já na série de televisão, os personagens possuem um maior desenvolvimento, seja pela duração da mesma ou pela necessidade de conteúdo para várias temporadas.

³⁶ Conjunto de características física ou psicológicas em personagens de animes e mangás que se repete constantemente na animação japonesa.



Figura 5 - Personagens da série *Free!*³⁷

Esquenazi (2011, p.151) afirma que qualquer personagem de ficção tem uma dupla função narrativa: é objeto e sujeito da narrativa, simultaneamente, aquele a quem acontece qualquer coisa e aquele graças a quem interpretamos o que acontece. O personagem encontra-se em constante mudança e crescimento, e os acontecimentos atravessam sua vida cotidiana, mudando-lhe o humor e modificando suas relações com os outros protagonistas.

Iniciaremos então por Haruka Nanase, personagem principal tanto do anime quanto da *light novel*. Ele é um nadador do estilo livre e vice capitão da equipe de natação do Colégio Iwatobi, escola onde é estudante do segundo ano do ensino médio. Pouco se sabe de sua história, família ou passado, sendo um personagem relativamente simples, cuja personalidade o espectador só consegue conhecer através de seu relacionamento com seus companheiros e por sua paixão pela água, e também por sua simplicidade. Sua paixão exarcebada pela água o faz querer nadar em qualquer espaço, por menor que seja. Ele sempre usa sua roupa de banho por debaixo de suas roupas.

Dentro da definição dada por Galbraith (2009, p.125), Haruka é um personagem *kuudere*³⁸, ou seja, possui uma personalidade aparentemente fria, que tenta esconder

³⁷ HATTA, Yoko. *Free!TV animation guidebook*. Kyoto: Kyoto Animation, 2013.

de toda forma sua verdadeira natureza e suas emoções, mas que em certos momentos acaba revelando uma personalidade amável. Utsumi descreve Haruka em *Free! TV animation guidebook*, como *kuudere* e em seguida brinca ao dizer que talvez ele seja *waterdere*, uma vez que seus sentimentos só são realmente mostrados quando está na água.

Com este tipo de personagem, sempre há algo profundo escondido que deve ser mostrado para moldar sua verdadeira natureza, quanto maior o significado por trás de um ato impulsivo, mais intrigante o personagem é. Comumente vistos como frios e calmos, estes personagens tendem a guardar suas emoções e a manterem-se equilibrados em situações de stress. A criação destes personagens requer que o autor explore muito o poder de suas emoções, além de suas motivações para mantê-las escondidas.

Haruka é, como o título da série, livre, e esta liberdade faz com que Haruka seja diferente dos demais personagens, suas motivações são simples e suas paixões são intensas. Talvez por isso não nade outro estilo senão *Freestyle*, pois segue seu instinto, não as regras sociais, por isso não se importa em tentar nadar em locais públicos, invadir piscinas ou mesmo em competir para ganhar.

Cada personagem da série é comparado a um animal aquático, e o animal de Haruka é o golfinho, devido à graça e naturalidade de seu nado, conforme é afirmado por Nagisa no primeiro episódio quando este o vê nadando pela primeira vez.

Em seguida, temos Rin Matsuoka, um nadador de estilo livre e borboleta na equipe de natação da Academia Samezuka e estudante do segundo ano do ensino médio da mesma escola. Após a graduação do antigo capitão da equipe de natação, Rin assume seu lugar. Possui uma característica marcante: dentes afiados como os de um tubarão. Não é de se espantar que o seu estilo e sua representação na série estejam relacionados ao tubarão.

³⁸Personagens frias, que tentam ao máximo controlar suas emoções, mas têm momentos de fraqueza que chegam a ser incrivelmente cativantes. A palavra é a junção da adaptação japonesa para a palavra “cool”, do inglês, “frio”, e “*deredere*”, que em japonês, significa “amável”.

Quando criança, Rin mostrou muita paixão e competitividade para a natação, bem como um interesse no trabalho em equipe. Depois de passar alguns anos na Austrália, seus ideais sobre natação mudaram drasticamente, pois ele percebe que não é tão bom quanto acreditava e que existem competidores muito melhores. Como seu falecido pai, o adolescente aspira a tornar-se um nadador olímpico e para isso treina assiduamente todos os dias. Rin acredita que, ao alcançar seu objetivo, poderá se lembrar do rosto do seu pai, do qual já se esqueceu, uma vez que faleceu quando Rin era ainda muito pequeno.

O treinamento assíduo faz com que Rin se feche para seus antigos amigos, já que passa a considerá-los amadores sem perspectiva, apenas aceitando nadar contra seu melhor ex melhor amigo e rival, Haruka, para poder superá-lo e mostrar que, sem objetivos, Haruka não conseguirá ser melhor do que ele. Embora seu melhor estilo seja borboleta, Rin pratica nado livre apenas para competir com Haruka, vivendo conflitos emocionais, mas usando seu orgulho como nadador para mascarar suas inseguranças. Rin não consegue mostrar sua preocupação e seus medos aos amigos, o que resulta muitas vezes em maneiras violentas de demonstração de sentimentos.

Essa personalidade agressiva mesclada com a paixão pelo esporte e por seus amigos faz de Rin um personagem *tsundere*³⁹ (GALBRAITH, 2009, p226), ou seja, um personagem temperamental. O estereótipo de personagem não descreve apenas de personagem, mas sim o processo de desenvolvimento pelo qual aos poucos o personagem vai mostrando um lado gentil, como ocorre nos personagens *kuudere*. O conjunto de características em questão se encaixa bem nas relações entre rivais e relações profundas, como melhores amigos ou almas gêmeas, sendo constantemente usado desta forma em animes e mangás. Em *Free!* não é diferente: a relação *kuudere* e *tsundere* de Haruka e Rin é o que os aproxima, apesar das personalidades distintas. Ela também é criadora de tensão, muitas vezes sexual, entre os personagens.

³⁹A palavra é a junção de “*tsuntsun*”, que significa “virar seu rosto em um ato de desprazer” e “*deredere*”, que significa “tornar-se amável”. Assim, esta palavra descreve personagens que são temperamentais, mas tornam-se amáveis com o tempo.

Embora Rin seja claramente o elemento perturbador, ou até mesmo um antagonista a princípio, não há intenção de eliminá-lo. Ao contrário, seus amigos desejam tê-lo de volta. O mesmo vale para Rin, que não deseja o mal a seus amigos, possuindo apenas uma rivalidade mais direcionada para Haruka. Quando vence Haruka numa corrida de nado livre, embora suas palavras sejam rudes, Rin quer apenas que o amigo tenha ambições e não desperdice um talento nato. Esta é sua maneira, ainda que rude, de mostrar preocupação.

Esquenazi nos ajuda a entender como as séries favorecem o entendimento do íntimo dos personagens:

“Como se compreende, toda a realização tende a permitir a observação da intimidade das personagens, algo que poucas ficções tornam possível. Os acontecimentos, as suas repercussões sobre as vidas e sobre os seus sonhos são associados e combinados para oferecerem uma visão em profundidade; esta é também vista no fluxo dos movimentos e interrogações das outras personagens. O telespectador observa cada uma delas e o seu mundo próprio, bem como as tentativas de todos para fazerem coabitar estes mundos.”
(ESQUENAZI, 2011, pg.152)

Rin representa a ambição e a conquista a qualquer custo. Ele é o elo responsável por separar e por unir o time novamente, e é o único personagem que consegue despertar sentimentos intensos em Haruka, muitas vezes, competitividade e fúria, inclusive.

Makoto é um estudante do ensino médio do Colégio Iwatobi e amigo de infância de Haruka. Devido a esta proximidade, parece muitas vezes saber o que o amigo está pensando e ser seu porta-voz. Seu estilo de natação é o *backstroke*, e ele foi relacionado à orca pelo seu porte físico e pelo fato de que as orcas nadam de costas. Makoto diz que tinha muito medo da água quando criança e que nadar de costas o fazia ver o céu e isto o acalmava.

Gentil e atencioso, sempre preocupado com o bem-estar de seus amigos e devido à sua personalidade carinhosa, é muitas vezes visto com um sorriso gentil em

seu rosto. Apesar de seu porte físico ser o maior do grupo, o jovem fica com medo facilmente, assustando-se praticamente com qualquer coisa.

Apesar de seus medos, Makoto é um dos membros mais sensatos do grupo, apartando discussões, brincadeiras e restringindo Haruka quando este resolve se despir para mergulhar aleatoriamente em recipientes de água. Às vezes, usa sua sensatez para manipular outros personagens que são incapazes de pensar que Makoto poderia fazê-lo, usando, por exemplo, a paixão de Haruka pela água para poder manipulá-lo à sua vontade.

Dentro dos tipos de personagens de animes e mangás, Makoto é o que pode ser chamado de *moe*⁴⁰ (GALBRAITH, 2009, p.154). Este termo designa personagens que são incrivelmente adoráveis e ao mesmo tempo sensuais. Essas características que podem ser vistas em Makoto: é um bom amigo sempre pronto para ajudar, cuida de seus irmãos, é gentil com todos, é protetor e sobressai-se em seu grupo por ser o mais alto e o mais forte.

Makoto é o suporte do time no qual todos podem se apoiar, é um irmão mais velho para Rei e Nagisa e um amigo incondicional para Haruka. Também é responsável por trazer bom senso e moral aos amigos, controlando suas emoções e impulsos, por exemplo, quando impede Haruka de nadar em qualquer lugar, sendo a voz da razão para Nagisa, incentivando Rei e fornecendo equilíbrio emocional a Rin. Personagens *moe* são muito explorados por serem o elo entre grupos diferentes de pessoas ou mesmo para unir dois rivais, como ocorre na série.

Nagisa é o nadador de peito da equipe de natação do Colégio Iwatobi e estudante do primeiro ano do ensino médio, sendo um ano mais novo que Haruka, Makoto e Rin. É um jovem baixo de cabelos louros levemente ondulados e possui olhos rosa escuro.

⁴⁰Literalmente significa “florescer” e é um trocadilho com o seu homônimo “queimar”. O termo indica personagens que são fofos e adoráveis, causando um misto de sentimentos de adoração e desejo.

Admira o estilo de natação de Haruka e se matricula no mesmo colégio para ter a chance de nadar com ele de novo. Foi Nagisa que comparou o estilo de Haruka com o de um golfinho. Seu próprio estilo é comparado ao de um pinguim, pela maneira despreocupada e divertida, sendo sua a ideia de recriar o clube de natação.

Possui uma personalidade *genki*⁴¹ (GALBRAITH, 2009, p.85): alegre e espontânea. É um personagem energético, motivador e extremamente otimista, muito entusiasmado com praticamente tudo ao seu redor, inclusive com comidas estranhas e de sabor duvidoso. Desprovido de bons modos, extremamente barulhento, desarrumado, intrusivo e teimoso.

Age como criança e não possui muito pudor, já que não vê problema em nadar nu com seus amigos enquanto todos se sentem acanhados. Nagisa muitas vezes pensa em métodos não convencionais e estranhos para resolver problemas relativamente simples devido ao seu comportamento infantil e imaginativo.

Nagisa age como o alívio cômico da série, descontraindo momentos de tensão que ocorrem entre os personagens. Ele também é o personagem impulsivo que motiva os demais, por exemplo, sugerindo que formem o clube novamente.

Seu melhor amigo é Rei, um estudante do primeiro ano do ensino médio do Colégio Iwatobi e último membro a se juntar ao clube de natação, sendo um antigo membro da equipe de atletismo do mesmo colégio. Ele acaba sendo convencido por Nagisa a entrar para o clube de natação após assistir Haruka praticando e achar seu nado extremamente belo. É o único integrante do time de natação que não é originalmente pertencente à *light novel*, ou seja, é um personagem exclusivo da animação.

⁴¹ Significa “estar bem” e designa um personagem energético, motivador e extremamente otimista, sendo muito entusiasmado com praticamente tudo ao seu redor.

O tipo de personalidade de Rei é a *dojikko*⁴² (GALBRAITH, 2009, p.66), que descreve personagens que parecem inicialmente calmos e compostos, mas revelam-se bastante cômicos e desastrados.

Duas características marcantes do personagem são: seu amor por tudo aquilo que é belo e sua abordagem teórica para quase tudo em sua rotina, sobretudo nos esportes. É também admirado na escola por sua aparência e pelas boas notas, além de ser muito determinado.

Apesar das tentativas constantes e exaustivas, Rei não consegue nadar. Sua determinação e o apoio do time, porém, o fazem conseguir nadar estilo borboleta, sendo este seu estilo favorito, pois o acha o mais belo. Seu nado é então comparado ao de uma borboleta. Talvez, inclusive, pelo fato de não se tratar de um animal aquático como os demais, seja uma alusão à incapacidade de Rei de nadar outros estilos, e também à sua atração por coisas belas.

Rei é o cérebro da equipe, é ele quem pensa nas estratégias e maneiras de solucionar problemas, agindo de maneira mais séria em momentos assim. Também, por ser o mais novo membro do time e ter mania de saber tudo em seus mínimos detalhes, é ele quem passa informações ao espectador, explicando sobre a escolha dos trajes para natação, técnicas, estilos e competições.

Torna-se o alívio cômico da série juntamente com Nagisa, sendo, no início, frio e calado, focado apenas em seus estudos e esporte. Ele aprende com Haruka que precisa ser “livre”, a fim de nadar corretamente, porque está constantemente calculando e subestimando a água. Quando segue o seu conselho, Rei consegue nadar, libertando-se de sua personalidade prévia para tornar-se mais descontraído e carismático.

Justamente por ter a mesma idade de Nagisa e estudar na mesma sala que ele, existe uma grande aproximação entre os dois personagens. É Nagisa que insiste, até mesmo perseguindo-o na escola, para que Rei se junte ao clube de natação. Em

⁴²Do japonês, “doji” quer dizer desajeitado ou atrapalhado, enquanto “ko” significa “criança”. Sendo assim, estes personagens normalmente são jovens e desastrados.

diversos momentos da série ambos são o alívio cômico, por serem mais novos e imaturos que os demais companheiros.

A capitã do time de natação de Iwatobi é Gou Matsuoka, irmã mais nova de Rin, ela é estudante do primeiro ano do Colégio Iwatobi e amiga de Haruka, Makoto, Nagisa e Rei.

Assim como os personagens masculinos que possuem nomes tipicamente femininos, o nome Gou é tipicamente masculino. Nomeada em homenagem à terceira filha do senhor feudal Sengoku Nagamasa Azai. Gou se apresenta sempre como “Kou”, uma outra leitura possível de seu nome, pois poucos parecem saber a origem do seu nome e acham o nome “Gou” estranho pra uma garota.

Embora seja parte do clube de natação e irmã de Rin, não divide a mesma paixão que seu irmão e falecido pai, e não pratica o esporte. Também parece não possuir uma relação muito próxima com o irmão, não sabendo o que aconteceu com ele na Austrália e que fez com que sua personalidade mudasse tão drasticamente. Ela também, muitas vezes, pede para que algum de seus amigos converse com o irmão ao invés de fazê-lo. Apesar disso, Rin tem muito carinho pela irmã e parece arrepende-se de não possuir uma relação mais próxima com ela, inclusive mostrando-se superprotetor quando seus colegas comentam que gostariam de namorá-la.

Ainda que não possua as mesmas ambições do irmão, Gou é a única mulher do time de natação, tida como muito bela por outros personagens, entre eles, o capitão do time de natação do Colégio Samezuka, Seijuro Mikoshiha. Ela não desperta o interesse de nenhum de seus amigos e integrantes do time, também não se interessando amorosamente pelos mesmos. Gou parece apenas se importar com o futuro do time, almejando conseguir patrocínios e troféus, por isso encaixa-se no tipo *bokkuko*⁴³ (GALBRAITH, 2009, p.36), que descreve uma garota que é confiante e que gosta de

⁴³ Uma menina masculina que refere a si mesma por “*boku*”, palavra japonesa referente ao pronome “eu” de uso masculino. Descreve uma menina que é confiante e gosta de mandar, muitas vezes agindo como um menino.

dar ordens. Este tipo é bastante usado como a personalidade de mulheres em cargos de chefia nas animações.

O termo *bokkuko* descreve uma personalidade masculinizada, uma vez que a palavra é a junção de *boku*, que significa o “eu” em japonês usado apenas por homens, e a palavra *ko* que significa “menina”, ou seja, uma menina que refere a si no masculino. Gou, porém, é uma personagem feminina tanto em suas ações como em seus modos. Esta característica de masculinização, no entanto, se encaixa muito bem com o fato de Gou possuir um nome predominantemente masculino. Como poucos sabem a origem do seu nome, é como se Gou escondesse sua feminilidade e gênero sob uma máscara masculina, algo que talvez se relacione com a diretora da série, que assim como Gou, encontra-se no comando de um time composto por homens.

Gou, de fato, possui muitas características de Hiroko Utsumi, diretora da série, sendo talvez a mais evidente sua paixão por músculos, sobretudo por torsos masculinos. Embora seja uma personagem feminina forte, não possui muito destaque na série, como no *yaoi* e como no gênero *shounen*, mas diferentemente deste último gênero, não é tratada como um símbolo sexual.

Juntamente com Gou, quem comanda o time de natação de Iwatobi é professora de literatura clássica no Colégio Iwatobi, Miho Amakata, que se torna supervisora do clube de natação formado pelos cinco amigos. Embora pouco se saiba sobre sua vida, sabe-se que antes de ser professora, trabalhava como modelo de trajes de banho e que, por motivos desconhecidos, largou o emprego e prometeu nunca usar um traje de banho novamente. Sua profissão é também o seu tipo de personalidade, visto que a personalidade *sensei* (GALBRAITH, 2009, p.199), professor ou professora, faz parte do estereótipo de personagens de animação. Assim como Amakata, o termo define um personagem que por ser o professor, é maduro e responsável, mas que secretamente possui uma personalidade divertida. Ou seja, alguém que apesar da personalidade extrovertida, assume um papel de responsabilidade com os demais, como um professor que precisa ser rívido com seus alunos.

Miho aparece no segundo dia do ano letivo e chama Haruka Nanase de “Srt.^a Haruka Nanase”, e então é corrigida por Makoto que diz que Haruka é um garoto, a sala toda ri da situação enquanto Miho se desculpa por ter se confundido.

Sua característica mais marcante é o gosto por dizer frases de grandes personalidades do passado, como o poeta chinês Li Bai, mas, normalmente, elas não fazem sentido ou não se encaixam no contexto. É o adulto responsável pelo time, embora bastante secundária, é ela quem cuida e organiza os assuntos do clube. Mesmo sendo a única adulta do time, não possui grandes ambições para ele, querendo, acima de tudo, que seus membros se divirtam, embora eles superem suas expectativas muitas vezes.

No time adversário da Iwatobi, Samezuka, temos Aiichiro Nitori, estudante do segundo ano do Colégio Samezuka e colega de quarto de Rin, sendo também parte do seu time de natação, onde nada nos estilos peito e *Freestyle*.

Amigável e às vezes um pouco tagarela, Aiichiro tem plena consciência de ser o mais limitado do time de natação e por isso treina assiduamente. Admira Rin, fazendo qualquer coisa para vê-lo satisfeito ou impressioná-lo, chegando até mesmo ao ponto de querer se especializar nos mesmos estilos do amigo, peito e *Freestyle*. Seu relacionamento com Rin é tido como o de um *kouhai* com seu *senpai* (GALBRAITH, 2009,p.123), ou seja, de um novato e um veterano, o que explicaria a admiração exacerbada de Aiichiro por Rin e o carinho e atenção que Rin dedica a ele.

Aiichiro sente ciúmes da proximidade e do passado que Rin divide com os amigos do Colégio Iwatobi, e está sempre perseguindo Rin, que muitas vezes se irrita com seu comportamento. Aiichiro, porém, parece não se importar com as, muitas vezes duras, broncas que leva do amigo.

Age como o apoio de Rin quando este se distancia dos antigos amigos, incentivando-o e seguindo-o aonde quer que vá. Seria a contraparte de Nagisa, da mesma maneira que este idolatra Haruka, Aiichiro idolatra Rin. Porém, fica clara a relação de superioridade que Rin possui com o amigo ao chamá-lo pelo sobrenome ao

invés do primeiro nome, algo que não ocorre com Nagisa, que como Aiichirou é o mais novo do time, e nem com nenhum outro membro do seu antigo time.

O capitão do time da Samuezuka é Seijuro Mikoshiba, uma pessoa entusiasmada, mas muito vulnerável a garotas bonitas, por isso fica apaixonado por Gou desde que a vê pela primeira vez, porém ela está apenas interessada em seus músculos e não na sua personalidade, não mostrando interesse romântico por ele. Ótimo nadador e exigente, o capitão do time de natação do Colégio Samezuka tem capacidade e vigor que chegam a desafiar a lógica, especialmente quando ganha em primeiro lugar no torneio regional, quebrando seu próprio recorde. Apesar da seriedade como capitão, não consegue ficar bravo com derrotas e mostra então uma personalidade gentil ao perdoar e rir das falhas do seu time, sendo assim um personagem do tipo “*sensei*” também, ou seja, alguém maduro e responsável, podendo ser mais velho ou não, mas que secretamente possui uma personalidade divertida.

Mikoshiba acaba tendo um papel importante no desenvolvimento de Rin, como seu pai é falecido, Mikoshiba muitas vezes adota uma personalidade paternal com o amigo, que o admira como admirava o próprio pai. Apesar de sua capacidade e recordes, Mikoshiba não se gaba de seus feitos e é gentil com os competidores, além disso, apesar de repreender o time por suas falhas, o fato de perdoar e rir dos erros ensina a Rin a bondade e a humildade, valores que o personagem não possuía. Neste aspecto, novamente, Mikoshiba é uma figura paternal a Rin, que o ensina, corrige e confia. No final, o capitão confia seu cargo a Rin ao se formar. Seu estilo de personagem é também o de *senpai*, ou seja, o veterano que preza por seu calouro, no caso, Rin. A relação de Mikoshiba e Rin é similar a de Rin com Aiichiro no que diz respeito à condição de veterano e calouro, porém como mencionado acima, Mikoshiba possui uma personalidade mais paternal enquanto Rin é mais rígido com seu calouro.

