



3XXXHOLIC E A (DIS)SOLUÇÃO DE PAPÉIS SÓCIO-HISTÓRICOS DE GÊNERO

Grazielle Marini Silva¹

Tacia Rocha²

RESUMO

Os mangás são uma reinvenção das tradicionais HQs feitas pelos nipônicos, utilizando-se de referências ocidentais para as imagens de seus personagens. Eles trazem elementos próprios da cultura oriental, como a diferença nas questões dos papéis de gênero nas atividades domésticas em relação ao Ocidente. Assim, procura-se investigar como os Mangá *xxxHolic* possibilita repensar os estereótipos de gênero. O objetivo geral é investigar se as imagens representadas nos mangá "*xxxHolic*" pode contribuir para (dis)solução de papéis sócio-históricos de gênero. Propõe-se uma pesquisa do tipo qualitativa e exploratória, tomando como metodologia a técnica da documentação na coleta de dados dos objetos de pesquisa, *xxxHolic*, além da pesquisa bibliográfica sob as perspectivas dos Estudos Culturais e da Cultura Visual. Reflete com este artigo como o mangá é um meio para repensar os papéis homem/mulher, compreendendo resultado alcançado que há uma inversão nos papéis de gênero na história escolhida para análise, pois Watanuki torna-se a fortaleza na qual Yuko pode retornar além de trazer ela como uma mulher forte que não segue os padrões de comportamentos pressupostos por uma mulher e o Watanuki como uma pessoa doce e prestativa.

Palavras-chave: Relações culturais. Papéis sócio-históricos. Mangá

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O mundo está cada vez mais integrado, a velocidade da informação ocorre em tempo relâmpago. Essa integração reflete nas relações culturais dos indivíduos. Com base nos aspectos culturais e de sua importância para o viver humano, nasce este projeto, afinal "[...] vem ocorrendo uma 'revolução cultural' no sentido substantivo, empírico e material da palavra" (HALL, 1997, p.17). Essa revolução cultural justamente engloba o termo globalização que encurtou as fronteiras simbolicamente e agregou elementos culturais de um país para o outro. Desse modo, é de extrema

¹ Graduanda em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda, pelo Centro Universitário UNIFAMMA. E-mail: graziellemarinisilva@gmail.com.

² Doutoranda e mestra em Letras pela Universidade Estadual de Maringá (UEM), docente no Centro Universitário de Maringá (UNIFAMMA), pesquisadora do Grupo de Estudos em Análise do Discurso (GEDUEM/CNPq). E-mail: tacia.rocha.f@gmail.com.



importância para este trabalho os Estudos Culturais (EC) porque “ [...] trouxe reviravolta nas concepções sobre cultura, pois questionava a centralidade de uma cultura que deveria ser almejada por todos os grupos sociais” (NUNES, 2010, p.19).

Um fato muito importante é que apesar da globalização, ainda persistem/subsistem papéis sócio-históricos muito bem delimitados pela sociedade. No que seria o papel de mulher, negro e até mesmo da hegemonia homem branco, que precisa ser questionado, assim precisamos trazer à tona:

As discussões propostas pelos Estudos Culturais correspondem a um campo de “luta” e de questionamentos intensos. Procuram, de forma bastante especial, falar sobre essas expressões culturais marginais (aquelas que estão fora das discussões acadêmicas) e sobre os grupos minoritários com representações pouco ou não legitimadas (NUNES, 2010, p. 22).

Para mostrar a hegemonia e os grupos minoritários nasceu tal artigo, que procura por meio do *xxxHolic*, expor um desvio na regra hegemônica pressuposta pela sociedade na construção imagem de gênero. E tem como temática os papéis sociohistóricos de gênero na cultura, que será exposto por meio do objeto de estudo em questão que se trata de um mangá, entendemos como texto multimodal produzido em solo japonês e parte dos estudos de Luyten (2000), que foi usada para destacar alguns pontos históricos sobre o mangá.

Partimos também dos estudos da Cultura Visual que, segundo Nunes (2010, p.46), procura romper “[...] com as barreiras de uma educação tradicional, pois propõe diferentes olhares e interpretações sobre as mais diversificadas situações. Usa e problematiza as temáticas e os objetos do cotidiano, porque acredita que os sentidos atribuídos a esses não são únicos e sim mutáveis”, ou seja, não trabalha com interpretações únicas sobre as imagens logo a abordada nesse trabalho é a nossa relação e visão sobre as imagens expostas e escolhidas.

Esse trabalho também se apóia os estudos de gênero, e para isto convoca a fala de Louro (1997) para trazer o que seria a representação e estereótipo de gênero.