Unindo os personagens através de uma memória da infância, Goro Sasabe é o antigo treinador da escola de natação onde Haruka, Rin, Makoto e Nagisa nadavam quando crianças. Desde que a escola foi fechada e demolida, Goro tem trabalhado como entregador de pizzas. Após Haruka e seus amigos se reunirem novamente e

ganharem a categoria *medley* nas regionais, ele vende o barco de pesca de lula do seu avô e reconstrói a antiga escola de natação.

Embora sua paixão seja ser um treinador, Goro parece se contentar com qualquer trabalho, inclusive de entregador de pizzas. Aceita ser novamente treinador e passa a ajudar Haruka e seus amigos e, apesar de ser bastante duro com os garotos durante o treino, ele aparenta ser muito amigável. Nota-se também o tipo *sensei* neste personagem, tipo que parece ser predominante nos personagens mais velhos da série, uma vez que todos possuem uma personalidade paternal ou maternal, aconselhando quando os garotos precisam de respostas e sendo rígidos quando precisam de correção.

Goro, Miho e Seijurou parecem exercer papéis de pais dos personagens, mesmo não sendo tão presentes nos episódios. Afinal, as famílias dos personagens nem estão presentes na série, com exceção da de Makoto, e pouco se sabe sobre elas. Fica então evidente que os personagens mais velhos, Goro, Miho e Seijurou, muitas vezes exercem a função dos pais dos personagens quando os aconselham ou acolhem.

CAPÍTULO 2: O GÊNERO YAOI

2.1. Introdução: quadrinhos e animação japonesa e seus gêneros

A animação japonesa é um fenômeno muito recente, que somente a partir da década de 1980 tornou-se familiar aos ocidentais (BORGES, 2008, p.11). Esses desenhos ainda geram muita audiência em vários lugares como na Europa, Estados Unidos, Coreia, China, Brasil, entre outros. Porém, permaneceram durante muito tempo sob o alvo de críticas devido à grande dosagem de violência que apresentam.

Os animes, desenhos animados japoneses, tornaram-se populares no Brasil em 1994 com a exibição de *Cavaleiros do Zodíaco* (1986) de Masami Kurumada na extinta rede Manchete. Desde então, a cultura pop japonesa tem se estendido continuamente pelo país, trazendo novos animes, mangás (quadrinhos japoneses), feiras e convenções a cada ano.

Procurando atender aos desejos e expectativas de um público extremamente variado, a televisão nos oferece imagens relacionadas a tópicos que despertam grande curiosidade e fascinação. Diariamente, vários aspectos e hábitos da cultura japonesa são veiculados pela televisão brasileira através das animações japonesas, por exemplo, o anime *Naruto*, exibido pelo SBT em 2007 e *Dragon Ball Z* exibido pela Rede Globo e Band, pois esta tem grande audiência nas horas de lazer das pessoas. Frente a essa demanda do público, os mangás constituem um grande fenômeno de comunicação no Brasil, ultrapassando as barreiras do mero entretenimento e surgindo como uma forma de aprendizagem.

No Japão, o hábito de leitura de mangás⁴⁴ acompanha a vida dos japoneses desde a alfabetização escolar até a carreira profissional: por meio deles aprende-se a ler, escrever, cozinhar, entender os aspectos da cultura japonesa e do mundo inteiro.

A animação japonesa de modo geral tem como característica mais marcante seu estilo de desenho. Nela são encontrados personagens de olhos enormes e desproporcionais ao restante do rosto, que apresenta bocas e narizes pequenos.

Ricos em detalhes, os olhos são a chave da expressão de um personagem de anime, e apresentam reações e expressões exageradas como raiva, tristeza e felicidade de maneira caricata.

No entanto, gêneros diferentes de animação possuem estilos próprios. Por exemplo, o estilo *shoujo*⁴⁵ possui traços mais finos e delicados, cabelos esvoaçantes, membros longos e finos, feições delicadas e detalhes como estampas em roupas e o uso de decalques de fundo, com imagens florais ou corações. O traço é mais “limpo” e os personagens são mais detalhados. Já no *shounen*⁴⁶, os traços são mais grossos, há o uso de hachuras e linhas de movimento. Há ausência de detalhes, os personagens são musculosos e possuem menos detalhes nos cabelos e nas roupas.

O estilo de narrativas dos animes e mangás foi definido por Osamu Tezuka, considerado o “deus do mangá” por conseguir unir a produção artística e comercial. Inspirado pelos desenhos de Disney e pelos filmes de Chaplin, começa a desenhar ainda criança. Sua técnica, inspirada no cinema clássico, é usada ainda hoje por todos os desenhistas e o seu traço inspirou o mangá e criou o estilo de desenho que

⁴⁴ A palavra mangá é o resultado da união dos ideogramas “*man*” (humor) e “*gá*” (grafismo), sendo sua tradução literal para o português “caricatura”, “desenho engraçado”. (BORGES, 2008, pg.11)

⁴⁵ Optou-se pela transliteração como *shoujo*, porém também pode ser transliterado como *shôjo* ou pelo uso do sistema de romanização Hepburn, sistema de romanização dos caracteres japoneses através da transcrição dos sons, ou seja, *shojo*.

⁴⁶ Optou-se pela transliteração como “*shounen*”, porém também pode ser transliterado como *shônen* ou pelo uso do sistema de romanização Hepburn, ou seja, *shonen*.

conhecemos até a atualidade: olhos grandes e expressivos, corpos esguios, cabelos coloridos, bocas e narizes pequenos (BORGES, 2008, p.32).

Nascido em 3 de novembro de 1928 e falecido em 9 de fevereiro de 1969 aos 60 anos, sua obra completa soma mais de 700 volumes de mangás com mais de 150.000 páginas, sendo que a maioria delas nunca foi traduzida e é quase inacessível aos leitores do Ocidente. No entanto, o que gerou tamanha fama para Tezuka não foi apenas a sua técnica de desenho de mangás, mas sim a sua técnica de animação.

Embora tenha sido introduzido no mercado das publicações em 1945, ao desenhar mangás no estilo *akabon*, livro vermelho do tamanho de um cartão-postal, sua carreira como desenhista ocorre apenas um ano depois, em 1946, quando este começa a desenhar *O Diário de Ma-chan* no jornal *Shokokumin Shimbun*⁴⁷ em formato *yonkoma*, no qual quatro quadros retangulares são dispostos verticalmente, um acima do outro, formando uma narrativa, assemelhando-se a tirinhas de quadrinhos dos jornais ocidentais, porém, em formato vertical. Muda-se então de Osaka para Tóquio para poder publicar suas próprias obras, tendo suas expectativas frustradas até 1950, quando publica sua primeira obra de sucesso *Jungle Taitei*, conhecido no Brasil como *Kimba, o leão branco*. A partir disso, consegue publicar outros trabalhos sem tantas dificuldades, chegando então à sua obra de maior sucesso, *Tetsuwan Atom*, conhecida no Ocidente como *Astro Boy*, em 1952.

Tetsuwan Atom introduziu nas suas linguagens um novo gênero composto de histórias baseadas em fatos reais e fantasiosos. É marcado pela utilização de ângulos de câmera que causam apelo à dramaticidade das relações sociais, através da narrativa clara e direta. O autor baseou-se na ideia de que os leitores deveriam compor um único momento, utilizando imagens fragmentadas semelhantes à montagem de Eisenstein (BORGES, 2008, p.23).

Tezuka forma seu próprio estúdio em 1961, o *Tezuka Osamu Production*, que depois passa a se chamar *Mushi Production*. Ele começa a produzir animações no estilo de Walt Disney, aplicando o conceito de *limited animation*, ou seja, usar o mínimo

⁴⁷ Jornal das crianças da escola Mainichi.

de desenhos possíveis por segundo, o que barateava os custos e abria um mercado ilimitado para as animações. Assim, criou uma das primeiras animações da televisão japonesa, a versão animada de sua obra *Tetsuwan Atom*, que mais tarde daria origem à explosão de animações nas emissoras japonesas.

Vale aqui ser ressaltado que os quadrinhos e as animações japonesas possuem os mesmos gêneros, uma vez que as animações, em sua maioria, são provenientes dos quadrinhos. Ainda que existam animações originadas de jogos, livros, *light novels*, ou mesmo produções inteiramente originais, ou seja, que não tiveram suas narrativas baseadas em um material previamente lançado em outra mídia, a maioria se origina de um *mangá*, e portanto, a classificação de seus gêneros é idêntica.

Para Borges (2008, p. 16-17)), existe um tipo de animação e de quadrinho para cada perfil no Japão, sendo os mais populares os gêneros abaixo:

- *Shounen* (“garoto” em japonês): é um gênero voltado ao público masculino em que é possível encontrar narrativas sobre lutas, super-heróis, vida cotidiana masculina ou ação. Podem ser citados *Dragon Ball*(1984), *Saint Seiya (Cavaleiros do Zodíaco)*, 1986) e *Bleach* (2001) como exemplos.

- *Shoujo* (“garota” em japonês): é um gênero voltado ao público feminino no qual as narrativas são focadas em romances, relações pessoais, vida cotidiana feminina e sentimentos. Podem ser citados *Sailor Moon* (1992), *Sakura Card Captors* (1996) e *Sakura Wars* (2000) como exemplos deste gênero.

- *Mecha/Kyoodai Robotto*: sobre robôs gigantes e batalhas com os mesmos. Podem ser citados *Gundan* (1979), *The Red Baron* (1994) e *Appleseed* (1985). Seu público alvo costuma ser adolescente, majoritariamente masculino, de 12 a 18 anos.

- *Hentai* (do japonês: “pervertido”) /*Seijin* (erótica) /*Ecchi* (versão mais leve da palavra “hentai”): são os gêneros de animação sobre sexo, normalmente erótico ou pornográfico. Exemplos deste gênero são *La Blue Girl* (1989), *Cool Devices* (1995) e *Bible Black* (2000). Seu público alvo costuma ser masculino, dos 18 anos em diante.

Cada gênero possui, por sua vez, subcategorias mais específicas, por exemplo, inserido no gênero *shoujo* temos o gênero “*magical girl*” (“garota mágica”) que designa

uma narrativa sobre sentimentos e amor com uma garota com poderes mágicos como heroína. Dentro do gênero *shounen* temos o gênero esportivo (“*supootsu*”) que designa uma narrativa sobre times e esportes. Ao se categorizar desta maneira, as editoras e empresas de animação podem selecionar melhor o seu nicho de mercado e público-alvo.

Entre os gêneros de anime encontra-se o *yaoi*, derivado do *shoujo* mangá, um gênero destinado majoritariamente para mulheres, além de ser escrito também por mulheres. No *yaoi* é explorado o romance entre dois personagens do sexo masculino. Em japonês, é o acrônimo da frase “*yama-nashi, ochi-nashi, imi-nashi*” que significa “sem clímax, sem resolução e sem sentido”, este nome, *yaoi*, é raramente usado no Japão hoje em dia, pois surgiu por volta de 1970 para descrever quadrinhos amadores (*doujinshis*) de paródias bizarras e brincalhonas. A nomenclatura mais atual no Japão é *Boy's Love* ou apenas sua abreviação, *BL*, porém, a palavra *yaoi* é ainda usada no Ocidente para designar o gênero de animação e para desestimular qualquer relação entre esta denominação e a pedofilia (LEVI, 2008).

Os animes, agora um “produto de exportação” japonês, assim como carros e produtos eletrônicos, trazem características próprias que para serem usufruídas e apreciadasem sua globalidade dependem cada vez mais de um profundo conhecimento das tradições, crenças, hábitos e valores dos japoneses, mesmo passando por adaptações para se adequarem ao público de outros países. Involuntariamente e sem um planejamento prévio ou direcionado para este objetivo, os animes se tornaram um veículo rápido de divulgação da cultura japonesa. (SATO, in LYUTEN, 2005, p.41)

Curiosamente, o *yaoi* é uma derivação do *shoujo* e não dos gêneros *hentai*, no qual se encontra, por exemplo, o gênero *bara* (rosa), um gênero de mangá destinado ao público homossexual masculino (LEVI, 2008, p.52). Enquanto o *bara* foca-se na pornografia, e por isto encontra-se como uma subcategoria do *hentai*, o *yaoi* é focado em sentimentos amorosos e não necessariamente contém cenas sexuais, porém, quando as contém, recebe ainda mais uma categorização e é chamado então de *Yaoi/Lemon*.

O traço do *yaoi* assemelha-se quase completamente ao do gênero *shoujo*, o que contribuiu para que seus personagens sejam denominados “*bishounen*”, ou “garoto bonito” em japonês, já que apresentam traços semelhantes aos de uma garota *shoujo*. Algumas características, porém, são próprias do gênero: ombros exageradamente largos, mãos grandes e desproporcionais, rosto fino em relação ao resto de seu corpo e traços femininos nos personagens considerados passivos dentro da narrativa.

Bara, também conhecido como “*Mens’ Love*” ou *ML*, é um termo japonês para o gênero de arte e mídia de ficção com o foco no sexo, amor e desejo com o tema do homoerotismo, normalmente criado por e para homens gays. O gênero *bara* começou na década de 1960 com revistas de fetiche com conteúdo artístico gay, como por exemplo, a revista “*Barazoku*” de onde o nome *bara* se origina (LEVI, 2008, p.53.).

Seu estilo visual normalmente comporta as características de um homem másculo, musculoso e com pelos pelo corpo. O gênero *bara* geralmente possui conteúdo adulto (às vezes de violência e exploração) e romantismo gay, que frequentemente são temas autobiográficos, retratando o tabu da homossexualidade no Japão.

Erroneamente, por vezes leitores ocidentais se referem ao *bara* como *yaoi*, mas o *yaoi* é em grande parte criado por e para mulheres, com *bishounen* (garoto bonito), frequentemente em analogia a uma relação heterossexual que tem na fórmula dos personagens um dominante masculino *seme* (ativo) e um afeminado *uke* (passivo). Em contraste, o *bara* é considerado um subgênero *seijin* (adulto) para gays.

2.2.O yaoi e suas características

“Eu não sou gay, mas...”

(Frase comum dos mangás *yaoi*)

No Japão, o *yaoi* ou *Boy's Love*⁴⁸ é apenas um dos muitos gêneros que compõem a forma artística e literária do quadrinho japonês denominado mangá. Assim como os demais gêneros, este aparece tanto em publicações profissionais como em publicações independentes, denominadas *doujinshi*, que podem incluir personagens de outros autores e obras como games, mangás, animes, entre outros produtos. O *yaoi* possui uma gama significativa que varia entre romances exageradamente sentimentais e curtas eróticos nos quais nem narrativa e nem tema possuem papéis significativos.

Mark McLelland (2006, p.89) estima que no auge da venda de mangás no começo dos anos 90, as revistas representaram aproximadamente 40% de todas as publicações impressas no Japão, número que inclui publicações de revistas de coletânea de capítulos *yaoi*. Para Adam Kern (2006, p.53) este fato não gera surpresa já que o antecessor dos mangás, pergaminhos ilustrados do século XVII denominados *e-makimono*, era uma literatura predominante durante a era Edo (1603-1868) e chegaram a ser vendidas mais de 30.000 cópias em Edo. É importante ressaltar que no ano de 1978, a *Comic Jun* tornou-se uma das primeiras revistas de coletânea de capítulos de mangás mensais a se especializar no gênero *yaoi*, chegando a vender em seu auge 150.000 cópias por mês (PLUGFELDER, 2000, p.58). Em comparação, em 2003, os periódicos *BeXBoy* e *BeXBoy Gold*, revistas de coletânea de capítulos *yaoi*, publicadas alternadamente a cada mês, tiveram uma circulação por volta de 250.000 cópias distribuídas pelo Japão (LEVI, 2008, p.52).

Paradoxalmente, o conteúdo das narrativas *yaoi*, devido à sua origem, não assombra e nem surpreende a tradicionalista audiência japonesa. Romances

⁴⁸*Boy's Love* é escrito com letras maiúsculas pois é o nome do gênero, abreviado também com as letras “BL” em maiúsculas, enquanto o termo “yaoi”, que também nomeia o gênero não é usado com a letra inicial maiúscula, pois no Japão não há diferenciação de maiúsculas e minúsculas nas palavras.

homossexuais e conteúdo erótico direcionados para grandes audiências, em grande parte femininas, possuem uma longa tradição no Japão. Mesmo Murasaki Shikibu, uma nobre dama de companhia do início do período Heian, escritora do clássico romance *Contos de Genji* do século XI, escreveu sobre seu herói, Genji, envolvendo-o em um relacionamento com outro homem. Também eram comuns histórias de relacionamentos homoafetivos entre os monges budistas e seus acólitos durante a Era Feudal, os chamados *chigo*; romances entre samurais, os quais eram pintados em blocos de madeira (*ukiyo-e*); e os romances entre atores de teatro Kabuki, fossem os mesmos sobre atores adolescentes (*wakushugata*) ou sobre atores que atuavam em papéis femininos (*onnagata*). Peças sobre a relação de atores de teatro Kabuki circularam amplamente nos teatros das grandes cidades japonesas. Isto contribuiu para a tradição de romances masculinos e para a fascinação e culto pela androginia.

O Ocidente levou o cristianismo e conseqüentemente a homofobia ao Japão no século XIX – por Ocidente aqui caracterizamos países – suas tradições não sumiram completamente. O teatro *Kabuki* sobreviveu, mesmo que a maioria de suas peças de romances masculinos tenha sido retirada de seu repertório. Além da continuidade do *Kabuki*, surge no começo do século XX o teatro feminino *Takarazuka*, uma oposição ao teatro Kabuki, pois assim como o Kabuki só possui atores, o Takarazuka só possui atrizes, com belas atrizes representando papéis masculinos (*otokoyaku*), contribuindo ainda mais para o culto à androginia e troca de sexos de personagens. Além disso, embora apenas com erotismo homossexual implícito, a cultura do garoto belo (*bishounen*) teve sua tradição continuada por revistas nos anos de 1920 e 1930.

Em 1970 um grupo de autoras de mangás, denominado no Japão de *mangakas*, que se autointitulavam de *nijuuyon-nen gumi* (“Grupo do ano 24”, tradução nossa), composto por dez autoras de mangás femininos - Yasuko Aoike, Moto Hagio, Riyoko Ikeda, Yumiko Ōshima, Keiko Takemiya, Toshie Kihara, Ryoko Yamagishi, Minori Kimura, Nanae Sasaya, e Mineko Yamada - começa a incorporar assuntos filosóficos, problemas de gênero e relacionamentos homossexuais entre garotos bonitos em suas produções, contribuindo inclusive para o culto à androginia com a personagem Oscar do mangá *Berusayu no Bara* (“A Rosa de Versalhes”, tradução nossa, 1972) de Ryoko Ikeda, lançado no Brasil com o nome de “Lady Oscar”.

Na narrativa, Oscar François de Jarjayes nasceu mulher, e como seu pai desejava um homem, batizou-a com um nome masculino. Seguindo o desejo do pai, Oscar torna-se guarda pessoal da princesa Maria Antonieta e, embora seu sexo não seja segredo na corte, é tratada por muitos como homem e desejada pelas mulheres, porém, seu coração pertence a André, seu companheiro de trabalho e amigo de infância. Apesar de se vestir e se apresentar como um homem, Oscar tem o sentimento retribuído. A obra de Ryoko Ikeda foi representada pelo teatro feminino Takarazuka em 1975, e após isso, foi representada mais diversas vezes pelo grupo. Inspirou a série de 1997 de Chiho Saito, *Shoujo Kakumei Utena (Utena, a garota revolucionária)* (LEVI, 2008, p.56).

Mesmo antes de escritoras dominarem o mercado de publicações para o público feminino em 1960, o mangá *Ribon no Kishi (A Princesa e o Cavaleiro, 1953)* de Tezuka Osamu, narra uma história de uma princesa chamada Safiri que ao nascer recebeu um coração de garoto, por isso veste-se não como uma princesa, mas como um príncipe. Seu amigo Franz se apaixona por ela, porém sem saber que se trata de uma garota e mas de um garoto. Não é uma narrativa *yaoi*, mas introduziu muitos dos elementos que se tornaram padrão no gênero. Certamente a obra de Tezuka foi uma influência para Hagio Moto, autora de *Touma no Shinzou* (“O Coração de Thomas”, tradução nossa, 1974), um trágico conto de amor e suicídio em uma escola alemã para meninos, que é considerado um dos fundadores do gênero *yaoi* e que inspirou a artista Yamagishi Ryouko em sua obra *Hi izuru tokoro no tenshi* (“O Filho do Paraíso da Terra do Sol Nascente”, tradução nossa, 1980) que atou o *yaoi* ao contexto japonês ao relatar as histórias homoafetivas de Shoutaku Taishi, o príncipe do século XVIII que trouxe o budismo ao Japão.

Essas obras de sentimentalismo e estética mais feminina tornam-se possíveis a partir de 1964, com a publicação de *Pia no Shozo* (“O Retrato de Pia”, tradução nossa), de Satonaka Machiko, que surge em resistência ao modelo antigo de mangá, composto de narrativas protagonizadas em sua maioria por figuras masculinas ou por personagens femininas formatadas por uma lógica dominada pelo universo masculino. *Pia no Shozo* surge como uma resistência a esses modelos, sendo este o precursor do *shoujo* mangá.

Outro importante trabalho é lançado em 1976, *Kaze to Ki no Uta* (“Canção do vento das árvores”, tradução nossa) de Keiko Takemiya, o qual não obteve sucesso inicial, mas que não passou despercebido pelo nicho de consumidores de mangás femininos. Possivelmente inspirado em *Touma no Shinzou*, tematizava o relacionamento dos estudantes Serge e Gilbert, com suas questões afetivas e sexuais, em um colégio interno francês. Diferente do platonismo de seus antecessores, a história que girava exclusivamente em torno do casal, incorporava sexo entre seus protagonistas.

Em conjunto com o aumento das produções comerciais dos romances masculinos, aumentaram também as produções e publicações feitas por fãs e seus trabalhos foram denominados, de “*yaoi*”, sendo o acrônimo das palavras “*yama-nashi, ochi-nashi, imi-nashi*” (sem clímax, sem resolução, sem sentido) por um grupo de fãs que intitularam seu *doujinshi* de *Rappori yaoi tokushuu gou* (“*Rappori: edição especial yaoi*”, tradução nossa) em 1979. A escolha do acrônimo deu-se por conta de seus trabalhos serem normalmente uma compressão de uma coleção de imagens de cenas e episódios que não possuía uma estrutura narrativa, sendo apenas um aglomerado de imagens sem sentido ou história. Esta publicação continha paródias *yaoi* de *Gundam* (1979), mas a popularidade do *doujinshi* se deu por conta de *Captain Tsubasa* (*Super Campeões*, 1985), e a explosão de popularidade de *Saint Seiya* (*Cavaleiros do Zodíaco*, 1986) que colocou o acrônimo como termo do dicionário para histórias do gênero.

A definição do *yaoi* foi dada por Kazuko Suzuki (1999, p. 253):

“(1) amateur publications that were outside mass media restrictions (2) read by teenagers, who comprise the majority of boy’s love readers and who encouraged other teens to create *yaoi* works (3) premised on widely known characters and settings, and (4) they featured characters depicted as ordinary teenage boys or men in their twenties, the same age group as many of its fans.”(apud LEVI, 2008, p.52)⁴⁹

⁴⁹ (1) publicação amadora que está fora das restrições de mídia de massa (2) lida por adolescentes, os quais compreendem em sua maioria leitores de romance entre garotos e que encorajam outros adolescentes a criar conteúdo *yaoi* (3) baseado em personagens e ambientação amplamente conhecidos, e (4) apresentam personagens retratados como adolescentes comuns ou homens em torno de seus vinte anos, o mesmo grupo de idade de muitos de seus fãs. Tradução nossa.

Ainda assim, em 1978 o *yaoi* ainda era comercializado apenas como material *shoujo*, sendo publicado na revista japonesa mensal *June* que, com a colaboração das autoras Keiko Takemiya e Akemi Yoshida, se preocupava com a consolidação da estética de histórias focadas na homossexualidade masculina para um público feminino. Surgem assim as séries como *Ai no Kusabi* (“Distância que não pode ser cruzada”, tradução nossa) de Reiko Yoshihara em 1986.

A aceitação do *yaoi* atinge publicações mais tradicionais como a revista *shoujo Margaret* que publica em 1989 *Zetsuai*, de Minami Oozaki, apesar de sua resistência inicial.

Vale ressaltar que, antes da revista *June*, a expressão “*yaoi*” ainda não era usada, sendo então utilizado o nome “*shounen-ai*” (amor entre meninos) para estes mangás. Com o passar do tempo, esta terminologia passou a ser usada apenas para aquelas histórias nas quais o foco estava mais no envolvimento emocional ou mesmo platônico (ARANHA, apud MOLINÉ, 2006, p.242). Hoje, a palavra “*yaoi*” engloba o *shounen-ai* e o *lemon*, sendo a designação genérica para um romance ou possível romance entre personagens do sexo masculino em uma narrativa de animação ou mangá. Como o termo “*yaoi*” caiu em desuso no Japão quando este tipo de publicação deixou de ser apenas amadora para se tornar *mainstream*, foi adotado o termo “*BL*”, abreviação de *Boy’s Love*, que fez com que o termo que designava um amor platônico, *shounen-ai*, fosse extinto, uma vez que significa a mesma coisa que “*boy’s love*”. No Ocidente, devido à possível lembrança que o termo faz à pedofilia, ainda se usa o termo “*yaoi*”, referindo-se também às suas diversas variações. Porém, em termos classificatórios, dividir estas subcategorias fica cada vez mais difícil uma vez que as produções não são mais “puras” ou demoram a serem finalizadas.

Por exemplo, uma obra é denominada de “*shounen-ai*” pois o romance entre seus personagens é platônico em uma primeira temporada da animação ou do mangá, porém em sua segunda temporada, a relação deixa de ser platônica, gerando conflitos

de classificação. O mesmo ocorre com produções “impuras”, ou seja, animações que focam em sexo, mas de maneira sutil e subjetiva, não podendo ser classificadas então como “*lemon*”. Optou-se então pelo uso destas subcategorias apenas para obras denominadas “*OAV*”, ou *Original Animation Video*, termo que designa um longa ou curta metragem de animação que possui começo, meio e fim e possui apenas um vídeo ou publicação.

Uma inconsistência no Ocidente, em relação ao uso do termo *yaoi* reside no fato de aplicá-lo a qualquer história que retrate o relacionamento homossexual masculino na produção cultural japonesa. Assim, uma mesma categoria reúne, indevidamente, tanto material *yaoi* quanto material pornográfico. Ao focar no sexo, o *yaoi* não está trabalhando em plano pornográfico, mas sim, gravitando em torno da atmosfera sexual e do desejo, sendo a relação sexual um mero pivô para as situações da história, tais como elementos complicadores, reviravoltas, etc.

Para Levi (2008, p.67), o *yaoi* é um gênero amplamente lido no Japão. Publicações comerciais do gênero são expostas em andares de livrarias populares em cidades grandes até em lojas de conveniência de pequenos distritos.

Como característica fundamental o gênero *yaoi* sempre trará dois tipos de personagens: um *seme*⁵⁰ (literalmente traduzido como “atacante”) e um *uke*⁵¹ (“receptor”), termos usados nas artes marciais e que, em sua essência, não carregam nenhuma conotação negativa ou pejorativa, mas que no *yaoi* são termos utilizados para designar a função que o personagem desempenha na relação. A palavra *seme* tem no *yaoi* o sentido de ativo da relação, geralmente homens adultos, altos, belos, fisicamente poderosos, com olhos pequenos e firmes, ombros largos e mãos grandes que podem chegar a ser desproporcionais ao personagem. Normalmente contidos e elegantes, quase não demonstram seus sentimentos, atitude vista como masculina nos animes. Podem muitas vezes ser comparados ao ideal de príncipe encantado de contos de fadas.

⁵⁰ Derivado do verbo japonês “*semeru*” que significa atacar.

⁵¹ Derivado do verbo japonês “*ukeru*” que significa receber.

O *uke*, cuja denominação o designa como o passivo da relação no gênero, é retratado de maneira mais suave, sendo normalmente mais baixo, de aparência andrógina, corpo frágil e delicado, grandes olhos circundados por longos cílios. Sua personalidade é mais sentimental, uma vez que sentimentos são atribuídos à feminilidade nos animes. Assemelham-se física e mentalmente com as heroínas *shoujo*, extremamente emotivos e passionais, podendo inclusive ser confundidos com uma personagem *shoujo*, devido à sua aparência física e características psicológicas. Apesar de cada personagem possuir seu papel – ativo ou passivo – há ainda a possibilidade de troca de papéis, sendo assim, os personagens que ora se comportam como ativos e ora como passivos, são denominados “*seke*”, junção das sílabas de *seme* e *uke*.

Tanto o *seme* quanto o *uke* são comumente rotulados de *bishounen*, por possuírem uma beleza extremamente idealizada. Através de sua aparência é possível saber qual o papel que cada um dos personagens desempenhará na obra, antes mesmo de saber sobre a mesma, apenas observando seu estilo físico e seus traços.

Os personagens da série *Free!* podem ser considerados *bishounen*, por possuírem traços mais leves e delicados, uma beleza idealizada e, por serem nadadores, há a ausência de pelos em seus corpos, o que acaba deixando suas características menos masculinas, juntamente com o fato de ainda não terem atingido a idade adulta.

Embora não haja nenhum tipo de relação explícita entre os personagens de *Free!*, a forte amizade dos personagens deixa implícita uma possível e provável atração platônica entre eles, que, embora se encontrem em idade púbere, não aparentam ter nenhum interesse em nenhuma das poucas personagens femininas da série, embora Gou, a treinadora do time, esteja constantemente próxima.

Em *Free!* é possível notar que certos personagens possuem maior afinidade com outros, chegando a formar o que pode ser considerado, no universo do *yaoi pairings*, pares ou casais. Cada um destes possíveis casais não ocorre de forma explícita. Há um personagem que se encaixa como *uke* e um que se encaixa como *seme*, em outras palavras, passivo e ativo, respectivamente.

Podem ser citados como exemplos Haruka e Makoto, pois, além dos mesmos serem amigos de infância e estarem sempre juntos, costumam dividir o mesmo espaço diariamente, seja na sala de aula, no hotel onde se hospedam, na barraca que dividem para o treino. Existe uma forte relação de ajuda mútua entre estes personagens. Makoto ajuda Haruka a sair da piscina; Haruka salva Makoto de se afogar no mar. Os dois possuem a mesma idade, porém, Makoto é mais alto, o que já o caracterizaria como o ativo, e Haruka, menor e de corpo mais esguio, se caracteriza como o passivo, dentro dos padrões do *yaoi*.

O mesmo ocorre com Nagisa e Rei, ambos estão no primeiro ano do ensino médio, na mesma sala de aula e, assim como Haruka e Makoto, possuem grande afinidade, apesar de não serem amigos de longa data. Dividem o quarto durante o torneio nacional e a mesma barraca durante o treinamento. Estão sempre acompanhados um do outro. Foi Nagisa que convenceu Rei a entrar para o time, perseguindo-o durante dias para convencê-lo, assim como também foi Nagisa que deu as primeiras lições de natação à Rei, inclusive, emprestando seus próprios trajes de banho ao novato.

Neste caso, o ativo seria Rei, por ser mais alto e ter um comportamento mais adulto em comparação a Nagisa, que é mais baixo e possui um comportamento mais pueril, sua figura mais delicada e de menores proporções também fortalece o seu papel no relacionamento.

As narrativas *yaoi* não discutem assuntos ou luta pela visibilidade gay. Nenhuma questão LGBT, como AIDS⁵² e o uso de preservativo, é colocada em pauta ou problematizada, pois a narrativa está focada apenas em um amor arrebatador que quebra barreiras e paradigmas de gênero. Um exemplo disso é o fato de que nenhum personagem se identifica como gay até o momento em que conhecem o personagem

⁵² Embora se saiba que a AIDS não afeta exclusivamente os homossexuais, o tema é mencionado aqui pois as produções do *New Queer Cinema* realizadas nos anos 80 e 90 traziam questões relacionadas à AIDS em suas narrativas devido ao impacto que a doença teve sobre a comunidade homossexual no período. No entanto, as animações *yaoi* produzidas nestas mesmas décadas não mencionam ou discutem a doença.

que o fará questionar sua sexualidade e orientação sexual. A partir desse encontro, são tomados por paixões avassaladoras que transcendem sua orientação sexual e possíveis preconceitos, defendendo a máxima do amor verdadeiro que tudo conquista. Quando esta regra não se aplica, a homossexualidade dos personagens é dada como certa e nunca explicada.

Com base nas concepções críticas acerca dos estereótipos de gênero propostas por Jones (2005) e Butler (2015), nas quais a reprodução de valores heteronormativos podem se dar inclusive entre casais homossexuais, indagamos se o *yaoi* ratifica tal possibilidade. Mesmo apresentando corpos biologicamente masculinos, indagamos se o *yaoi* apresenta um padrão heteronormativo, pois os papéis tradicionais de homem e mulher são representados e diferenciados através da natureza performativa do *seme* e do *uke*.

As personagens femininas costumam ter um papel muito menor ou estar completamente ausentes da narrativa. Quando se trata de um *doujinshi* criado a partir de uma série que possuía originalmente mulheres em destaque, estes personagens femininos recebem papel menor ou trocam de sexo, sendo retratadas agora como figuras do sexo masculino. Essa troca de sexo de personagens é denominada por Galbraith (2009, p.85) como “*genderbending*”.

Em *Free!*, Gou, a única integrante mulher do time de natação, possui um nome normalmente masculino na cultura japonesa, enquanto os demais membros - Haruka, Makoto, Nagisa e Rei - têm nomes predominantemente femininos no Japão, onde, mesmo que esses nomes possam ser unissex, ainda são mais atribuídos às mulheres. E embora Gou seja a líder do time e a treinadora, juntamente com a professora Miho Amakata, responsável pelo clube na escola de Iwatobi, elas têm papéis menores dentro da narrativa, o que chega a beirar a misoginia, característica do *yaoi*, gênero no qual há extrema valorização da presença dos homens, em detrimento das mulheres.

Violência e tragédia são muito comuns nestes animes e mangás, de acordo com Thorn (THORN, apud CÉ, 2007, p.5). Como afirma, a manifestação sexual presente no *yaoi* é uma forma de expressar o compromisso com o parceiro, e "violência aparente"

no ato sexual é uma "medida da paixão" que envolve os parceiros. A violência, narrada de uma maneira fantasiada, é utilizada para libertar o protagonista da responsabilidade no sexo: no princípio encontra-se relutante e defensivo, levando ao clímax da narrativa da história, onde "o protagonista assume a responsabilidade pela sua própria sexualidade" (THORN, apud CÉ, 2007, p.5), deixando-se levar pelo prazer e pelo amor que sentepor seu agressor.

O *uke*, representante feminino da narrativa, normalmente é inocente e casto, por isso não pode ser associado a um ser sexualizado. Desta maneira, o ato físico do sexo ocorre sem que o *uke* seja responsabilizado pelo ato. Histórias que terminam em suicídio, por outro lado, são bastante populares no gênero. Quando finais trágicos são mostrados, a causa não é infidelidade ou traição, mas "a demanda cruel e intrusiva de um mundo inflexível" (THORN, apud CÉ, 2007, p.5). Ainda para Thorn (2007), os casais *yaoi* enfrentam problemas relacionados com a sociedade e seus tabus e, não podendo viver seu amor plenamente nesse contexto, buscam na morte a saída para o amor eterno numa possível pós-vida. Nenhum desses assuntos são discutidos ou problematizados, nenhum personagem se revolta e questiona a sociedade ou mesmo luta por igualdade, apenas aceita o seu destino, finalizando sua vida de forma trágica, não como um protesto, mas como um herói romântico (THORN apud CÉ, 2010, p.5).

A *Otome Road*, rua dedicada à venda de produtos voltados ao público feminino em Tóquio, tem construções que ostentam placas e outdoors mostrando *bishounen* – um *seme* mais velho e um *uke* mais novo – em um abraço sensual para atrair e estimular a venda de *doujinshis* no mercado local. Em agosto de 2007, mais de 550.000 pessoas, a maioria delas garotas adolescentes, compareceram à *Komiket* em Tóquio, um evento bienal organizado por fãs que acontece desde 1975, para a venda e compra de *doujinshi* e materiais com a temática *yaoi*. Segundo Brient (2008, p.85) a venda destes produtos movimentou em torno de 200 milhões de dólares em 2003. O mercado de *doujinshi* existe também em cidades como Osaka e Niigata e atrai dezenas de milhares de consumidores. Também existe uma rede informal de fãs cujos participantes trocam material via correio.

Para McLelland (2010), sociólogo, historiador cultural do Japão com especialização em história da sexualidade, com o advento da internet, o *doujinshi* ganhou novo fôlego, sendo hoje possível encontrar farta quantidade de material *yaoi* disponível na rede normalmente, articulado em fóruns de debates e troca de material. Já no século XX, para McHarry (2007, p.193) os quadrinhos de romances masculinos são parte da cultura japonesa, sendo parcialmente aceita quando o público é feminino e menos aceito quando é masculino, que somam, segundo o editor da *BeXBoy*, 10% de seus leitores em 2003. São usadas palavras de teor pejorativo para designar a pessoa que consome materiais do gênero: *fujoshi* para mulher e *fudanshi* para homem. Em sua tradução, a palavra *fujoshi* é a junção das palavras “garota” e “podre”, o mesmo acontece com *fudanshi*, porém com as palavras “garoto” e “podre”, resultando, respectivamente, nas expressões “garota podre” e “garoto podre”, deixando clara a aversão que a sociedade sente por estes indivíduos, os quais não consideram normais ou saudáveis. Sob a ótica normativa, uma pessoa considerada normal não deveria gostar deste tipo de conteúdo, por isso a que gosta é denominada de “podre”.

O comportamento social contra os apreciadores do gênero é um tanto contraditório já que é de conhecimento comum da sociedade nipônica o histórico de convívio contínuo e popular com a homossexualidade desde tempos antigos. Além disso, há uma grande demanda de material *yaoi* no mercado tanto do Japão quanto fora dele. Ainda há este falso modelo heteronormativo tradicional–decasal formado por homem e mulher–arraigado em seus cidadãos, o que de certa maneira obriga os autores e autoras deste gênero a usarem pseudônimos, e ao *fandom*⁵³ a não assumir seus gostos abertamente, criando uma cultura oculta entre os adeptos da cultura pop japonesa.

⁵³ Junção das palavras “fan” e “kingdom” e determina um grupo de pessoas que são fãs de determinada coisa em comum, como um seriado de televisão, uma música, artista, filme, livro e etc.

Para Levi (2008, p.67) a chegada dos romances japoneses homoafetivos no Ocidente⁵⁴ ocorreu devido a dois fatores principais: mercado e práticas de fãs. Ainda que tenham existido mangás *yaoi* anteriormente, o primeiro anime do gênero a ser distribuído na América do Norte foi *Kizuna* (“*Amarras*”, tradução nossa, 1994). Na época, a distribuidora, *Ariztical*, descreveu o anime como “o primeiro anime gay masculino a ser lançado nos Estados Unidos” (LEVI, 2008, p.62,) e direcionou o marketing para esta audiência. Outro grande fator que facilitou a entrada do gênero no mercado americano foi uma tradição conhecida no Ocidente como *slash*⁵⁵ (LEVI, 2008,p.62). O termo se refere à barra de separação do teclado, a mesma usada para separar dia, mês e ano em datas. A barra é usada pelos escritores de *fanfictions*, narrativas criadas por fãs, para indicar quais personagens da cultura popular estarão sendo usados como par homossexual na história em questão, descritos como *pairings* em inglês, ou “pares” em português.

O primeiro par homossexual a ser descrito como *slash* foi Kirk/Spock de *Jornada nas estrelas*, e quando a expressão *yaoi* e *BL* chegaram ao Ocidente a denominação *slash* já estava bem enraizada na cultura para referir-se a uma ficção escrita ou desenhada por um fã, quase que exclusivamente criada por mulheres, envolvendo dois personagens masculinos em uma relação homoerótica. (LEVI,2008, p. 68)

Porém, diferentemente de ficção *slash*, surpreendentemente, o *yaoi* atraiu um grande número de fãs do sexo masculino. Indubitavelmente isto se deu por conta dos antigos esforços do mercado em propagar anúncios para este público, mas esta não foi a única razão: o próprio conteúdo *yaoi* foi um dos motivos, já que *yaoi* e *slash* surgem em diferentes contextos históricos e sociais.

De acordo com Levi (2008, p.57), uma diferença significativa nos personagens de *yaoi* pode ser a grande instabilidade do gênero e sexo, a qual tem sido tema de literatura japonesa desde o período Heian (794-1185 d.C.). A temática é completamente

⁵⁴ Aqui, definimos “Ocidente” como uma fronteira cultural e não apenas uma fronteira geográfica, conforme explicado por Edward Said (1978) em seu livro “Orientalismo”.

⁵⁵Gênero de *fanfic* que se concentra na atração interpessoal e relações sexuais entre personagens fictícios do mesmo sexo. Galbraith, W.P. “The Otaku Encyclopedia”. Nova Iorque: Kodansha, 2009.

expressa nos mangás e animes *yaoi*, sendo esta instabilidade uma parte aceita no entendimento da ficção japonesa. Nas narrativas homoafetivas, a instabilidade normalmente conduza descrições de mundos fictícios onde relações do mesmo sexo e trocas de gênero são comuns e nenhuma explicação ou motivo são dados.

Em *Yami no Matsuei* (Descendente das Trevas, tradução nossa, 1996), a preferência pela homossexualidade dos personagens é dada como certa no mundo ficcional retratado. O mesmo ocorre em várias outras obras do gênero, podendo ser citadas obras mais recentes que seguem este mesmo padrão: *Junjou Romantica* (Puro Romance, tradução nossa, 2002) e *Sekai-ichi Hatsukoi* (Primeiro Amor do Mundo, tradução nossa, 2008), ambos podendo ser considerados animes cujo *yaoi* encontra-se da forma mais pura em sua narrativa, visto que a mesma se foca exclusivamente no relacionamento amoroso dos personagens, sem maiores adições de tramas ao roteiro.

Por outro lado, ficções *slash*, criadas a partir de conceitos ocidentais de sexo e gênero, possuem maior semelhança com obras populares do Ocidente. A cultura popular ocidental tornou-se mais aberta aos relatos de relacionamentos de mesmo sexo e desafiou a heteronormatividade nas ficções, todavia, ainda não há uma produção comercial sistemática de *slash* ou mesmo de romances eróticos relacionados ao *slash*. Esta categoria pertence ainda ao amadorismo de fãs que escrevem sobre suas séries favoritas, em sua maioria, mulheres. Esta mesma categoria utiliza majoritariamente personagens emprestados de filmes de *live-action* e séries televisivas, retratados por atores adultos.

Apesar de ser assunto dessas ficções, as narrativas *slash* tendem a ser mais explicitamente heterossexuais nas premissas e no mundo que são retratadas. Isto talvez seja melhor exemplificado em um subgênero de ficção chamado “INGB” (MCLELLAND, 2015, p.15), que significa em inglês “*I’m not gay, but...*” (“Eu não sou gay, mas...”), no qual os personagens asseguram uns aos outros que, apesar de estarem atraídos passional ou sexualmente por outros, uma relação homossexual não é normativa para ambos.

O mesmo comportamento é bastante representado em *yaoi* também, porém, a afirmação do personagem começa a ser colocada em xeque nos capítulos ou episódios

que se sucedem, levando-o a descobrir sua própria sexualidade em decorrência de acontecimentos. Diferentemente, a narrativa ficcional criada por fãs apenas justifica um momentâneo desejo sexual de um personagem heterossexual que está tendo um caso homossexual para o deleite de seus fãs, desta maneira, o mesmo não foge à heteronormatividade da narrativa cânone.

O anime *Boku no Sexual Harassment* (O Assédio, 1994) retrata um dos casos mais conhecidos de “INGB” nos animes *yaoi*. Na animação isto acontece com menos frequência do que nos quadrinhos. Na obra em questão, o personagem Junya Mochizuki, ao ser assediado por seu chefe Kazunori Honma, com o qual acabará tendo uma relação amorosa no futuro, alega que não é gay. Em resposta, Honma diz que também não é gay, e logo em seguida os dois têm relações sexuais. No decorrer dos episódios, Honma nota que tem ciúmes das relações de amizade, especialmente com as colegas de trabalho de Mochizuki, admitindo ter sentimentos pelo funcionário, e ao final, fica implicitamente claro que ambos estão em um relacionamento, ainda que o mesmo não seja explicitado aos demais funcionários da empresa.

É importante ressaltar que existem mais similaridades e conexões entre o gênero *yaoi* e a categoria *slash*. Considera-se frequentemente que o *yaoi* se desenvolveu independentemente do *slash*, o que é verdade até certo ponto. Todavia, ambos os gêneros surgiram como importantes tendências nos anos de 1970, uma época marcada pelo questionamento global de gênero e sexo. Além disso, antigas criações de romances homoafetivos, como as obras de Hagio Moto ou Takemiya Keiko, tiveram influências de obras ocidentais, conforme as mesmas assumem, e entusiastas de ficção *slash* estavam pelo menos cientes da existência de mangás *yaoi* antes mesmo de serem comercializadas no Ocidente. “More recently, a plethora of Harry Potter-inspired slash and doujinshi have revealed the extent to which the two fan subcultures (*yaoi*/boy’s love and slash) are influencing one another”. (LEVI, A.; Mcharry, M.; Pagliassotti, D., 2008)⁵⁶

⁵⁶ “Mais recentemente, uma pletora de *slash* e *doujinshis* inspirados em Harry Potter tem revelado que a extensão de duas culturas de fãs (*yaoi* e *slash*) tem influenciado uma à outra.”

Existem controvérsias quanto à representação da homossexualidade nas narrativas *yaoi*. De um lado, condena-se o modo como ela é abordada, acusando-se o gênero de distorcer a realidade dos homossexuais (CÉ, apud NAH, 1998) e de outro, acredita-se que, dando ênfase aos romances centrados em jovens de aparência andrógina, há um processo de alienação em relação à diversidade estética do universo gay (ARANHA, apud PARK, 1998). Porém a primeira perspectiva parece estar contaminada por um excessivo engajamento político que simplesmente deixa de contemplar a autonomia da dimensão ficcional, que fica mais clara dentro do contexto do surgimento do gênero *yaoi*, ou seja, em um cenário exclusivamente feminino em que o debate acerca da homossexualidade masculina não era preocupação primária. Por outro lado, entende-se que, ao tomar as relações homossexuais como objeto, o *yaoi* não está simplesmente retratando a realidade do universo homossexual, mas um modo de expressão que escaparia ao senso comum (ARANHA, apud SHIN 1998).

Lusing (2006) destaca a mesma impropriedade da segunda perspectiva, argumentando que: “many readers of BLB manga hold positive views of gay men and are also interested in meeting those who do not look like *bishounen*, for instance rugged or fat bears⁵⁷”. Uma relevante investigação centrada nos estudos de recepção foi desenvolvida por Suen Noh (2006, p.245), buscando apreender a representação da homossexualidade masculina no *yaoi*. Partindo do público alvo deste mangá (jovens mulheres heterossexuais) na Coreia, três tipos de representação preponderantes foram observados. Entrevistando as leitoras sobre o motivo que as levava a se interessar por um gênero de manga cuja temática central é a homossexualidade, chegou a três pistas: pelo tema, sem qualquer preocupação com a verossimilhança em relação à “homossexualidade real”; pela fantasia feminina; e pela expressão feminina de subversão das convenções sociais, através do imaginário masculino.

Analisando as respostas obtidas nas entrevistas, elas apontavam para uma sensação de limitação da expressão da sexualidade feminina na Coreia, sob o peso de

⁵⁷ “Muitos leitores de manga BLB que possuem uma visão positiva de homens gays também estão interessados em encontrar aqueles que não se parecem com um *bishounen*, por exemplo, rústicos ou ursos gordos.”

uma tradição machista. Noh conclui que o gênero *yaoi* representaria um espaço de expressão da sexualidade reprimida das mulheres asiáticas que encontram na aparente homossexualidade masculina um caminho para revelar suas próprias expectativas e desejos sexuais.

É importante notar que, embora o trabalho de Noh seja desenvolvido na Coreia, a autora destaca que a menor valorização da mulher em relação aos homens, inclusive nas relações afetivas, é ainda hoje um paradigma do Extremo Oriente. Portanto, o *yaoi* pode ser considerado um espaço de expressão do imaginário feminino oriental, que se vale das relações homossexuais masculinas como ferramenta, pois, embora o *yaoi* não seja estimulado, é em parte aceito no universo sociocultural japonês. O deslocamento do foco para uma relação entre homens colocaria as partes envolvidas em um estado de equivalência e equidade perante a sociedade oriental, dando margem para mulheres se manifestarem em condições de igualdade em relação aos homens

As leitoras de *yaoi* recriariam seus mundos através da imagem de dois homens em relacionamento, colocando nas falas masculinas conteúdos que diriam respeito não ao universo homossexual masculino, mas ao próprio universo feminino. (MCLELLAND, apud LEVI, 2008, p.90)

Atualmente, o *yaoi* tem tido uma crescente visibilidade e presença no Ocidente, sendo que seu auge ocorreu nos Estados Unidos em 2005, após o sucesso de populares séries de mangá como *FAKE* (1994), *Kizuna* (1994) e *Eerie Queerie!* (1999) e suas respectivas divulgações em convenções de quadrinhos e animes populares, como a *Comic-Con* Internacional. A criação de eventos internacionais voltados apenas para o gênero como a *Sakura-con* e a *Yaoi-con*, o sucesso da importação e tradução de títulos, a repercussão de séries traduzidas e já licenciadas bem como o impulso gerado pelos grupos de fãs que escaneiam (*scanlations*) e traduzem títulos comercializados apenas no Japão indicaram uma existente audiência, ávida por materiais deste gênero de quadrinhos e animação.

No Brasil, o auge se deu por volta de 1994 com a animação *Cavaleiros do Zodíaco*, juntamente com o apogeu do anime no país. Uma cena em especial causou a euforia no *fandom* e mais tarde originou diversas ficções criadas por fãs conforme a

internet foi se popularizando, embora esta animação não seja *yaoi*, mas sim do gênero *shounen*, este foi o primeiro contato dos fãs de anime com uma cena de conteúdo homoafetivo em uma animação japonesa exibida no Brasil. A cena consistia no personagem *Shun de Andrômeda* – personagem com características *bishounen*, como longos cabelos verdes, rosto delicado, traços femininos e armadura rosa com formas femininas, pois representa a princesa etíope da mitologia grega, Andrômeda – usando o calor de seu corpo para esquentar um amigo, Hyoga de Cisne, que havia sido congelado por seu mestre ao tentar enfrentá-lo na Casa de Libra, pela qual tentava passar para salvar a deusa Atena. Shun deitou-se ao lado de Hyoga, e abraçando-o, usou seu *cosmo* – tipo de energia vital descrita na série – para aquecer e salvar Hyoga, sendo um marco do *fandom yaoi* brasileiro. Embora esta seja a única cena com possível conteúdo homossexual implícito, a série conta com pelo menos mais dois personagens que em princípio poderiam ser homossexuais: *Misty de Lagarto* e *Afrodite de Peixes*, no entanto, estes não demonstram afetividade por nenhum outro personagem do mesmo sexo, sendo personagens afeminados sádicos e cruéis.

Em seguida, o anime *Sailor Moon*, em 1996, também exibido pela rede Manchete, trazia um casal homossexual entre seus vilões: *Zyocite* e *Malachite* (*Kunzitee Zoisite* no original), e apesar de sua relação não explicitar o tipo de vínculo que possuíam, ficou claro no episódio em que Zyocite morre nos braços de Malachite, confessando seu amor pelo mesmo.

No Brasil, apenas foi possível saber da homossexualidade dos personagens devido às publicações feitas por revistas sobre animação japonesa, que revelaram que Zyocite era na verdade um homem, já que aqui, o personagem recebeu uma voz feminina realizada pela dubladora Noeli Santisteban, para driblar problemas que a série poderia ter ao mostrar um casal homoafetivo em uma animação de classificação livre, o que foi possível também devido à aparência andrógina do personagem.

Em 2002, durante a exibição da quarta temporada, chamada de *Super S*, o personagem homossexual *Olho de Peixe* (*Fish's Eye* no original) recebeu uma dublagem masculina pela voz de Marcelo Campos. Desde o começo, ele é mostrado

como um homem na série, inclusive quando se envolve em relacionamentos amorosos com outros homens do universo da obra.

Em seguida, a série de Yoshihiro Togashi, *Yu Yu Hakusho* (1992), exibida pela Manchete com o mesmo título em japonês, também em 1996 e depois reprisada em 2004 pelo Cartoon Network, trazia dois personagens que consolidaram a cultura do *yaoi* definitivamente no Brasil. Por diversas vezes na animação, ficou clara a existência de uma tensão sexual entre os personagens *Kurama* e *Hiei*, embora nenhuma cena provasse a relação homoafetiva dos mesmos. A relação entre os dois era tão próxima que causou diversas discussões sobre a possibilidade de ambos serem realmente um casal.

Outro personagem da série, *Itsuki*, abertamente gay na animação, teve a dublagem modificada no Brasil. No episódio em que revela que protege o amigo de infância, *Sensui*, porque o ama e queria ser seu amante, teve sua fala alterada de modo a encobrir a homossexualidade do personagem.

Apesar de a dublagem brasileira tentar mascarar personagens homossexuais nas animações veiculadas na televisão, aberta ou fechada, em 2007 o mangá *Gravitation* (1996) de Maki Murakami foi publicado pela editora JBC, sendo a primeira publicação *yaoi* de ampla distribuição nacional. Embora anteriormente já fosse possível verificar alguma circulação do subgênero, por exemplo, *X-1999* (1992), em 2003, e *Tokyo Babylon* (1990), em 2005, ambos da editora JBC também, bem como *doujinshis* em comunidades virtuais, *Gravitation* marca a penetração do *yaoi* no mercado editorial brasileiro em larga escala, seguido por *Princess Princess* (2002) publicado em 2008 pela editora Panini e *Black Butler* (2006) (*Kuroshitsuji*, no original) em 2012, pela mesma editora. No entanto, mesmo após estas publicações não há registro de animes *yaoi* exibidos na televisão no Brasil.

Nota-se que o *yaoi* tem uma função precisa no processo de resistência feminina, nas sociedades orientais. Sua temática não é a homossexualidade masculina, mas uma reflexão sobre os sentimentos e desejos femininos, resguardos sob a máscara de outras histórias. No entanto, é possível perceber que os relacionamentos homossexuais evocados no *yaoi* não dão conta, em última instância, de uma real homossexualidade,

mas sim de um relacionamento heterossexual com personagens que embora masculinos, desempenham performatividades heteronormativas. O *yaoi*, embora trate de um relacionamento homossexual masculino, ainda é bastante conservador.

CAPÍTULO 3: GENDER X GENRE

3.1. Conceitos: Sexo, gênero e orientação sexual

“Todo mundo nasce gente. O resto é rótulo.”

(Letícia Lanz)

A teoria *queer* propõe que a orientação sexual e a identidade sexual ou de gênero dos indivíduos são o resultado de um constructo social e que, portanto, não existem papéis sexuais essencialmente ou biologicamente natos, mas sim formas socialmente variáveis de desempenhar um papel sexual ou vários.

Desta maneira, a teoria *queer* busca explicitar e analisar esses processos a partir da perspectiva daqueles socialmente estigmatizados, dando maior atenção à formação de identidades sociais que se desviam da normalidade, e a processos de formação do desejo legítimo e ilegítimo. Por isso existe um interesse em estudar a travestilidade, a transgeneridade e a intersexualidade, e outras culturas sexuais não-hegemônicas caracterizadas pela subversão ou rompimento com normas socialmente prescritas de comportamento sexual e/ou amoroso.

A teoria *queer* começa a se consolidar por volta dos anos 90, com a publicação do livro *Problemas de gênero (Gender Trouble)* de Judith Butler (2015). Fruto de uma trajetória que ela já vinha acompanhando desde um seminário, que carregava o nome “*queer*”, cunhado nos anos 1980, por Teresa de Lauretis, escritora e professora de História da Consciência na Universidade da Califórnia. De Lauretis foi a primeira a

pensar em “Tecnologias de Gênero”, aqui entendidas como as técnicas de ser homem ou ser mulher que aprendemos desde cedo⁵⁸.

No entanto, Beatriz Preciado, também conhecido como Paul Beatriz Preciado, filósofo e escritor contemporâneo, defende que as tecnologias de gênero resistem à normalização e falham constantemente, criando incorporações desviantes. Preciado também enfoca que o desenvolvimento do *queer* seria um aprofundamento reflexivo do feminismo como uma transgressão de seus pilares, seja pelo ponto de vista teórico quanto do político, e a teoria *queer* seria como uma mímese desviada ou a paródia de gênero, produzindo distorções nos códigos de significação dominante. (PRECIADO, 2014, p.23)

Para LANZ (2015), existem muitos significados embutidos e naturalizados na palavra “sexo”, por isso aqui serão analisados três, cujas características definem o propósito deste estudo: sexo biológico, gênero e orientação sexual.

Quando se fala de sexo, o primeiro significado embutido na fala é majoritariamente o sexo biológico de cada pessoa, representado pelo órgão genital do indivíduo, sendo macho o indivíduo que possui um pênis, e fêmea um indivíduo que possui uma vagina. Além disso, outros indicadores da condição de macho ou fêmea são as características secundárias do seu sexo, por exemplo, barba no macho, e seios na fêmea, processos fisiológicos como lactação, menstruação e por fim, sua herança genérica, cromossomos XX na mulher, e XY no homem.

O segundo significado importante de sexo está relacionado a gênero, ou seja, o conjunto das expectativas sociais de cada atividade de uma pessoa, estabelecido em função do seu sexo biológico. Trata-se da soma de vários papéis, funções, atitudes e atributos políticos, econômicos e culturais que a sociedade impõe a cada um e a todos os indivíduos em função da sua condição biológica de macho ou fêmea.

⁵⁸ VIEIRA, Helena. Teoria queer, e o que isso é: tensões entre vivências e universidade. Revista Fórum. Disponível em: <<http://www.revistaforum.com.br/osentendidos/2015/06/07teoria-queer-o-que-e-isso-tensoes-entre-vivencias-e-universidade/>>. Acesso em 16 de setembro de 2016.

Através da instituição do gênero, a sociedade se apropria das duas categorias anatômicas naturais de macho e fêmea, criando duas categorias sociais correspondentes, homem e mulher, ou ainda, masculina e feminina. Esta prática é tão exaustivamente naturalizada nas relações e práticas sociais diárias que as categorias sociais de homem e mulher são amplamente reconhecidas e aceitas como absolutamente naturais.

Joan Scott, historiadora e pensadora feminista chama a atenção para a importância do conceito de gênero como categoria de análise política e histórica. Scott (1989, p.73) rejeita o determinismo biológico como fonte da divisão da humanidade entre homens e mulheres, ao mesmo tempo em que enfatiza a natureza inteiramente sociopolítica e cultural dos papéis e funções atribuídos a estes dois grupos pelas sociedades de cada lugar e época.

Letícia Lanz (2015), psicanalista e socióloga com estudos voltados ao gênero e sexualidade apresenta a seguinte definição:

Gênero é uma instituição jurídica, portanto de natureza social, política e cultural, que a sociedade estabelece em função do sexo genital, portanto um dado da natureza do qual se utiliza para naturalizar-se, isto é, para obter uma suposta sustentação natural para os papéis e normas de conduta que obriga [sic] pessoas a seguir compulsoriamente. (...) Gênero é também a instituição jurídica que dá suporte a todo o arcabouço sociopolítico e cultural da sociedade. (p.41)

Os gêneros são inteiramente regulamentados por normas de conduta estabelecidas para todas as dimensões e momentos da vida cotidiana das pessoas, e estas normas configuram o chamado dispositivo binário de gênero, e esta concepção de dispositivo introduzida por Foucault (cf. WEEKS, 2000, p24) pode ser compreendida como um conjunto de normas de regulação e controle baseado em estereótipos, atributos culturais, atitudes, identidades e expressões, papéis, funções e expectativas sociais de desempenho relacionadas a cada uma das identidades “oficiais” de gênero: masculino e feminino ou homem e mulher.

Judith Butler visa problematizar este conceito de gênero dentro do processo de desconstrução proposto por Jacques Derrida e se estende no pensamento de Foucault sobre a relação entre sujeito, poder e sexo à questão da relação sujeito, poder e

gênero. Para a autora, sexo sempre foi gênero, uma vez que padrões de conduta e gênero são impressos no corpo, incorporados e repetidos mecânica e compulsoriamente por toda a vida. “Gênero não é algo que a pessoa é, mas algo que a pessoa faz: uma ação. Um “fazer”, em vez de um “modo de ser.” (BUTLER, 1999, p.28)

A inovação conceitual da teoria de Butler nos permite entender melhor que o não-binarismo reside na noção de “performance de gênero”. Parafraseando Simone de Beauvoir com “não se nasce mulher, torna-se uma”, Butler (2015, p.29) apresenta o gênero como uma realização performativa compelida pela sanção social. O corpo atuaria na reprodução de signos, na repetição estilizada de atos que constroem e corroboram noções prévias de gênero. O corpo é vulnerável a esses signos, no sentido de que há signos, como a linguagem, que são performativos – operam, fazem – enquanto o corpo é feito e efeito, sustentado e ameaçado por ela.

A autora defende que corpo, efeito do ato de fala e do seu ritual, encontra um lugar epistemológico, através do ato de fala, o corpo torna-se inteligível, um lugar ontológico, o corpo torna-se regulável e um lugar político, o corpo torna-se passível de legitimação e normatização. Assim, para a filósofa, o gênero não atua somente atribuindo sanções culturais aos corpos sexuais – mas também aprisiona o sexo em uma natureza inalcançável à nossa crítica e desconstrução. Seria pela repetição de atos – gestos e signos – e sua inserção no âmbito cultural, que se construiriam as percepções dos corpos masculinos e femininos tal como os vemos atualmente, e as noções de gênero. Gênero seria um ato intencional, um gesto performativo que produz significados e que é denominado pela filósofa de “performatividade”.

A performatividade consiste na repetição, de caráter permanente e contínuo, de normas que procedem, constroem e vão muito além das possibilidades de escolha do sujeito, não podendo assim, ser tomadas como manifestação da própria vontade ou deliberação, sendo apenas performance. Desta forma, não existe nada que possa ser tomado como núcleo estável do gênero, pois o gênero e o sexo não passam de uma ficção sustentada por uma incessante “performatização” do gênero.

Gênero seria apenas uma imitação de um modelo que não possui original, sendo uma espécie de imitação que produz a própria noção do original como um efeito e consequência da própria imitação.

Quando Preciado (2014, p.22) define o significado da contrassexualidade, termo que provém indiretamente de Michael Foucault, afirma, que em primeiro lugar, não se trata de uma nova natureza, mas sim de uma análise crítica da diferença de gênero e de sexo, sendo estes produtos de um contrato social heterocentrada cujas performatividades normativas foram inscritas nos corpos como verdades biológicas, assim como proposto por Butler. Em segundo lugar, a contrassexualidade aponta para a substituição desse contrato social que denominamos como natural, por um contrato contrassexual. Neste contrato contrassexual, os corpos reconhecem a si mesmos não mais como homens ou mulheres, e sim como corpos falantes, e reconhecem os outros corpos como falantes também, reconhecendo em si mesmos a possibilidade de aceder a todas as práticas significantes enquanto sujeitos, que a história determinou como masculinas, femininas ou perversas.

As normas de gênero, homem e mulher ou masculino e feminino, são atribuídas aos indivíduos e por eles incorporadas, ou como sugere Butler, “corporificadas”. Isso é uma rotina compulsória, um ato forçado ao qual todas as pessoas devem se submeter. Porém, a identidade de gênero da pessoa não é completamente determinada perante esse procedimento. Uma vez que o indivíduo nunca conseguirá adequar-se inteiramente ao modelo ideal o qual é obrigado a reproduzir fielmente em razão de ter nascido macho ou fêmea, gênero é um atributo que nunca se efetiva plenamente de acordo com as expectativas socioculturais.

Esta restrição de gêneros que insiste no binômio homem e mulher como únicas categorias de identidade socialmente aceitas representa uma função reguladora do poder, naturalizando o hegemônico e impedindo que outras categorias sejam ao menos pensadas como alternativas de possíveis identidades. Mas, assim como o gênero é restritivo, pode ser também um dispositivo através do qual as categorias binárias sejam desconstruídas e desnaturalizadas. Assim sendo, o mesmo dispositivo que atua para

instalar a norma pode atuar simultaneamente para abalar essa instalação pelo fato de que a torna incompleta.

O termo não-binário tem o objetivo de ser meramente descritivo ou identitário, não político. O termo diz respeito a qualquer característica individual que não se enquadre dentro dos padrões binários de gênero, ou seja, diz respeito à maneira que uma pessoa identifica a si mesma e está relacionado à transgenericidade e transexualidade. Exemplificando: a agenericidade é um gênero não-binário que se caracteriza basicamente pela ausência de gênero. Ou ainda, o bigênero, que se caracteriza pela vivência de dois gêneros simultaneamente, como ocorre muitas vezes com travestis, que embora possuam sexo masculino, têm performatividade feminina, e nela existe a coexistência de ambos os gêneros ao mesmo tempo. Sendo assim, pessoas não-binárias são sempre transgêneras, porque os gêneros designados são somente o feminino e o masculino, e estas pessoas transgridem a binariedade ao possuírem ambos ou nenhum.

Quando usado como termo descritivo, refere-se às pessoas transgêneras ou transexuais que não são simplesmente homem ou mulher, mas sim gêneros que não são exclusivamente ou totalmente masculinos ou femininos. Assim como as pessoas binárias, homens e mulheres sabem que são mulheres ou homens, as pessoas não-binárias simplesmente também têm consciência de que não são nem mulher e nem homem. A não-binariedade de gênero inclui formas variadas de neutralidade, ambiguidade, multiplicidade, parcialidade, agenericidade, outrogenericidade e fluidez de gênero, sendo estes gêneros não binários uma infinidade.

Porém, para Letícia Lanz, existem certas contradições quando usamos o termo não-binário em razão de que gênero é binário por definição. Para a sociedade, que é de ordem instituída e, portanto, referência oficial, cultural, política, jurídica, religiosa, etc, só existem duas e somente duas categorias de gênero: homem e mulher ou masculino e feminino. Todas as pessoas são exaustivamente treinadas desde cedo para se identificarem e identificarem as demais pessoas nessas duas categorias através de uma progressiva e contínua absorção da matriz cultural de inteligibilidade. Mesmo que aconteça de uma pessoa não poder ser integralmente identificada nem como homem e

nem como mulher, ainda assim, a referência sempre será homem e mulher, sendo inexistentes as referências fora desta matriz binária. Enquanto vigorar para a sociedade o dispositivo binário de gênero só serão reconhecidas e legitimadas as identidades de gênero homem e mulher.

Esta classificação de gêneros em feminino e masculino e o não-binarismo, assim como a transgressão do gênero ocorrem em *Free!* de maneira sutil com o nome dos personagens. Como já explicado anteriormente, todos os personagens principais da série possuem nomes que não condizem com seu sexo: Rin, Makoto, Haruka e Nagisa. Até mesmo o último personagem a se juntar ao clube de natação possui um nome tipicamente feminino, Rei. Lembrando que no Japão existem nomes que podem ser usados tanto para homens quanto para mulheres, mas que são comumente usados para mulheres. Estes nomes causam inclusive confusão na professora, que no primeiro dia de aula refere-se à Haruka como “senhorita Haruka” durante a chamada e é então corrigida por Makoto que explica à professora que Haruka é na verdade um garoto, e ele, Makoto, também. O mesmo ocorre com a irmã de Rin, Gou, que pede inclusive para ser chamada de Kou para que seu nome soe mais feminino uma vez que seu nome também é comumente masculino.

Sendo assim, podemos notar que os personagens de *Free!* transgridem a cultura de gênero por possuírem nomes comumente femininos, sendo esta uma provável aproximação dos personagens com o feminino, que é reforçado pelas feições delicadas que os distanciam do gênero *shounen*, predominante nas animações esportivas, e novamente, os aproxima do traço *shoujo*, ou seja, do mangá feminino. Neste sentido, podemos classificar os personagens como *queer*, uma vez que a teoria *queer* visa romper com padrões culturais que ditam e normatizam o sexo e a sexualidade, rompendo normas e questionando conceitos, a fim de expandir a perplexidade em temas culturais, políticos e sexuais, portanto abraça tudo aquilo que seria “performativamente incorreto” perante a sociedade.

Dessa forma, não apenas os nomes, mas a performatividade dos personagens transgride os padrões masculinos tidos como normativos em nossa sociedade de várias outras maneiras, como por exemplo: nas demonstrações de amizade altamente

afetivas, como quando Rin abraça Haruka e chora ao dizer que tudo o que mais desejava era ser capaz de nadar com ele novamente, na intimidade que os personagens possuem um com os outros que os permite dividir o mesmo espaço por mais íntimo que este possa ser, como um quarto, uma piscina ou mesmo um banheiro, nas demonstrações de afeto muitas vezes simbolizada com o toque, seja quando Makoto sempre estende a mão para ajudar Haruka a sair da piscina, seja com Nagisa que desconhecendo regras sociais, chega a ser invasivo com o espaço pessoal dos amigos; e até mesmo em atos de raiva, em que Rin violentamente coloca Haruka contra paredes e grades, gerando certa tensão sexual, quando tudo o que mais deseja é a presença do amigo ao seu lado.

O *queer* se encontra não apenas nos relacionamentos, mas também no corpo dos personagens, na sua linguagem corporal, por exemplo, em seus movimentos e proximidade física com os demais personagens, ou seja, contradizem a performance do seu gênero, fugindo do que a sociedade espera de um comportamento padrão masculino.



Figura 6- Rei experimenta vários trajes de banho

Parte dessa performatização fora do esperado, ao menos para os ocidentais em alguns aspectos, segundo Mark McLelland (2015), sociólogo e historiador com especialização na história da homossexualidade japonesa, se deve à própria cultura japonesa, uma vez que, por exemplo, banhos comunitários masculinos não são vistos como um sinal de homossexualidade, mas sim como um vínculo de amizade entre

pessoas, sobretudo, homens. É possível verificar que em algumas sociedades a coletividade da nudez masculina também não é tida como um ato homossexual, mas sim um ato de união entre amigos próximos, como por exemplo, a sauna na cultura europeia. Desta maneira, o desejo e o ato de nadar com os amigos, inclusive nus, não deveria ser visto como um ato homossexual, mas como algo comum nesta sociedade.

Porém, outros momentos nos levam a crer que há uma total falta de preocupação com a performatividade tida como tipicamente masculina, talvez pelo forte laço de amizade entre os personagens que jamais coloca suas sexualidades em xeque. Estes momentos são reforçados pela narrativa e pelos enquadramentos usados na animação, ambos favorecendo momentos que, vistos fora do contexto, poderiam ser facilmente confundidos com uma série *yaoi*, como a sutileza da respiração boca a boca de Haruka em Makoto, cujos ângulos e enquadramentos da cena, e demasiada ênfase no ato favorecem que a cena se assemelhe a um beijo - ou mesmo as investidas de Rin contra Haruka, muitas vezes pressionando-o contra uma superfície ou mesmo ficando muito próximo de seu rosto - o enquadramento e a sequência das cenas, bem como os closes, fazem com que o espectador sinta a existência de uma tensão sexual, uma vez que todos estes elementos tornam a cena parecida com um beijo intenso.

Por fim, o terceiro conceito embutido na concepção de sexo é a orientação sexual, relacionada ao desejo erótico-afetivo de uma pessoa. Embora se trate de um conceito totalmente distinto dos anteriormente descritos sobre sexo e gênero, a orientação sexual de um indivíduo é tida como um atributo atrelado ao seu sexo, e por consequência, ao seu gênero de nascimento. Assume-se que o indivíduo que nasce macho é naturalmente macho e deve ter atração erótico-afetiva por mulheres, consequentemente o mesmo ocorre com quem nasce fêmea. Butler (2015, p.26) denominou de “heteronormatividade” essa relação absoluta, linear e direta entre sexo, gênero e orientação sexual, que a sociedade estabelece e “naturaliza”, fazendo com que pareça determinação da natureza. Trata-se, porém, de um recurso discursivo, do domínio da linguagem, transformado em dispositivo totalitário e hegemônico, fruto da aplicação compulsória das normas binárias de conduta de gênero.

A instituição de uma heterossexualidade naturalizada e compulsória exige que o gênero seja regulamentado como uma relação binária em que o termo masculino é diferenciado do termo feminino e essa diferenciação é obtida através das práticas de desejo heterossexual. O ato de diferenciar os dois lados opostos do binário resulta na consolidação de cada um deles, na respectiva coerência interna de sexo, gênero e desejo. (BUTLER, 1990, p.22-23)

Não há cenas que comprovem a homossexualidade de nenhum personagem, em nenhum momento a série revela algum sentimento ou desejo que um personagem possua por outro, no entanto, é possível notar, através do discurso e de ações certas afinidades que levam o espectador a acreditar que há uma possível relação, latente ou não, entre dois ou mais personagens.

Porém, este tipo de narrativa tem se tornado comum em animações japonesas, sobretudo após o sucesso inesperado de *Free!*, Em Outubro de 2016, o estúdio *MAPPA* lançou o anime *Yuri!!! On Ice*, outro anime com temática esportiva, dessa vez com patinação no gelo, onde nota-se um possível relacionamento entre os dois personagens principais, Yuri e Viktor. Assim como o estúdio que produziu *Free!*, *Kyoto Animation*, o *MAPPA* também é um pequeno estúdio que nunca havia produzido uma animação de sua própria autoria e apostou na mesma abordagem do *Kyoto Animation* e obteve sucesso. Viktor e Yuri foram votados como o melhor casal de 2016 em uma pesquisa realizada pelo canal de streaming *Crunchyroll*⁵⁹.

O anime teve o cuidado de não explicitar nada que tornasse os personagens efetivamente homossexuais, ficando isto a critério do espectador julgar cenas como a que Viktor, animado com sua vitória, abraça Yuri e cai sobre ele no meio do ringue de patinação ou mesmo quando eles trocam alianças e as chamam de “amuletos de boa sorte”. Este tipo de prática tem sido chamada de “*queerbating*”⁶⁰ e consiste em colocar elementos e personagens que insinuem um relacionamento homossexual sem

⁵⁹ Disponível em: <<http://www.crunchyroll.com/anime-feature/2017/01/10-1/feature-crunchyroll-anime-awards-the-results-are-in-see-who-won>>. Acesso em 14 de maio de 2017.

⁶⁰ Disponível em: <https://medium.com/hekate/como-viver-entre-o-queerbating-e-a-representatividade-superficial-de-lgbts-68e25e7da811>.

Acesso em 25 de nov. de 2017.

comprometer a imagem do estúdio com animações vinculadas ao *yaoi*, novamente, como já citado, ainda mal visto pela sociedade nipônica e tido como tabu até os dias de hoje.

Desta forma, o estúdio consegue abranger um maior público, fãs de animes esportivos e fãs de *yaoi*, ao invés de focar-se especificamente em um grupo, sem se comprometer. Existem também outros fatores que incentivam estúdios a não produzirem *yaoi*, mas séries *queerbating*. São alguns motivos da maior distribuição, uma vez que animes convencionais têm maior audiência, aceitação e probabilidade de exibição fora do país, a não necessidade de censura ou de classificação indicativa e a maior probabilidade de aceitação do público.

A prática do *queerbating* tem obtido tanto êxito que após o sucesso de *Free!* a *Kyoto Animation* apostou no *yuri* ao invés do *yaoi* e lançou em 2016 o anime *Hibike! Euphonium*⁶¹, que assim como *Free!* possui 13 episódios e uma sutil relação homossexual também não desenvolvida, desta vez entre duas meninas do clube de música da escola.

⁶¹Disponível em: <<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=16657>>

Acesso em 14 de maio de 2017.

3.2. Gênero enquanto formulação dos discursos audiovisuais

Há vários pontos gerais e conceituais a serem levados em conta quando se trata de gêneros audiovisuais. Para Steve Neale (1999) o primeiro ponto é que os gêneros não são simplesmente *corpus* de trabalho ou grupos de filmes já classificados, rotulados e definidos. Os gêneros não consistem apenas em filmes: eles consistem também, e igualmente, em sistemas específicos de expectativas e hipóteses que os espectadores trazem consigo ao cinema e que interagem com os próprios filmes durante o processo de visualização.

Estes sistemas proporcionam aos espectadores um meio de reconhecimento e compreensão. Isto auxilia a tornar inteligíveis os filmes e seus elementos e, portanto, explicáveis. Eles oferecem uma maneira de descobrir o significado do que está acontecendo na tela: por que eventos e ações particulares estão acontecendo, por que os personagens estão vestidos da maneira que estão, por que eles olham, falam e se comportam da maneira que o fazem, e assim por diante.

É assim que o espectador pode imaginar que o que está assistindo trata-se de um musical se o personagem começar a cantar sem motivo aparente, já que neste gênero fílmico, ações como essa são bastante prováveis de acontecer. Este sistema de gênero também ajuda o espectador a entender mais coisas por antecipação, por exemplo, de como a trama poderá seguir certas direções ao invés de outras e como ela poderá ser trabalhada e desenvolvida ao passar do filme.

Neale (1999) descreve este processo de categorização como um regime de verossimilhança, vários regimes de plausibilidade, motivação, justificação e crença. Esta palavra, verossimilhança, que significa “provável” ou “possível”, implica noções de propriedade: do que é apropriado e, portanto, provável, ou provável e, portanto, apropriado.

Estes regimes de verossimilhança variam de gênero para gênero, por exemplo, cantar uma canção sem motivos é apropriado, portanto provável, portanto inteligível, e assim, crível, em um musical; mas não em um thriller ou um filme de guerra. Como tal,

esses regimes implicam regras, normas e leis. Cantar em um musical não é apenas uma probabilidade, é uma necessidade. Não é apenas provável que ocorra; é obrigatório. Para Neale, existem dois grandes tipos de verossimilhança aplicáveis às representações: a verossimilhança genérica e uma verossimilhança social ou cultural, mais ampla e nenhuma delas se equipara em sentido direto a “realidade” ou “verdade”. A primeira é chamada de “regra do gênero”, para uma obra possuir verossimilhança, deve sujeitar-se a essas regras.

Por exemplo, em um romance sentimental, será provável que seu resultado consista no casamento do herói e da heroína, que a virtude seja recompensada e o vício, castigado. Verossimilhança, neste sentido, designa a relação da obra com o discurso literário, com certas subdivisões, formando assim o gênero.

O segundo tipo de verossimilhança é o que tem sido levado ainda mais frequentemente para uma relação com a realidade. Aristóteles, no entanto, já havia percebido que o verossímil não é uma relação entre o discurso e seu referente – a relação da verdade –, mas sim entre o discurso e o que os leitores acreditam ser verdade. A relação é aqui estabelecida entre a obra e o discurso disperso que em parte pertence a cada um dos indivíduos de uma sociedade, mas queninguém pode reivindicar propriedade; em outras palavras, pertence à opinião pública.

Alguns pontos devem ser ressaltados aqui sobre a autenticidade, por exemplo, conforme mencionado anteriormente, cantar em um musical serve para ilustrar uma cena ou situação, mas o regime genérico de verossimilhança pode ignorar ou transgredir este amplo regime social e cultural.

O segundo ponto é o limite em que essa transgressão da verossimilhança cultural é característica dos gêneros de Hollywood. Sempre há um equilíbrio em qualquer gênero individual entre puramente genético e regimes culturais mais amplos de verossimilhança, assim, certos gêneros apelam mais direta e consistentemente para a verossimilhança cultural. Citando os mesmos exemplos usado por Neale, discursos, textos e artefatos são tidos como “autênticos” em filmes de guerra, gônsters e policiais, pois apelam para uma verossimilhança cultural, enquanto gêneros como ficção

científica e comédia não apelam tanto para este tipo de autenticidade. Sendo assim, para Neale (1999, p.47), “o realismo como uma ideologia, pode ser parcialmente definido como a sua recusa a reconhecer a realidade de seu próprio status genérico ou a sua própria aderência a um tipo de verossimilhança genérica”.

Gênero é um importante ingrediente na imagem narrativa de um filme, a indicação de uma característica genérica relevante é uma das mais importantes ferramentas para divulgação. Sinopses quase sempre contêm termos indicativos do status genérico de um filme, enquanto pôsteres normalmente nos oferecem linguagem verbal genérica, sendo quase sempre hiperbólica. Lembrando que cada época possui seu próprio sistema de gêneros.

Ainda para Neale (1999), o processo genérico se dá em três níveis: o nível da expectativa, o nível do corpo genérico e o nível das “regras” ou “normas”. Cada novo gênero de filme constitui uma adição a um corpus genérico existente e envolve uma seleção de um repertório de elementos genéricos disponível, onde alguns elementos são incluídos ou excluídos. Cada novo gênero tende a estender este repertório, seja adicionando um novo elemento ou transgredindo um antigo.

Desta forma, não existe pureza de gêneros em sentido absoluto, afinal, se o gênero tende a estender seu repertório, é apenas natural que novos elementos acabem tornando o gênero híbrido. No entanto, este fato não diminui a necessidade de que possamos estabelecer e organizar linhas gerais para que haja a classificação de cada gênero audiovisual.

O mesmo acontece nas animações japonesas, embora o gênero aqui não seja tão antigo quanto o cinema, os antecessores dos animes, ou seja, os mangás são cuidadosamente classificados para cada público. Porém a intensa produção causou uma mescla de gêneros mangás, e em consequência nos animes. Normalmente, assim como nas publicações dos quadrinhos, as animações possuem uma categoria primária determinada por sexo e idade, ou seja, classifica-se um anime em *shounen* ou *shoujo*, por exemplo – o que é facilmente detectado através do estilo, cores e traços – e em seguida existe uma classificação por gênero narrativo, por exemplo, um mangá *shoujo*

pode ser classificado como romance, garota mágica, aventura, comédia, fantasia, entre outros.

Após o *boom* que ocorreu nos anos 90 que trouxe muitas séries animadas ao Brasil e a outros países, a popularidade das animações cresceu e exigiu uma maior produção em menor tempo. Para atender esta demanda, o mercado começou a perder sua qualidade em meados dos anos 2000. Os motivos são o alto custo da produção e a desvalorização dos animadores, que possuem uma carga elevada de trabalho e recebem pouco por isso. Tentando minimizar custos, as empresas responsáveis pela produção de animes não priorizam a contratação de um produtor conceituado cujos projetos tenham notória qualidade, mas sim, alguém que tenha um custo de contrato baixo. Neste cenário, geralmente as empresas selecionam artistas de outros países, como Coreia do Sul, Índia e Vietnã. (LUYTEN, 2005, p.7)

Atualmente, são raros os animes, que como nos anos 90, possuam várias temporadas com muitos episódios. *Sailor Moon* (1992), por exemplo, possui cinco temporadas e 200 episódios, enquanto *Death Note* (2006) possui apenas uma temporada de 37 episódios, embora ambos tenham sido vendidos internacionalmente, possuam vários produtos licenciados e tenham se tornado um *live action*. Infelizmente, apenas a venda das animações para várias emissoras de televisão não paga pelos custos da produção, sendo necessário o licenciamento de produtos diversos para o estúdio obter lucro com uma animação.

Desta forma, os estúdios têm tentado abranger o maior número de público possível para suas animações, para isso, unem gêneros diferentes em uma mesma animação. Surgem então animações híbridas ou mescladas, onde fica difícil atribuir apenas um gênero à animação. Alguns exemplos que podem ser citados são as séries de horror com *ecchi* (gênero erótico) como *High School of the Dead* (2010) e investigação, comédia e sobrenatural como em *Black Butler* (2006). Surgem também séries com fins meramente comerciais, cuja produção é rápida e com qualidade inferior, como aconteceu com *Sailor Moon Crystal* (2015) e *Saint Seiya: Soul of a Gold* (2015).

Em parte, é o que ocorreu com *Free!*. Exemplificando com os níveis propostos por Neale, a expectativa, proposta pelo próprio estúdio, era a de um anime esportivo – até as chamadas televisivas mostravam garotos praticando natação e nada mais. Porém, o corpo genérico e o nível das normas mostraram algo, até então, não usado em animações esportivas, essa sutil relação que muitas vezes parece exceder a amizade, mas nunca sendo de fato comprovada. Desta maneira, foi acrescentado algo novo ao gênero esportivo, o que em seguida foi reproduzido em outros animes.

Conforme mencionado no capítulo anterior, o *queerbaiting* é uma estratégia midiática em que é mostrada uma tensão romântica ou sexual entre personagens do mesmo gênero, com a intenção de aumentar a audiência, atraindo o público LGBT que busca representatividade nas obras de ficção. No entanto, um relacionamento de fato entre os personagens não é retratado ou desenvolvido.

Nota-se inclusive uma tendência nas animações esportivas atuais em haver uma sutil relação homoafetiva nos personagens, como acontece com *Haikyuu!!* (2014), sobre vôlei, e *Yuri!!! On Ice* (2016), sobre patinação no gelo. É possível verificar que essa tendência ocorre após o ano de 2013, ano de lançamento de *Free!*, possivelmente devido ao seu sucesso.

Outros animes já haviam trazido outros casais potencialmente homossexuais, e a escolha da palavra potencialmente se dá pelo fato de que existem apenas sutis demonstrações de afeto entre eles que podem ou não significar um relacionamento, ficando isto a critério da imaginação e interpretação dos fãs. Porém, estes personagens eram secundários, como os vilões Kunzite e Zoisite em *Sailor Moon* (1992) ou mesmo Shinji e Kaworu em *Neon Genesis Evangelion* (1997). Esta prática é bastante comum em animes originados de publicações *shoujo*. Por outro lado, nos animes originados do *shounen*, os personagens tidos como *queer* raramente possuem relacionamento com algum outro personagem.

Por mais que possa parecer uma tentativa de inclusão do público LGBT nas animações – público que cresce cada vez mais e busca sua representatividade –, os estúdios sabem que uma relação entre pessoas do mesmo gênero chama atenção,

porém ao mesmo tempo não querem se comprometer, já que o número de pessoas com um pensamento mais conservador, especialmente no Japão, é muito grande e não seria interessante perder esse público. Portanto, o *queerbaiting* seria uma maneira de “agradar a todos”.

3.3. Hipóteses: pares em *Free!*

Existe uma homossexualidade latente em filmes de ação devido às suas intensas relações masculinas e fetichização do corpo masculino (COLLINS, 2012, p.54). O que ocorre em *Free!*, não é diferente: existe sexualização e fetichização do corpo masculino. As relações entre os personagens masculinos são bastante intensas, como se a sexualidade latente entre eles fosse transferida ao esporte e à competitividade.

Os *pairings*, ou pares, são casais de uma trama, sejam eles criados pelo *fandom*, ou seja, pelo universo dos fãs, ou canônico. Esses *pairings*, quando criados pelo *fandom*, podem ou não ser relacionados à maneira como certos personagens se comportam em uma trama, mas geralmente são formados por personagens que possuem afinidade, aspecto que resulta de uma instrução do próprio texto audiovisual.

Em *Free!* não é diferente, embora a série não traga *pairings* de fato, é clara a afinidade que certos personagens possuem, podendo ser notados, na primeira temporada, alguns *pairings*. Todos os pares ocorrem dentro do grupo, e por não serem canônicos, o *fandom* pode de certa forma “selecionar” um par, na medida em que um mesmo personagem possui afinidade com um ou mais personagens, o que indica uma sexualidade, no limite, coletiva entre uns e outros, uma vez que o grupo busca sempre permanecer junto.

3.3.1. Haruka e Makoto

Amigos de infância, Makoto é aquele que sempre estende a mão para Haruka sair da piscina, desde sua infância até os tempos atuais da narrativa. Sabe o que Haruka pensa e muitas vezes age como seu porta-voz, pois Haruka não é muito dado a conversas. Inseparáveis, ao contrário dos demais membros do time, permaneceram juntos na mesma escola e na mesma sala de aula. Makoto vai todos os dias à casa de Haruka pela manhã e de lá seguem juntos para a escola. Nesta possível relação homoafetiva, Makoto possui as características de um *seme*, o ativo, sendo mais alto e tendo um grande instinto protetor, enquanto Haruka se encaixa no perfil de um *uke*, o passivo, por sua altura e traços mais suaves. Há ainda a cena da respiração boca a

boca, ainda que inconclusa, entre os dois personagens, e esta traz uma forte homoafetividade ao ato que se assemelha a um beijo.



Figura 7 -Haruka toca o rosto do amigo afogado



Figura 8 - Haruka sente o batimento cardíaco de Makoto



Figura 9- Haruka aproxima-se do amigo para uma respiração boca a boca



Figura 10 - Por um breve momento, as bocas de Haruka e Makoto se tocam

3.3.2. Rei e Nagisa

É Nagisa quem consegue convencer Rei a entrar para o clube de natação, perseguindo-o durante dias para conseguir seu objetivo. Em seguida é ele quem dá lições de natação ao amigo e até mesmo lhe empresta trajes de banho. Ambos estão na mesma sala de aula. Embora não sejam amigos de infância, como ocorre com os demais personagens, a amizade repentina é intensa para ambos os personagens.

Rei apenas revela seu lado cômico quando está na presença de Nagisa, e este, de todos os seus amigos, prefere pregar peças e fazer brincadeiras com Rei. Costumam dividir o mesmo espaço quando o time se hospeda em barracas ou hotéis e, quando é necessária uma divisão em grupos, Nagisa e Rei costumam ir juntos, enquanto Makoto fica com Haruka. Nagisa, por ser mais baixo, possuir traços mais femininos e ser um pouco infantil, representa o passivo, enquanto Rei, mais alto, mais masculino e mais sério, representa o ativo.



Figura 11- Nagisa cochila no ombro de Rei

3.3.3. Haruka e Rin

Embora ambos sejam rivais, existe uma sexualidade latente na relação de rivalidade dos dois personagens. Rin não aceita perder para Haruka, enquanto este, mesmo desprovido de fortes motivações, tem sua competitividade despertada apenas com as provocações de Rin. Tranquilo e indiferente a quase tudo ao seu redor, Haruka somente consegue ser irritado por Rin, que parece sentir satisfação ao causar estas emoções no amigo de infância.

A extrema agressividade de Rin, especialmente com Haruka, esconde na verdade, sentimentos de carinho e preocupação e, para o espectador, dão margem a outros tipos de interpretação destes sentimentos. Lembrando que nos ideais de relacionamento entre *uke* e *seme* temos o *uke* como um personagem mais ligado aos sentimentos, podendo demonstrá-los através de comportamento infantilizado, animado, ou mesmo pelo excesso de agressividade.

O *uke* tem pouco ou nenhum controle sobre seus sentimentos, por isso chora e irrita-se com mais facilidade, enquanto o *seme* possui bastante controle emocional, chegando ao ponto de ser frio, pois sentimentos são vistos como uma característica feminina, enquanto a ausência deles é tida como uma característica masculina. O lado sentimental de Rin faz com que ele possa ser identificado como o passivo da relação, embora possua a mesma altura que Haruka, enquanto Haruka passa de passivo para ativo quando seu *pairing* é com Rin.



Figura 12 - Rin se enfurece com Haruka



Figura 13 - Rin mostra seu lado sentimental oculto a Haruka

3.3.4. Rin e Nitori

Existe uma relação de veterano e calouro na qual Nitori possui grande admiração por Rin, e este, embora não pareça corresponder aos mesmos sentimentos, tem uma relação amável de tutoria e apoio ao amigo, com quem, inclusive, divide o dormitório do colégio masculino Samezuka.

Nitori é o apoio emocional de Rin quando este corta relações com seu antigo time, e por conta de sua admiração, estatura, tipo físico e apoio, Nitori seria o *uke* e Rin, o *seme*. Novamente, existe uma inversão de papéis sexuais para Rin, que, ao contrário de quando é pareado com Haruka, é o *uke*. Como esta relação amorosa não é canônica, os papéis não são fixos, portanto, um personagem tido como o ativo de uma relação, quando pareado a outro personagem, pode ter seu papel invertido, já que os fatores que determinam este papel são um conjunto de características que mudam conforme o personagem é pareado com outro. Por exemplo, a ausência de emoções de

Haruka faz com que ele seja visto como o ativo na relação com Rin, mas quando pareado com Makoto, que é mais alto, protetor e mais forte, Haruka torna-se o passivo.

O papel de um personagem em uma relação depende da personalidade do personagem com o qual será pareado. Para estes casos, denomina-se o personagem que ora comporta-se como passivo e ora como ativo de “*seke*”, uma mescla das primeiras sílabas dos nomes “*seme*” e “*uke*”.

3.3.5. Triângulos Amorosos

Na série, é difícil obter um *One True Pairing*⁶², o que acaba gerando um tipo de triângulo amoroso que pode ocorrer como Haruka-Makoto-Rin e Rin-Haruka-Nitori, uma vez que estes personagens possuem afinidade ou tensão sexual com mais de um personagem. É visível na série que Makoto sente um incômodo quando Rin machuca os sentimentos de Haruka, da mesma maneira que se nota o mesmo incômodo em Nitori, quando o oposto ocorre.

Nota-se uma tendência nas animações esportivas atuais de colocar uma sutil relação homoafetiva nos personagens, como acontece com *Haikyuu!!* (2014), sobre vôlei, e *Yuri!!! On Ice* (2016), sobre patinação no gelo. É possível verificar que essa tendência é visível após o ano de 2013.

Possivelmente, devido ao sucesso de *Free!* outras produtoras resolveram fazer uso do chamado *queerbaiting*⁶³, ou seja, animações com sutil teor homossexual, nas quais as relações homossexuais não serão desenvolvidas, permitindo que a produtora fique em uma posição neutra sobre a homossexualidade. A homossexualidade ainda é uma questão tabu no Japão (MCLELLAND, 2006) embora conquiste fãs da comunidade LGBT, simpatizantes e o *fandom yaoi*, conforme mencionado anteriormente.

⁶²Do inglês, um casal verdadeiro. Casal canônico em uma história ou o favorito de uma pessoa.

⁶³Disponível em: <<http://www.rukhnoteikoku.com/2016/05/vamos-problematizar-queerbaiting-e-suas.html>>.

3.4. Análise: conexões entre gender e genre

Genre e *gender*, que possuem sentidos distintos, têm raízes etimológicas semelhantes e se referem à palavra "tipos", sendo que em português só existe uma palavra para designar os dois e por isso aqui serão usadas algumas vezes em inglês para evitar conflitos no entendimento do texto e repetições.

Estudos de gênero audiovisual muitas vezes assumem o gênero sexual como um componente relativamente não problemático de um mundo genérico específico.

Enquanto os estudos cinematográficos ocidentais teorizam o gênero em grande parte em termos de Hollywood, a globalização da mídia e o pensamento pós-colonial levantam questões sobre a transmigração de gêneros audiovisuais entre as culturas nacionais e as interseções de gênero com raça, nacionalidade e classe. Tais interseções desafiam a limitação da teoria de gênero a Hollywood e do gênero como uma identidade totalizadora. Para Gledhill (2012):

While Western film studies has theorized genre largely in terms of Hollywood, media globalization and postcolonial thinking raise questions about the transmigration of genres between national cultures and the intersections of gender with race, nationality, and class. Such intersections challenge the limitation of genre theory to Hollywood and of gender as a totalizing identity. Not only are the boundaries between Hollywood's genres highly permeable, but, their figures and tropes spinning off to form a transnational generic storehouse, they attract elements from production centers elsewhere. (GLEDHILL, 2012, p.7)⁶⁴

No entanto, os usos da indústria do gênero audiovisual, fundindo-se com a mistura pós-modernista de protagonistas, ações e configurações de diferentes gêneros,

⁶⁴ “Enquanto os estudos cinematográficos ocidentais teorizam o gênero em grande parte em termos de Hollywood, a globalização da mídia e o pensamento pós-colonial levantam questões sobre a transmigração de gêneros audiovisuais entre as culturas nacionais e as interseções de gênero com raça, nacionalidade e classe. Tais interseções desafiam a limitação da teoria de gênero a Hollywood e do gênero como uma identidade totalizadora. não só as fronteiras entre os gêneros de Hollywood são altamente permeáveis, mas, com suas figuras e metáforas girando para formar um estoque genérico transnacional, eles atraem elementos de centros de produção em outros lugares.”

exploram a permeabilidade de fronteiras genéricas, recentrando a atenção crítica no gênero como *cross-media*, processo transcultural e não produto final.

Enquanto o estruturalismo tem desconstruído o eu unificado, as identidades sexuais e étnicas tornaram-se cada vez mais disponíveis como escolhas de estilo comercial. Assim, as teorias de *genre* e de *gender* abandonam seu foco em identidades discretas. Não mais concebidas como representações limitadas, sua relação pode ser configurada não em termos de reflexão social, de deturpação ideológica ou de posicionamento de sujeito, mas como um efeito cinematográfico e uma circulação discursiva entre a sociedade e a história, os mundos públicos e imaginários.

Gledhill (2012) afirma que essa circulação enfoca a “genrificação” do gênero, permitindo-nos pensar sobre a produtividade de *gender* no *genre* em termos de apelos estéticos e imaginações simbólicas. No entanto, não se trata de eliminar a dimensão referencial, mas reconhecer sua relatividade em relação aos processos heterogêneos envolvidos na textualidade e na produção, circulação e recepção de filmes.

Dada a associação de repetição genérica com o reforço de estereótipos, sendo a indústria fílmica geralmente dominada por homens, é de se questionar como mulheres produtoras poderiam intervir. Levanta-se então a questão de autoria de gênero e estética, conectadas pela procura por subversão. É através dos estudos fílmicos sobre o melodrama que se abre um novo território para a apropriação feminina, que, através das relações familiares e fortes emoções, toma o seu lugar na indústria fílmica.

Mas mesmo se o gênero sexual é uma performance em resposta a uma chamada discursiva, nem todas as chamadas exigem que funcionemos em prol do gênero (*gender*). Por muito tempo a crítica feminista tem assumido que os “homens”, tantos nos filmes quanto como audiência, funcionam justamente como homens. Mas se entendemos o gênero (*gender*) como genérico e a “mulher” como uma figura simbólica e referencial, e dissolvermos a identificação de gênero (*gender*) a gênero (*gender*), então a exploração da estética, os apelos afetivos e a significação da masculinidade genérica se tornam possíveis. E se as cineastas acessam em gênero (*genre*) recursos imaginativos durante muito tempo resididos apenas no campo de um imaginário

masculino, parece então ser o momento certo para explorar o que a aculturada feminilidade e o feminismo pregam em torno da masculinidade.

Precisamos entender os apelos afetivos e simbólicos que mantêm as figurações genéricas de gênero (*gender*) no lugar como centros de produção dramática e afeto estético para diferentes públicos. Deslocar as dimensões estéticas e significantes do gênero de referência social é compreender melhor seu trabalho no espaço subjetivo da ficção cinematográfica e da imaginação cultural.

Collins analisa a relação entre *gender* e *genre* nos filmes de ação, tendo como objeto da análise o filme *Point Break (Caçadores de Emoção)* de 1991, onde descreve: “Point Break expresses and awareness of it's cultural/commercial from the filling out the homosocial trope latent in the action genre's intense male relationships and fetishization of the male body.”⁶⁵(COLLINS; GLEDHILL, 2012, p.54)

Point Break foi dirigido por Kathryn Bigelow, e por isso o filme acabou sofrendo críticas da Academia - *Academy of Motion Picture Arts and Sciences (AMPAS)* – que o interpretou como um ato político, justificando que diretoras mulheres fazem de filmes de ação um ato político ou enfatizam questões de masculinidade e desejos masculinos, diferentemente dos filmes do gênero dirigido por homens. No filme, o gênero (*gender*) serve para dar voz à Bigelow em relação à hierarquia do patriarcado cultural. A representação do gênero (*gender*) no filme adere ao precedente dentro do gênero (*genre*), como um ato de repetição genérica, mas traz importantes teorias culturais a respeito de gênero também.

O filme dirigido por Bigelow é um filme de ação. Steve Neale (1983) resume o gênero de ação como tendo uma propensão para feitos físicos espetaculares, uma narrativa com lutas, perseguições e explosões, com ênfase na performance atlética e façanhas maravilhosas. O marketing em geral, como as prévias, entrevistas, pôsteres e trailers nos contam exatamente como este filme será vendido e, mesmo antes de o

⁶⁵ “Ponto Break expressa e consciência de que é cultural / comercial do recheio do tropo homossexual latente nos relacionamentos masculinos intensos do gênero de ação e fetichização do corpo masculino.”

termos visto, já podemos entender como este estará posicionado e qual será a nossa experiência ao assisti-lo.

Por possuir similaridades com *Free!*, aqui, a análise de Collins sobre *Point Break* serve como um comparativo para analisar a questão de *genre* e *gender* de *Free!*, as semelhanças que se destacam são: esportes aquáticos, laços de amizade que se confundem e misturam com laços homoafetivos, tensão sexual entre rivais, sexualização dos corpos masculinos, gêneros esportivos que se mesclam com o *queer* e direção feminina em um gênero tipicamente masculino.

Point Break possui dois protagonistas masculinos: Bodhi, interpretado por Patrick Swayze, e Johnny Utah, interpretado por Keanu Reeves. Na trama, Johnny, um agente do FBI, trabalha sob o disfarce de um surfista procurando por novas emoções a fim de descobrir uma gangue de surfistas que suspeita serem ladrões de banco. À medida que Johnny se aproxima de Bodhi, descobre que o maior sonho de sua vida é surfar na maior onda do mundo, fenômeno que ocorre na Austrália a cada cinquenta anos durante uma tempestade. Após uma caçada implacável a Bodhi, que inclusive leva à morte de outros surfistas membros da gangue, Bodhi consegue escapar. Semanas depois, Johnny finalmente encontra o surfista, após o perseguir pelos quatro cantos do mundo, em uma praia da Austrália e o algema. Bodhi implora a Johnny que o deixe apanhar uma última onda antes de ser preso. Johnny percebe que sua carreira terminará se o deixar fugir, mas liberta-o. Enquanto vê Bodhi ir para a água em direção ao mar com ondas de vinte metros e para uma morte certa, Johnny ri e atira o seu distintivo para o mar.

Assim como em *Free!*, nesse filme, os protagonistas cuja paixão por um esporte supera o normal, podemos traçar um paralelo entre Johnny e Bodhi e Rin e Haruka. Da mesma maneira que Bodhi ama o surfe, Haruka ama nadar, suas motivações são outras, mas sua paixão é a mesma. Bodhi está disposto a tudo para continuar surfando e sentindo emoções, da mesma forma que o maior desejo de Haruka é poder continuar nadando com seus amigos. Assim também é Johnny, que chega a desistir do seu objetivo inicial para deixar Bodhi realizar um sonho, mesmo que destrutivo. De forma

semelhante, Rin desiste de seu sonho de se tornar campeão olímpico para poder nadar novamente com Haruka, a fim de ver o amigo satisfeito e feliz.

De maneira semelhante também podemos observar que a relação de Bodhi e Johnny é parecida com a relação de Haruka e Rin, há uma forte rivalidade e uma tensão sexual também entre ambos os personagens. Rin deseja mostrar todo o seu potencial e superar Haruka na natação, e Johnny arrisca sua vida para prender Bodhi e este objetivo é o que guia e motiva os personagens em ambas as tramas.

Em ambas as narrativas também há um forte laço de amizade entre os personagens, tão forte, que a narrativa não permite vencedores. Em *Free!* Rin não vence Haruka, ao invés disso, compete no mesmo time de revezamento no final, pois o que importa não é vencer, mas competir ao lado de seu amigo. Johnny não prende Bodhi. Mesmo pondo seu emprego em risco, deixa o surfista realizar sua última vontade e surfar na onda mais alta, rumo à morte certa. A amizade e a relação dos personagens tornam-se mais importantes do que a vitória ou o emprego: os objetivos iniciais são colocados de lado em troca do bem-estar do companheiro.

Existe também uma forte sexualização dos corpos masculinos, típica do gênero de ação, afinal, é um universo masculino com protagonistas homens de corpos fortes e másculos. Bodhi e Johnny possuem corpos esculturais e musculosos assim como os personagens de *Free!*, que embora ainda estejam em idade púbere não deixam a desejar no mesmo quesito. Sabemos, no entanto, que mais do que parte da narrativa e características comuns ao gênero de ação, esta foi uma escolha de Utsumi, que possui uma grande paixão por músculos, assim como a personagem Gou.

Todas as características citadas facilitam a classificação de *Free!* como pertencente ao gênero esportivo, como a divulgação da animação pesadamente relacionada à natação, inclusive sendo chamado de “*Swimming anime*” antes de possuir o nome *Free!*. Porém, há pontos que convergem também com o gênero *yaoi*. Mais do que apenas uma conexão de *gender* e *genre*, temos escolhas de roteiro que dão margem a uma interpretação *queer* da história.

Uma maneira simples de perceber que os personagens possuem uma tensão sexual forte e laços de amizade que beiram o romance é imaginá-los como se fossem de outro gênero, por exemplo, uma mulher e um homem. As interações seriam vistas como apenas amistosas? Se os pares de *Free!* fossem compostos por um uma garota e um garoto, ficaria evidente a existência de algum tipo de atração sexual, romance ou mesmo um sentimento amoroso que, mesmo que sutil, é recíproco.

Outro fator que evidencia o fato da série ter sido destinada também ao público feminino é o *fanservice*. Esta palavra se refere a elementos supérfluos incluídos para divertir, entreter ou atrair audiência. Muitas vezes incluem situações de forte conotação sexual ou erótica. Utsumi usa enquadramentos e ângulos não apenas para alimentar a tensão sexual e sutil homoafetividade da série, mas também para mostrar ângulos masculinos raramente explorados em animações esportivas apesar do tipo físico dos personagens. Acontece certo *fanservice* para o público feminino, o que evidencia o intuito do estúdio de atingi-lo com a animação esportiva.

Abaixo são comparadas imagens de *fanservice* para o público masculino e para o feminino, onde foram usadas imagens de uma animação esportiva chamada *Keijo!!!!!!!* (2016). Aparentemente o uso de pontos de exclamação tem se tornado uma tendência do gênero esportivo de animação. Em *Keijo!!!!!!!*, garotas com traje de banho competem em uma plataforma flutuante. O objetivo da competição é derrubar a oponente usando apenas os seios e as nádegas. Esta série foi escolhida para a comparação por também possuir o tema aquático e exibir o mesmo tipo de trajes. Mesmo assim, é quase seu oposto, pois as competidoras são mulheres, e os apelos visuais são direcionados ao público masculino.

À esquerda, imagens de *Free!* e à direita, imagens de *Keijo!!!!!!!*:



Figura 14 – Enquadramento usado em *Free!* para favorecer o fanservice



Figura 15 – Enquadramento similar em *Keijo!!!!!!!*



Figura 16 – Troca de roupas em *Free!* com revelação sensual



Figura 17 – Troca de roupas em *Keijo!!!!!!!* Com revelação sensual



Figura 18 – Enquadramento revelador em *Free!*



Figura 19 – Enquadramento sensual em *Keijo!!!!!!!*

Após observarmos estes enquadramentos usados para fins de *fanservice* na série, notamos que também, assim como se dá no *yaoi*, há sempre um motivo para que ele ocorra e há um certo alívio cômico. Por exemplo, assim como o homerotismo no *yaoi* é impulsionado por um motivo infantil, como um personagem embriagado, ou um beijo acidental, em *Free!* o *fanservice* ocorre de maneira ligeiramente cômica, como quando Rei não consegue nadar ou vestir suas roupas de banho. Ou seja, é

impulsionado por um motivo aparentemente inocente ou bobo, da mesma maneira como ocorre no *yaoi*.

De maneira geral, *gender* e *gender* se encontram em *Free!* que apesar de todo o corpo genérico pertencer ao gênero esportivo, trazem em si narrativas que estão fortemente presentes no gênero feminino, como as configurações da série que o assemelham ao *yaoi*: homens que não possuem uma performatividade tida socialmente como masculina, de corpos esguios e feições delicadas, que competem de maneira amistosa e cujo maior desejo é nadar com os amigos com os quais possuem fortes relações de amizade que muitas vezes mesclam um sutil romance, tensão sexual e sentimentos não revelados. Isso se dá devido a uma possível tentativa do estúdio dese aproximar do público feminino, que não costuma ver animações esportivas de maneira geral, e assim atingir maior audiência com a série.

Em seguida, pode ser citado o fato de o estúdio ter designado uma diretora, Hiroko Utsumi, para dirigir a série, o que aproximou *Free!* ainda mais do público feminino, tanto por trazer *fanservice* para mulheres através de ângulos que expõem toda a sensualidade dos corpos esculturais dos nadadores, bem como pela aproximação entre os personagens que, muitas vezes, excede a amizade e que nos remete ao *yaoi*, que é feito por mulheres e para mulheres.

Usa-se aqui uma leitura feminina de uma animação que era território quase unicamente masculino até o momento, onde o esporte é usado para trabalhar as relações dramáticas vividas pelos personagens e enaltecer a sexualização masculina, contrário ao movimento que ocorre nas animações destinadas ao público masculino e que enaltece a erotização dos corpos femininos. Temos ainda a presença de uma personagem feminina forte que comanda o time de natação em um gênero onde as personagens femininas são raridade e, quando existentes, são altamente sexualizadas e não possuem destaque na animação. Desta forma, *Free!* consegue criar uma reconfiguração da animação esportiva sem perder traços marcantes da mesma e mesclá-la com uma leitura feminina que trazem em seu âmago características do *shoujo* e do *yaoi*.

Considerações Finais

Após apresentar os dados da produção de *Free!*, traçar as origens e características do *yaoi* e fazer uma conexão de *genre* e *gender*, agora é possível concluir alguns pontos acerca dos questionamentos propostos no começo desta pesquisa.

No entanto, antes de partir para estas considerações, gostaria de mudar da primeira pessoa do plural para a do singular em alguns parágrafos a fim de compartilhar as motivações por trás deste projeto.

Esta pesquisa nasceu da minha paixão por animação japonesa, sobretudo, pelo gênero *yaoi*. Quando decidi pelo Mestrado, desejei investigar algo pelo qual tivesse uma paixão e que me motivaria a continuar minha pesquisa apesar das adversidades. Foi quando o anime *Free!*, em 2013, estava entre os mais assistidos e comentados no Japão e no Ocidente. Assisti por curiosidade ao primeiro episódio quando elementos muito simples me cativaram nesta animação: a qualidade da animação da água; que normalmente não recebe uma animação tão dedicada, muitas vezes recebendo textura digital; a motivação simples, porém muito forte, dos personagens; e por fim, a narrativa que trazia um misto de amizade e tensão romântica/sexual.

Fiquei intrigada com uma animação esportiva, normalmente destinada ao público masculino, ter conseguido trazer esta tensão romântica e sexual em seu roteiro, de maneira sutil e subjetiva. Ainda assim, ela foi exibida no Japão durante horário nobre e obteve vasto sucesso, visto que animações deste tipo costumam obter sucesso apenas com seu público alvo. *Free!* havia conseguido misturar dois gêneros, o esportivo e o *yaoi*, até então bastante distintos, sem perder o foco no esporte e obter sucesso com vários nichos de espectadores. Assim, surgiu o tema do projeto de pesquisa, algo que mesclava duas paixões pessoais: o anime e o *yaoi*.

A primeira versão da pesquisa contemplava uma análise sobre o *yaoi* e a cultura do *fandom*, mas devido ao tempo de realização do Mestrado e a necessidade de um aprofundamento da temática, decidi junto ao meu orientador focar em uma análise que

não envolvesse pesquisas de público. Assim, ficou decidido que seria analisada a relação de *genre* e *gender* da série *Free!*, uma vez que eu não desejava me distanciar do objeto escolhido e do gênero *yaoi*.

Acredito que uma vez decidida a pesquisa, o mais difícil foi encontrar materiais relacionados ao anime, sobretudo sobre o gênero *yaoi*. Para começar, foram pesquisados inúmeros artigos sobre a série *Free!* e sua origem. Foi possível encontrar grande parte do material online por se tratar de uma série de animação recente; boa parte deste material estava traduzida para o inglês e isto facilitou bastante o trabalho de análise genética da série. Infelizmente, o material traduzido e escaneado estava incompleto, por isso foi necessário conseguir um exemplar do *Free! TV Animation Guidebook* (2013) e traduzir a parte que faltava. Apesar de ter alguma dificuldade com a tradução, a posse deste material trouxe quase que todos os dados da produção da série e foi essencial para o entendimento de sua origem.

Posteriormente, passamos a estudar as possibilidades metodológicas e a aproximação ao grupo de pesquisa Cinemídia, Grupo de Estudos sobre História e Teoria das Mídias Audiovisuais, fazendo uso da intermedialidade, mais especificamente da transposição midiática, ou seja, na transformação de uma mídia definida em outra, conforme proposto por Rajewisky (2012), para explicar os *flashbacks* que ocorrem em momentos determinados da série animada que fazem alusão à obra de Ouji Kouji, que não apenas serviu como inspiração para a animação, como também tem papel fundamental na mesma. É através de *flashbacks* que remetem à obra que é possível saber a história de cada um dos personagens, bem como a origem de seus laços.

Era necessário, no entanto, que antes de iniciarmos o capítulo sobre o *yaoi*, houvesse uma introdução sobre a animação japonesa, uma vez que ela traz terminologias e características que não são de conhecimento geral. Para a introdução sobre animes e mangás foram usadas as reflexões de Luyten (2005) e Borges (2008). Feita a introdução, foi inserido então o gênero *yaoi*, suas origens e características, havendo certa dificuldade nesta parte devido à escassez de materiais, sendo este assunto pouco explorado – seja por ser relativamente novo ou pelo fato de o *yaoi* ainda carregar certo preconceito. Aqui, foi investigado o início do gênero de animação através

de McLelland (2015), usando as reflexões de Levi (2008) sobre este gênero e como ele se espalhou pelo mundo ocidental.

Com a conclusão destes dois capítulos, tornou-se possível então o terceiro capítulo que deu origem ao tema da pesquisa e também ao seu título: a relação de *genre* e *gender* na série *Free!*, em razão de ser uma animação sobre esportes e este ser um gênero normalmente destinado aos homens, mas ainda assim trazer características do *yaoi* em seu conteúdo – normalmente destinado ao público feminino – além de ser produzido por mulheres.

Uma explicação sobre os gêneros audiovisuais e gêneros como identificação sexual foi necessária neste terceiro capítulo, sobretudo sobre gênero sexual, uma vez que ainda é difícil entender as diferenças entre identidade sexual, sexualidade e orientação sexual. Feitas as devidas explicações, foi necessário então usar uma metodologia de análise da série, onde foram usados conceitos já explicados no capítulo anterior sobre o *yaoi*, conforme descritos por McLelland (2015) e Levi (2008) e então sobre a relação de gênero audiovisual e gênero como identificação sexual proposta por Gledhill (2012) e por Collins (2012) através de uma análise fílmica de *Caçadores de Emoção (Point Break, 1991)*, filme que traz similaridades com *Free!* por abordar um esporte aquático, ter o culto ao corpo masculino e uma relação de rivalidade e tensão sexual entre personagens também do sexo masculino.

Com estes capítulos realizados, podemos concluir que tendo o espectador de *Free!* o conhecimento sobre o *yaoi*, sobretudo sobre suas características, visuais ediscursivas, possuindo também noções de performatividade de gêneros sexuais, conforme proposto por Butler (2015), juntamente com a proposta de Gledhill (2012), sobre como o *genre* e *gender* se mesclam nos filmes, foi possível identificar a série como pertencente ao gênero *yaoi*.

Um espectador não familiarizado com estas propostas e teorias poderia ainda assim identificar, e até mesmo rotular a animação como um anime esportivo recheado de *queerbating* apenas para abranger um maior público, mas ainda assim esta atmosfera *queer* da série não passaria despercebida pelo mesmo. E aqui deve ser ressaltado que embora este termo tenha surgido recentemente apenas, há tempos ele

já existia, de maneira cânone, nos mangás e animes femininos, uma vez que estes pregam a ideologia do amor sem preconceito e incondicional, como ocorre por exemplo entre casais homoafetivos em *Sailor Moon* (1992).

Sendo o *queerbaiting*, uma relação homossexual não desenvolvida ou tão sutil que fica a critério do espectador notá-la ou não, o *queerbaiting*, quando entre personagens do sexo masculino, nada mais é do que o *yaoi* propriamente dito, porém curto e sem construção. O fato de que a trama principal de uma animação possui outra temática, como o esporte, fazer o uso do *yaoi* não significa que isto seja apenas um *queerbaiting*, mas sim que a relação homossexual na série é importante, é mais do que um atrativo para o público LGBT.

Free! é mais do que uma animação esportiva com *queerbaiting*, pois toda a relação que os personagens possuem é importante. A série não se trata apenas de uma animação sobre natação com casais potencialmente homossexuais secundários com os quais o público LGBT pode se identificar. Mais do que isto, a série se prende, e muito, na rivalidade e no apoio que existe entre os personagens, na tensão sexual e romântica que ocorre entre eles e em seus relacionamentos, possuindo muito mais profundidade nestas relações do que um mero *queerbaiting*. Até mesmo se analisarmos comparativamente, por exemplo, em Cavaleiros do Zodíaco (1986), ocorre apenas uma cena com Shun e Hyoga que pode ser interpretada como homoafetiva, ou mesmo em *Sailor Moon*, apenas em um episódio podemos notar o afeto de Zoycite por Malachite, conforme descrito anteriormente, o *queerbaiting* costuma ocorrer com menor frequência dentro de uma trama, sendo usado em alguns episódios, sem que necessariamente os personagens envolvidos tenham afinidade até aquele momento. Já na série estudada, nota-se já uma proximidade queer entre os personagens logo no início e ela é desenvolvida com o decorrer da narrativa, construída e muito mais profunda do que um *queerbaiting*.

Resumidamente, é equivocado dizer que *Free!* trata-se de um anime esportivo com *queerbaiting* só porque sua temática não é romântica para ser considerada *yaoi*. Pelo contrário, observando os animes esportivos que foram lançados após o lançamento de *Free!*, notamos que esta animação inovou o conceito da animação

esportiva, uma vez que *Haikyu!!* e *Yuri on Ice!!!* seguem o estilo narrativo de *Free!*, tanto no quesito dos relacionamentos entre os personagens, como na proximidade com o *yaoi*.

A animação ainda deve ser classificada como esportiva, uma vez que é o esporte e o amor por ele que une todos os personagens e move a trama principal da série, mas o conteúdo *yaoi*, ainda que sutil, é inegável.

Free! quebra o estereótipo de que as animações esportivas devem ser voltadas quase que exclusivamente à audiência masculina e não se prende a longos episódios centrados em disputas e competições esportivas, optando por trabalhar a relação entre seus personagens, unindo-os através do esporte ao invés de dar maior foco ao esporte do que aos personagens.

Em um país de culturas machistas e misóginas, Utsumi consegue dar espaço às mulheres na animação esportiva, ainda que não seja colocando as mulheres em maior destaque, a aproximação com o *yaoi*, o *fanservice* feminino, a sexualização dos personagens e a narrativa que não se prende meramente à competitividade consegue tornar a animação esportiva atrativa para este público que antes era excluído, e até mesmo menosprezado, pelas animações esportivas.

Esta abordagem de Utsumi, e em seguida por Kubo, diretora de *Yuri!!! On Ice*, nos faz questionar cada vez mais o que pode ser considerado *queerbaiting* e até que ponto ele pode ser uma tentativa de tornar o *yaoi*, ainda que bastante conservador, mais aceito em uma sociedade, seja ela a ocidental ou a oriental.

O que pretendemos deixar claro, de maneira que talvez seja inédita, é que esta animação deve ser lida como *queer* pelos motivos mencionados ao longo deste trabalho. Aqueles já familiarizados com os gêneros de animação japonesa são capazes de notar a proximidade da série com o *yaoi* e assim interpretá-la como *queer*, ou como uma mescla do gênero esportivo e *yaoi*. Já aqueles que não estão familiarizados também conseguem fazer uma leitura da série como uma animação esportiva e identificar “*queerbait*”, sem necessariamente identificar a tensão homoafetiva nos personagens ou mesmo semelhanças com o *yaoi*. Esta segunda leitura, ainda que

válida, prejudica um pouco o entendimento na série no que diz respeito aos laços que os personagens possuem uns com os outros. Todavia, em ambas as leituras, é possível notar a sutil homossexualidade presente na animação, seja ela considerada *yaoi* ou *queerbaiting* pelo espectador.

REFERÊNCIAS:

ARANHA, Gláucio. Vozes abafadas: o mangá yaoi como mediação do discurso feminino. **Galáxia**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Julho 2010. Disponível em:<<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/3305>> Acesso em: 21 de fev. 2016.

ARVIDSON, Jens; ASKANDER, Mikael; BRUHN, Jørgen; FÜHRER, Heidrun (Org.). **Changing borders**. Contemporary positions in intermediality. Lund: Intermedia Studies Press, 2007

AUMONT, J.; MARIE, M. **A análise do filme**. Lisboa: Edições de Texto & Grafia LTDA. 2009.

AUMONT, J.; MARIE, M. **À quoi pensent les films**. Paris: Séguier. 1996.

BEAUVOIR, Simone. **O segundo sexo**: Fatos e Mitos. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1970.

BORDWELL, D. **Elcine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960**. Barcelona: Paidós, 1997.

BORGES, Patrícia M. **Traços ideogramáticos na linguagem dos animês**. São Paulo: Via Lettera, 2008.

BRIEMT, Hervé. Une petite histoire du yaoi. In:_____.**Manga 10,000 images**:homosexualité et manga: le yaoi. Versailles, França: Étidions H., 2008.

BUSSE, K.; HELLEKSON, K. **Fan fiction and fan communities in the age of internet**.Jefferson: McFarland & Company Inc., 2001.

BUTLER, Judith. **Bodies that matter**. New York: Routledge, 1993.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**: feminismo e subversão da identidade. Tradução de Renato Aguiar.Riode Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2015.

_____. **Gender performance**: the transadvocate interviews Judith Butler by Cristan Williams [1 de maio, 2014].Entrevista concedida a Cristan Williams.Disponível em <http://www.transadvocate.com/gender-performance-the-transadvocate-interviews-judith-butler_n_13652.htm>. Acesso em 29 de maio de 2014.

_____. Imitation and Gender Insubordination. In: ABELOVE, Henry; BARALE, Michele Aina; HALPERIN, David M. (ed). **The Lesbian and Gay Studies Reader**. New York: Routledge, 1993.

_____. Performative acts and gender constitution: an essay in phenomenology and feminist theory. In: CASE, Sue-Ellen.(Ed.)**Performing feminisms: feminist critical theory and theatre**.Baltimore & London: The John Hopkins University Pres, 1990, p.270-282.

_____. **The difference between sex and gender**. Disponível em <<http://bigthink.com/in-their-own-words/the-difference-between-sex-and-gender>>. Acesso em: 17 de maio de 2014.

CÉ, Otávia. Seme ou uke? Uma análise sobre o yaoi, os quadrinhos homossexuais japoneses. In: **Fazendo Gênero. Diásporas, Diversidades, Deslocamentos**. Rio Grande do Sul, volume 9. Ago. 2010. Disponível em: <http://www.fazendogenero.ufsc.br/9/resources/anais/1277925701_ARQUIVO_SemeouUke.pdf> Acesso em: 9 de abr. de 2016.

COLLINS, L. Gender and generic surface in Point Break. In. GLEDHILL, C. (Ed.) **Gender meets genre in postwar cinemas**. Urbana, Chicago, Springfield: University of Illinois Press, 2012.

DERRIDA, J. **Força de lei: o fundamento místico da autoridade**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

DERRIDA, J. **Heidegger et la question: De l'esprit, Différence sexuelle, différence ontologique (Geschlecht I), La main de Heidegger (Geschlecht II)**. Editions Flammarion, 2010.

DERRIDA, J. **Posições**. Trad. Tomaz Tadeu da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

GALBRAITH, W.P. **The otaku encyclopedia**. Nova York: Kodansha, 2009.

GENETTE, Gérard. Palimpsestos: a literatura de segunda mão. In: **Cadernos Viva Voz**. Tradução de Cibele Braga, Erika Viviane Costa Vieira, Luciene Guimarães, Maria Antônia Ramos Coutinho, Mariana Mendes Arruda e Miriam Vieira. Extratos: capítulos 1, 2, 3, 4, 5, 7, 13, 37, 38, 40, 41, 45, 46, 47, 48, 49, 53, 54, 55, 57, 79, 80. Belo Horizonte: Faculdade de Letras/UFMG, 2011.

GLEDHILL, Christine. **Gender meets genre in postwar cinemas**. University of Illinois, 2012.

ESQUENAZI, J. P. **As séries televisivas**. Lisboa; Texto&Grafia, 2011.

FOULCAULT, M. **História da sexualidade 1: avontade de saber**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1999.

FOULCAULT, M. **História da sexualidade 2: o uso dos prazeres**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1998.

FOULCAULT, M. **História da sexualidade 3: o cuidado de si**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2005.

HATTA, Yoko. **Free!TV animation guidebook**. Kyoto: Kyoto Animation, 2013.

JONES, V.E. **He loves him, she loves them: Japanese comics about gay men are increasingly popular among women, 2005**. Disponível em: <http://www.boston.com/ae/books/articles/2005/04/25/he_loves_him_she_loves_them> Acesso em: 13 de fev. 2016.

JOST, F.; Gaudreault, A. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: Ed. UNB, 2009.

KERN, Adam, **Manga from the floating world: comicbook culture and the kibyoushi of Edo Japan**. Cambridge, MA. Harvard University Asia Center, 2006.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à semianálise**. São Paulo: Debates, 1969.

LANZ, Leticia. **O corpo da roupa**. Curitiba: Transgente, 2015.

LEVI, A.; McHARRY, M.; PAGLIASSOTTI, D. **Boy's love manga: Essays on the sexual ambiguity and cross-cultural fandom of the genre**. Jefferson: McFarland & Company Inc., 2008.

LI, Yannan. **Japanese boy-love manga and the global fandom: A Case Study of Chinese Female Readers.** Department of Communication Studies. Indiana, 2009. Disponível em: <<https://scholarworks.iupui.edu/handle/1805/1936>> Acesso em: 15 de maio 2015.

LUSING, W. **Yaoi ronso: Discussing Depictions of Male Homosexuality in Japanese Girls' Comics, Gay Comics and Gay Pornography.** Intersections: Gender, History and Culture in the Asian Context, Issue 12, 2006. Disponível em: <<http://www.she.murdoch.edu.au/intersections/default.htm>>. Acesso em: 19 maio 2016.

LUYTEN, Sonia. **Cultura pop japonesa: mangá e animê.** São Paulo: Hedra, 2005.

LUYTEN, Sonia. Mangá: **O poder dos quadrinhos japoneses.** São Paulo: Hedra, 2001.

MCLELLAND, M.J. **Japan's original gay boom.** Routledge, 2006, p. 159-173. Disponível em: <<http://ro.uow.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1154&context=artspapers>> Acesso em: 15 de maio 2015.

MCLELLAND, M.J., Manga, in BRULOTTE, Gaëtan; PHILLIPS, John. (Ed.) **Encyclopedia of erotic literature.** New York: Routledge, 2010.

MCLELLAND, M.J., **Male homossexuality and popular culture in Japan.** Gender, History and Culture in the Asian Context, Issue 3. Murdoch University. Perth, Australia. Jan. 2010. Disponível em: <intersections.anu.edu.au/issue3/mclelland2.html> Acesso em: 17 de jul. 2015.

MITTEL, Jason. **Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea.** Revista Matrizes, V. 5, N. 2, 2012.

NAGIME, Mateus. **Em busca das origens de um cinema queer no Brasil.** 2016. Tese (Mestrado em Imagem e Som) – Universidade Federal de São Carlos, São Paulo, 2015.

NEALE, Steve. Questions of Genre. In: MILLER, Toby; STAM. Roberts (Org.). **A companion to film theory.** Oxford. UK: Blackwell Publishing, 1999.

NEALE, Steve. **Masculinity as Spectacle: reflections on men and mainstream cinema.** Screen 24 (6): 2-17. Disponível em: <<https://academic.oup.com/screen/article-abstract/24/6/2/1653405/Masculinity-as-Spectacle?redirectedFrom=fulltext>> Acesso em 24 de maio de 2017.

NAH, K. Yaoi: there is no homosexuality. Buddy Magazine, abril/1998.

NOH, S. **Reading YAOI Comics: an analysis of Korean girls's Fandom.** Conference of Korean Society for Journalism and Communication Studies. New York: Routledge, 1998.

PASOLINI, Pier P. **Empirismo herege.** Lisboa: 1982.

PLUGFELDER, G. **Strange fates: sex, gender, and sexuality in Torikaebaya monogatari.** Tóquio: Monumenta Nipponica, 2000.

PRECIADO, P. Beatriz. **Manifesto Contra-Sexual.** Madrid: Opera Prima, 2014.

RAJEWSKY, Irina. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. In: DINIZ, Thaís F. N.; VIEIRA, André Soares.

Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Rona Editora: FALE/UGMF, 2012. p. 51-73.

RICH, B. Ruby. **The new queer cinema: director's cut.** Durham, London: Duke University Press, 2013.

RODRIGUES, Carla. "Temos que pensar o lugar de corpos movendo-se livremente dentro de uma democracia", diz Judith Butler. **Revista Cult.** São Paulo, edição 205. Nov. 2015. Disponível em: <<http://revistacult.uol.com.br/home/2015/09/temos-que-pensar-o-lugar-de-corpos-movendo-se-livremente-dentro-de-uma-democracia-diz-judith-butler/>>. Acesso em: 12 de nov. de 2016.

SAID, Edward. **Orientalismo.** São Paulo: Schwarcz, 1978.

SATO, Cristiane. A cultura popular japonesa: animê. In LUYTEN, S. (ed.) **Cultura Pop Japonesa: Mangá e Animê.** Hedra: São Paulo, 2005.

SCOTT, Joan. Gender: a useful category of historical analyses. In: _____ **Gender and the politics of history.** New York, Columbia University Press. 1989.

VIEIRA, Helena. Teoria queer: o que é isto?. In: **Revista Fórum.** São Paulo, junho.2015. Disponível em: <<http://www.revistaforum.com.br/osentendidos/2015/06/07/teoria-queer-o-que-e-isso-tensoes-entre-vivencias-e-universidade/>>. Acesso em: 9 de dez. de 2016.

WEEKS, Jeffrey. O corpo e a sexualidade. In: LOURO, Guacira Lopes. (Org.) **O corpo educado - pedagogias da sexualidade.** Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

WELKER, James. **Beautiful, borrowed, and bent: "boys' love" as girls' love in shôjo manga.** Chicago: The University of Chicago Press. 2006

WITTIG, Monique. **The straight mind and other essays,** Boston: Beacon, 1992.

ZANGHELLINI, Aleardo. **Boys love' in anime and manga:** Japanese subcultural production and its end users. Australia: Routledge. 2009.

SITIOGRAFIA:

Anime News Network. Disponível em: <www.animenewsnetwork.com>. Acesso em: 2 de nov. de 2016.

Asahi Broadcasting Television. Disponível em: <<http://www.tv-asahi.co.jp/ABC>>. Acesso em: 2 de nov. de 2016.

Anime Theater – X. Disponível em: <<http://www.at-x.com/AT-X>> Acesso em: 2 de nov. de 2016.

BS11. Disponível em: <<http://www.bs11.jp/BS11>>. Acesso em: 2 de nov. de 2016.

TV Asahi. Disponível em: <<http://www.tv-asahi.co.jp/TVA>>. Acesso em: 2 de nov. de 2016.

Free! Iwatobi Swim Club Official Page. Disponível em: <<http://1st.iwatobi-sc.com/>>. Acesso em: 2 de nov. de 2016.

Tokyo MX TV. Disponível em: <<http://s.mxtv.jp/TokyoMX>>. Acesso em: 2 de nov. de 2016.

Ultimatemegax's blog. **Free! and the future of KyoAni productions.** Disponível em: <<https://ultimatemegax.wordpress.com/2013/04/27/free-and-the-future-of-kyoani-productions/>> Acesso em: 31 de out. de 2016.

Ultimatemegax's blog. **Free! Guidebook interview: Hiroko Utsumi x Futoshi Nishiya part 1.** Disponível em: <<https://ultimatemegax.wordpress.com/2013/09/01/free-guidebook-interview-hiroko-utsumi-x-futoshi-nishiya-part-1/>> Acesso em: 31 de out. de 2016.

Ultimatemegax's blog. **Free! Guidebook interview: Hiroko Utsumi x Futoshi Nishiya part 2.** Disponível em: <<https://ultimatemegax.wordpress.com/2013/09/01/free-guidebook-interview-hiroko-utsumi-x-futoshi-nishiya-part-2/>> Acesso em: 31 de out. de 2016.

FILMOGRAFIA

Free! - Iwatobi Swim Club, primeira temporada

Episódio 1 "Saikai no Sutātingu Burokku!"

Episódio 2 "Tsuioke no Distance!"

Episódio 3 "Riron no Dorufin Kikku!"

Episódio 4 "Toraware no Batafurai!"

Episódio 5 "Ōpun Wōtā de Taiken!"

Episódio 6 "Shōgeki no Nōburījingu!"

Episódio 7 "Kessen no Sutairu Wan!"

Episódio 8 "Gyakushū no Medorē!"

Episódio 9 "Mayoi no Rūzun Appu!"

Episódio 10 "Iradachi no Hāto Reito!"

Episódio 11 "Gekijō no Ōru Auto!"

Episódio 12 "Harukanaru Furī!"

GLOSSÁRIO

Anime: se refere à animação produzida por estúdios do Japão. A palavra é a pronúncia abreviada de "animação" em japonês, onde esse termo se refere a qualquer animação.

Bara: é um termo japonês jargão para o gênero de arte e mídia de ficção com o foco no sexo, amor e desejo com o tema do homoerotismo, normalmente criado por e para homens gays.

BL: forma abreviada de "Boy's Love", ver o termo "yaoi".

Bokukko: uma menina masculina que se refere a si mesma por "boku", palavra japonesa referente a "eu" de uso masculino. Descreve uma menina que é cofiante, gosta de mandar e muitas vezes age como menino.

Boy's Love: ver o termo "yaoi".

Dojikko: do japonês, "doji" quer dizer desajeitado ou atrapalhado, enquanto "ko" significa "criança". Sendo assim, esses personagens normalmente são jovens e desastrados.

Doujinshi: é um termo japonês para publicações independentes, geralmente revistas, mangás ou romances. O termo "doujinshi" deriva da junção das palavras "doujin", palavra japonesa que designa um grupo de pessoas com o mesmo interesse – ou, de forma mais coloquial, uma "turma" – e "shi", uma forma comprimida de "zasshi", ou "revista". O termo é comumente traduzido como fanzine, que também identifica revistas independentes.

Fandom: é a corruptela da expressão em inglês *fan kingdom*, que significa "reino dos fãs", na tradução literal para o português. Um *fandom* é um grupo de pessoas que são fãs de determinada coisa em comum, como um seriado de televisão, uma música, artista, filme, livro e etc.

Hentai: é uma palavra japonesa que é usada para se referir à pornografia que é exibida em certos desenhos e mangás do Japão.

Kouhai: novato, calouro.

Kuudere: personagens frias, que tentam ao máximo controlar suas emoções, mas têm momentos de fraqueza que chegam a ser incrivelmente cativantes. A palavra é a junção da adaptação japonesa para a palavra “cool”, do inglês, “frio”, e “deredere”, que em japonês, significa “amável”.

Light Novel: essencialmente um livro normal, porém com ilustrações em algumas páginas e é dividido em vários volumes, assim como os mangás.

Lemon: caracteriza mangás que retratem uma relação homossexual adulta entre dois homens.

Mangá: é o nome dado às histórias em quadrinhos de origem japonesa. A palavra surgiu da junção de dois vocábulos: “man” (involuntário) e “gá” (desenho, imagem). Ou seja, mangá significa literalmente “desenhos involuntários”.

Moe: literalmente significa “florescer” e é um trocadilho com o seu homônimo “queimar”. O termo caracteriza personagens fofos e adoráveis, mas com um misto de sentimentos de adoração e desejo pelos personagens.

Orange: é a contraparte feminina do “Lemon”. Ou seja, relação homossexual adulta entre duas mulheres.

Queerbaiting: é como nos referimos a uma jogada midiática criada para que a mídia (em especial os seriados e as novelas) possa lucrar ao promover certa “tensão sexual/romântica” entre dois personagens do mesmo gênero ao encorajar certo enredo romântico entre esses personagens sem a real intenção de fazer com que o relacionamento deles se torne *canon* (canônico).

Seke: derivado da junção das palavras “seme” e “uke”, indica um homem que hora assume o papel de ativo da relação, hora assume o papel de passivo.

Seme: o nome é derivado do verbo japonês *semeru* (atacar) e indica o homem ativo da relação homoafetiva.

Senpai: veterano.

Sensei: professor ou professora em japonês.

Shoujo mangá: é um tipo de mangá comercializado para um público feminino normalmente com idades entre 12 e 18 anos.

Shounen Ai: idem a *yaoi*.

Shounen mangá: é um mangá direcionado para o público jovem masculino. A categoria apela para uma grande faixa etária, embora seu público primário esteja na faixa de idade de 12 a 18 anos

Tsundere: a palavra é a junção de “tsuntsun”, que significa “virar seu rosto em um ato de desprazer” e “deredere”, que significa “tornar-se amável”. Assim, esta palavra descreve personagens que são temperamentais, mas tornam-se amáveis com o tempo.

Uke: o nome é derivado do verbo japonês ukeru (receber) e indica o homem passivo da relação homoafetiva.

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.

Yuri: é um gênero de mangá e anime que descreve relações românticas entre mulheres. O termo Yuri também é conhecido pelo termo shoujo-ai, que é um termo mais usado para conteúdo mais leve sem nada explícito ou pornográfico.

ANEXOS

Ficha Técnica da série

Equipe

Diretora: Hiroko Utsumi

Roteirista da Série: Masahiro Yokotani

Roteiro: Masahiro Yokotani (9 episódios)

Reiko Yoshida (ep. 6, 9)

Storyboard: Eisaku Kawanami (ep. 2, 5)

Hiroko Utsumi (Abertura; Encerramento; ep. 1, 4)

Naoko Yamada (ep. 7)

Noriyuki Kitanohara (ep. 10)

Rika Ōta (ep. 6, 11)

Taiichi Ogawa (ep. 3, 9)

Yasuhiro Takemoto (ep. 5, 8)

Diretor de Episódios: Eisaku Kawanami (ep. 2, 5)

Hiroko Utsumi (ep. 1)

Ichirou Miyoshi (ep. 4)

Naoko Yamada (ep. 7)

Noriyuki Kitanohara (ep. 10)

Rika Ōta (ep. 6, 11)

Taiichi Ogawa (ep. 3, 9)

Yasuhiro Takemoto (ep. 8)

Diretor de Unidade: Hiroko Utsumi (Abertura; Encerramento)

Música: Tatsuya Katou

Conceito Original: Kōji Ōji

Design de Personagens: Futoshi Nishiya

Diretor de Arte: Joji Unoguchi

Diretor-chefe de animação: Futoshi Nishiya

Diretor de Animação: Chiyoko Ueno (ep. 8)

Futoshi Nishiya (OP; ED; ep. 1)

Hiroyuki Takahashi (ep. 6)

Kayo Hikiyama (ep. 2, 5, 11)

Nao Naitō (ep. 7)

Nobuaki Maruki (ep. 3, 9)

Shoko Ikeda (ep. 10)

Yukiko Horiguchi (ep. 4)

Diretor de Som: Yota Tsuruoka

Director de Fotografia: Kazuya Takao

Produtor Executivo: Atsushi Isoyama

Shinya Yamamoto

Shunji Inoue

Yoko Hatta

Produtor: Masayuki Nishide (ABC Asahi)

Shigeru Saitō (Lantis)

Shin'ichirou Hatta (Kyoto Animation)

Shinichi Nakamura (Pony Canyon)

Animação 3D: Norihiro Tomiita

Rin Yamamoto

Ryuuta Nakagami

Tetsuro Umezu

Yuji Shibata

Diretor-Assistente de Animação: Hiroyuki Takahashi (ep. 5)

Kayo Hikiyama (ep. 6)

Kazumi Ikeda (ep. 2, 5)

Nobuaki Maruki (Abertura; Encerramento; ep. 4)

Diretor-Assistente de episódios: Rika Ōta (ep. 2)

Takuya Yamamura (ep. 5)

Produtor Assistente: Hiroshi Kogure

Midori Nonoue

Diretor Assistente de Unidade: Taichi Ishidate (Abertura; Encerramento)

Cenário: Ayami Hidaka (Anime Kobo Basara)

Cheon Bok Lee (Studio Blue)

Ikuko Tamine

Ji Hee Kim (Studio Blue)

Joji Unoguchi

Ju Ran Kim (Studio Blue)

Jung Ah Park (Studio Blue)

Manae Yamatogi

Marie Kitai (Anime Kobo Basara)

Mi Jin Lee (Studio Blue)

Mi Ran Moon (Studio Blue)

Mikiko Watanabe

Miyuki Hiratoko

Momoka Nagatani

Mutsuo Shinohara

Naoki Hosokawa

Nozomi Ōishi

Sagako Itakura (Anime Kobo Basara)

Seiki Tamura (Anime Kobo Basara)

Shingo Kasai

Shūhei Okude

Shuuko Uematsu (Anime Kobo Basara)

So Yun Shin (Studio Blue)

Tomoki Hiraishi

Yoshikatsu Matsumoto (Anime Kobo Basara)

Yukiko Takeuchi

Yun Suk Ryeom (Studio Blue)

Gerente de Cenário: Joji Unoguchi (Abertura; Encerramento)

Cores: Naomi Ishida

Yūka Yoneda

Assisntente de Cores: Naomi Ishida

Yuki Semori

Designer de Cores: Yūka Yoneda

Assistente de Design de Cores: Akiyo Takeda

Definição de Cor: Akiyo Takeda

Kana Miyata

Naomi Ishida

Yūka Yoneda

Edição: Gen Itakura

Haruka Yasumoto

Kengo Shigemura

Finalização de Animação: Asako Aisawa

Aya Toyosawa

Ayumi Shimoura

Ayumi Yamamori

Emi Ebisu
Hitomi Imaizumi
Kazuki Kurihara
Kei Nishino
Mayumi Taguchi
Mihoko Eda
Nanako Kitaoka
Rie Takagi
Rina Miura
Sachiko Sasaki
Shōko Doi
Tomoko Shima
Yasumi Kawai
Youko Shukuya
Yuki Semori
Yukie Tsuda

Animação Intermediária:Aika Aoki
Akiko Higaki
Atsushi Ishida
Atsushi Miyaji
Aya Sato
Ayaka Nagahama
Ayaka Tada
Chitose Nakamine
Emi Nakano
Fumiyasu Kodaka
Hiroko Kuroda
Jun'ichi Uda
Kaju Fujita
Kaori Furukawa

Kazuhiko Horikawa
Kenji Murayama
Kiyoka Negi
Kumi Kuroda
Kyōhei Andō
Maiko Tanigami
Maki Inoue
Makiko Nagahora
Manami Natsumeda
Masato Fukushima
Mie Kiyohara
Minako Usugi
Motoki Matsumura
Naoko Fujita
Naoya Nakayama
Natsumi Tada
Noriko Kashihara
Sayaka Ikeda
Seiya Kumano
Youhei Kawasaki
Yumi Oohashi
Yumi Ookawa
Yumiko Hashi
Yuuki Noguchi

Checagem Intermediária: Hiroko Kuroda
Kiyoka Negi
Motoki Matsumura
Naoko Fujita
Yumiko Hashi

Animação-chave: Ai Yukimura (Abertura; Encerramento; ep. 4)
Akiyoshi Shidou (ep. 8)
Chinatsu Morimoto (eps. 1, 2, 5, 9)
Chiyoko Ueno (ED; ep. 1, 8)
Eisaku Kawanami (ep. 2, 5, 9)
Emi Kitamura (ep. 1)
Emiko Nakano (ep. 3, 4, 9)
Fumio Tada (ep. 1, 2, 7)
Hana Hosoda (ep. 3, 4, 9, 11)
Haruka Fujita (eps. 3, 4)
Haruka Sagawa (ep. 3-5, 9)
Hidehiro Asama (ep. 4, 10)
Hira Kashiwagi (ep. 1, 2, 5, 9)
Hiroshi Karata (OP; ep. 7, 9)
Hiroyuki Takahashi (OP)
Kanae Ōkura (ep. 3, 4)
Kayo Hikiyama (ep. 1)
Kazumi Ikeda (OP; ep. 2)
Kōhei Nakahara (ep. 3, 4, 9, 11)
Kunihiro Hane (OP; ep. 8)
Kyōhei Andō (ep. 5, 6, 11)
Maiko Hado (5 episódios)
Mariko Takahashi (ep. 3-5, 9)
Masanao Murayama (ED; ep. 8)
Masaya Makita (ED; ep. 1-2, 6, 11)
Minoru Ōta (ep. 1-2, 5, 9)
Nami Iwasaki (ED; ep. 7, 9)
Naoki Nakanishi (ep. 4, 10)
Naoko Machida (ep. 8, 10)
Naoko Yamada (ED)
Nobuaki Maruki (ep. 1, 3, 9, 11)

Rie Sezaki (OP; ep. 8)
Ryouhei Muta (OP; 5 episódios)
Sana Suzuki (ep. 4)
Seiichi Akitake (OP; ep. 4)
Shinpei Sawa (OP; ED; ep. 4, 11)
Taiichi Ogawa (ep. 3)
Taira Yamaguchi (ep. 3-5, 9, 11)
Takuya Yamamura (ED; ep. 1, 5, 9)
Tatsutaka Maruko (ep. 8)
Tatsuya Satou (OP; ep. 1-2, 5, 9)
Tomofumi Sugitani (ep. 7, 9)
Tomoko Yoshimura (ED; ep. 4, 10)
Yoshinori Urata (OP; ep. 10)
Yuki Kakuda (ep. 4, 10)
Yukiko Horiguchi (OP; ep. 2, 7, 9)
Yūko Akami (ep. 7, 9)
Yumi Fujii (OP; 5 episódios)

Literatura: Miyuki Egami

Design da Logomarca: Yayoi Sueoka

Produtor Musical: Shigeru Saitō

Gerente de Edição Online: Takayuki Tabata

Fotografia: Akihiro Ura

Hiroki Ueda

Kōhei Funamoto

Yoshiko Tanaka

Gerente de Fotografia: Kazuya Takao (Abertura; Encerramento)

Assistente de Planejamento: Taketo Muroichi
Yoshimi Nakajima

Produtor de Planejamento: Hideaki Hatta

Gerente Produtos: Keisuke Yokota (5 episódios)
Riri Senami (ep. 8)
Risa Sakai (ep. 7)
Yōtarō Satō (ep.3, 4, 9)

Projetista: Seiichi Akitake

Publicidade: Mayumi Yamaguchi
Mirei Sakamoto
Takuma Kishimoto
Yuki Takamura

Produtor de Publicidade: Rie Miyai
Yasushi Miwa

Gravação: Satoshi Yano
Assistente de Gravação: Fumiaki Tanaka
Gerente de Configuração: Ikuna Ōhashi
Efeitos Especiais: Eiko Morikawa
Gerente de Produção Sonora: Yoshimi Sugiyama
Efeitos Especiais: Shizuka Uno

Letra da Música Tema: Saori Kodama (Encerramento)
Performance da Música Tema: Daisuke Hirakawa (Encerramento)

Mamoru Miyano (Encerramento)
Nobunaga Shimazaki (Encerramento)
OLDCODEX (Abertura)
Tatsuhisa Suzuki (Encerramento)
Tsubasa Yonaga (Encerramento)

Web Design: Momoyo Kawabata
Natsumi Hamada
Shin'ya Tomofuji

Elenco:

Rei Ryugazaki: Daisuke Hirakawa
Rin Matsuoka: Mamoru Miyano
Haruka Nanase: Nobunaga Shimazaki
Makoto Tachibana: Tatsuhisa Suzuki
Nagisa Hazuki: Tsubasa Yonaga
Gō Matsuoka: Akeno Watanabe
Gorō Sasabe: Hiroshi Yanaka
Seijūrō Mikoshiba: Kenjiro Tsuda
Miho Amakata: Satsuki Yukino
Aiichiro Nitori: Kouki Miyata
Chigusa Hanamura: Satomi Satou
Nagisa Hazuki (Jovem): Satomi Satou
Rin Matsuoka (Jovem): Akeno Watanabe
Haruka Nanase (Jovem): Megumi Matsumoto
Makoto Tachibana (Jovem): Satsuki Yukino
Rei Ryugazaki (Jovem): Yōko Hikasa

Tabelas de flashbacks

Tabelas de *flashbacks* que remetem a acontecimentos da *light novel High Speed!*.

Episódio 1

00:00 - 02:13

Descrição: Haruka nada na piscina com seus amigos Nagisa, Makoto e Rin. Nagisa diz que Haruka nada como um golfinho e Rin pergunta qual foi o tempo de Haruka, ao que este responde que não marca o tempo pois seu desejo é apenas nadar, não competir.

Makoto ajuda Haruka a sair da piscina num gesto de estender a mão, ato que ocorrem mais vezes durante a série e que mostra a forte ligação entre os dois personagens.

10:03 - 11:06

Descrição: Rin conta aos amigos que está indo para a Austrália para se tornar um campeão olímpico. Por este fato, diz que Haruka precisa participar da competição de revezamento com os demais, pois não sabe quando poderão nadar juntos novamente.

O flashback é encerrado com a afirmação "Se você nadar comigo, eu vou lhe mostrar algo que você nunca viu antes."

Esta frase aparece novamente no episódio final.

12:13 - 13:09

Descrição: Haruka se lembra do dia da competição em que ele e seus amigos ganharam o revezamento e enterraram o troféu numa cápsula do tempo ao olhar a foto da vitória quando entram na antiga escola de natação.

Rin brinca com Haruka perguntando se ele não acha romântico enterrarem o troféu, Haruka, constrangido, não responde.

13:38 - 13:40

Descrição: Os amigos reconhecem que a pessoa que aparece na escola de natação é Rin quando se lembram da maneira como ele puxava o elástico dos óculos de natação, pois o estranho faz o mesmo movimento com seu boné.

Episódio 2

16:54 - 17:01

Descrição: Gou se pergunta se seu irmão voltará a ser feliz um dia como era feliz quando competia com os amigos na infância.

18:25 - 18:35

Descrição: O antigo professor na escola de natação lembra-se de relance de quem ele era ao ter vagas memórias da escola.

12:13 - 13:09

Descrição: Quando Makoto encontra Goro, antigo professor na escola de natação, lembra-se de relance de quem ele era ao ter vagas memórias dele na escola.

19:21 - 19:53

Descrição: Goro conta a Makoto que quando Rin veio da Austrália para visitar o Japão, Rin apostou uma corrida com Haruka na piscina e perdeu, apesar do seu treinamento duro. Desde este dia Haruka recusou-se a nadar novamente.

Episódio 3

10:11 - 10:13

Descrição: Vemos a mesma cena do episódio passado sobre a derrota de Rin, que passa ao lado de Haruka sem olhar em seu rosto após a derrota. Esta lembrança é desagradável, por isso tem tons de cinza.

12:27 - 12:35

Descrição: É possível ver Nitori, atual colega de quarto de Rin, na mesma escola de natação que Rin e seus amigos, porém este não participa da competição, embora veja Rin com o time vencedor.

Episódio 4

Não há.

Episódio 5

09:28 - 09:41

Descrição: Makoto se lembra do amigo pescador que morreu no mar a apenas alguns quilômetros da costa. Esta lembrança é desagradável e tem um ar sombrio e triste.

Episódio 6

16:23 - 17:09

Descrição: Makoto se lembra como conheceu o seu amigo pescador e que este lhe deu peixinhos dourados.

17:16 - 17:59

Descrição: Makoto continua sua história e é possível ver cenas do mar agitado durante o furacão, o enterro do senhor pescador em procissão e Makoto, ainda criança, segurando a mão de Haruka enquanto vê a procissão do velório. Vemos o aquário de peixinhos vazios e uma pequena flor em um jarro, possivelmente no túmulo do pescador.

Episódio 7

03:56 - 04:53

Descrição: Em um sonho, Rin vê Haruka que se torna seu pai quando criança. Rin persegue seu pai e este entra num túnel, em seguida, a cena mostra o funeral de seu pai com Rin e Gou, ainda crianças, seguindo a fila fúnebre. Os olhares de Rin criança e Rin adulto se cruzam e ele acorda.

11:34 - 11:55

Descrição: Conhecemos um pouco melhor a história do pai de Rin, assim como na *light novel*, é dito que ele foi um ótimo nadador e que almejava tornar-se campeão olímpico.

12:05 - 12:22

Descrição: Rin narra que seu pai nunca se tornou campeão olímpico, que ele se casou e Rin nasceu. Seu pai tornou-se pescador e morreu em um furacão.

Episódio 8

05:31 - 05:35

Descrição: Rin se lembra de Haruka, criança, na competição de revezamento.

06:52 - 06:59

Descrição:Haruka se lembra da vez em que derrotou Rin na piscina em uma corrida.

Episódio 9

18:25 - 18:27

Descrição:Makoto se lembra da vitória do revezamento com Rin.

Episódio 10

00:00 - 00:17

Descrição:Vemos o primeiro dia de aula de Rin, quando Makoto e Haruka o conheceram.

1:48 - 07:27

Descrição:Vemos a relação de Rin, Makoto e Haruka quando crianças, quando estudavam juntos, quando praticavam natação no mesmo clube e quando Rin diz que gostaria de nadar em uma piscina cheia de pétalas de flor de sakura.

O flashback termina quando Rin conta aos amigos que irá para a Austrália estudar no dia seguinte ao revezamento, dizendo que esta será a última vez que poderão nadar juntos.

15:01 - 16:23

Descrição: Rin conta aos amigos sobre seu pai, e sobre ele ter sido parte do mesmo clube de natação.

17:14 - 18:47

Descrição: vemos o momento em que Haruka se reencontra com Rin quando este vem da Austrália. É possível ver como Rin desistiu de nadar ao perder de Haruka, mesmo após muito treino na Austrália.

Episódio 11

19:05 - 19:43

Descrição: Rin confessa para Rei sobre quando foi para a Austrália e ainda assim não conseguia superar seu tempo ou ser mais rápido, mesmo treinando assídua e diariamente, e como isso acabou com a alegria que sentia ao competir.

Episódio 12

00:00 - 00:55

Descrição: Os garotos admiram a árvore de sakura enquanto conversam e então decidem escrever nos tijolos que cercam o canteiro da árvore.

07:02 - 07:04

Descrição:Quando Rin diz que não irá mais nadar, Haruka se lembra da primeira vez que Rin disse isso a ele.

08:31 - 08:42

Descrição:Vemos o rosto determinado de Rin enquanto Rei descreve que Rin não se importava com as provas, apenas queria nadar com seus amigos.