Para esta pesquisa, cujo objeto de estudo é o mangá, a metodologia utilizada foi a técnica de documentação e bibliográfica para coleta de dados. As fontes utilizadas são de natureza bibliográfica e documental, pois serão levantados textos e pesquisas a respeito da cultura visual, do gênero mangá e da representação de gênero e por consequências imagens já existentes sobre o tema, sendo elas próprias



do *xxxHolic*. Encontra-se no método qualitativo, pois preocupa-se com a compreensão do objeto de estudo procurando explicar e exemplificar com base na teoria o motivo, sem o colocar em observação em um grupo específico. A pesquisa também se encontra na linha exploratória pois neste tipo de pesquisa cria-se proximidade com o problema, ao desenvolver uma possível hipótese, que no caso é o mangá como uma possível forma de dissolver estereótipos, sem contar de que essa pesquisa analisa exemplos que auxiliam a compreensão sobre o conteúdo a ser discutido, como define o material organizado por Gerhardt e Oliveira (2009)

Este artigo tem como objetivo compreender como a imagem-homem e a imagem-mulher, representadas na Cultura Visual por meio do mangá “*xxxHolic*” podem contribuir para promoção da educação crítica quanto aos estereótipos de gênero. Para tanto, esse artigo está dividido em quatro partes. Na primeira seção, intitulada *Cultura visual e Mangá (como um texto multimodal)*, tem-se como objetivo elucidar os conceitos brevemente o que é de Cultura visual e contextualizar o Mangá como texto multimodal trazendo um breve histórico. Na segunda, intitulada *Afinal o que é representação, estereótipo e gênero?* Examinaremos o que é representação e Estereótipo de gênero. Já na terceira, intitulada *Uma breve análise das representações no “xxxHolic”* procuramos analisar a imagem homem mulher dos personagens principais. E por último, nas considerações finais, retomamos quais são os desvios a tradição que o mangá invoca claramente lendas tradicionais japonesas faz em termos de representações narrativas da imagem homem/mulher.

2. CULTURA VISUAL E MANGÁ (COMO UM TEXTO MULTIMODAL)

Os Mangás são as histórias em quadrinhos japonesas que possuem uma origem remota. Há relatos, segundo Luyten (2000), desde o século XII sobre textos associados a imagens chamados de *Ê-kimono*, que se constituem de desenhos pintados sobre um rolo de papel que contam uma história. Já mais adiante na história do Japão encontramos o período Êdo (1660-1867) que houve um desenvolvimento econômico e assim aumentou a demanda por entretenimento e é exatamente aqui que temos o aparecimento do termo Mangá, com Katsushita Hokusai, que criou os *Hokusai Mangá* os quais foram publicados entre 1814 a 1849 e refletiam o período Êdo.



Outro importante fato para o Mangá foi a chegada de Charles Wirgman ao território nipônico em 1859, que introduziu as charges de humor com a revista *Japan Punch* que serviu de inspiração Rakuten Kitazawa criar os primeiros quadrinhos seriados do Japão e denominá-los de Mangá, focados no público adulto. Com o passar do tempo o Mangá começou no século XX a ser escrito também para as crianças com a história mais famosa sobre um cãozinho que ingressa no exército escrita por Suiho Tagawa, denominada de *Norakuro*. Durante a segunda guerra mundial é importante destacar que o Mangá passou por censura fazendo com que praticamente desaparecesse nesse período.

No pós-guerra temos a presença de Tezuka Osamu, o pai do Mangá contemporâneo, ele trouxe para as histórias a arte cinematográfica, além de transformar a linguagem verbal e não verbal dos quadrinhos nipônicos e por fim inseriu os famosos olhos grandes que se tornou característica do gênero textual.

Pelo fato de ser um gênero constituído de texto não verbal, ele pode ser interpretado à luz da Cultura Visual. Aliás, para compreendê-la é preciso entender o que buscam os Estudos Culturais, pois como pontua Nunes (2010), o primeiro se desdobrou do segundo. Os Estudos Culturais tiraram de pauta a existência de uma cultura pura, ou até mesmo de uma classificação entre baixa e alta cultura, aceitado todas as manifestações como uma forma de expressão cultural. Assim é importante ter em vista que:

A Principal atribuição dos Estudos Culturais talvez esteja na reflexão ou desmistificação de uma tendência naturalizada de admitir um único referencial para os estudos da cultura. Por isso, inúmeros grupos sociais, como os negros, as mulheres e a classe operária iniciaram as discussões sobre suas atribuições na sociedade. Eles passaram a não aceitar o domínio de uma classe considerada superior ou uma suposta submissão. Através de reivindicações, questionamentos e atos públicos esses grupos trouxeram para a discussão social às suas expressões, seu modo de viver e de agir. (NUNES, 2010, p.20)

Tendo em vista a contribuição que foi o de local de fala para os grupos minoritários ao não aceitar um único referencial para se estudar a cultura, e questionar o seu lugar, assim é possível conectar que os Estudos Culturais para questionamentos culturais temos em contraponto a Cultura Visual que questiona nas imagens o que os Estudos Culturais questionam na cultura:



Pesquisar sobre as imagens que estão presentes em nosso cotidiano sobre a luz Estudos Culturais pressupõem um olhar atento é reflexivo diante de uma Cultura Visual, que contribui para a formação de nossas representações e que, portanto, tem muito a revelar sobre nossos relacionamentos sociais. Os Estudos Culturais compõem um campo reflexivo que não se encontra definido e que acolhe as novas indagações propostas pela Cultura Visual, pois seus assuntos de temáticas podem mudar de acordo com o contexto social. (NUNES, 2010, p. 24)

Quando se pesquisa em torno das imagens com base nos Estudos Culturais com um olhar atento diante de uma Cultura Visual, ou seja, pressupõe-se a existência da segunda, revela muito sobre o que somos mais do que as imagens são, esses dois campos se encontram com um acolhendo o outro.

A respeito do termo Cultura Visual este nasce com o pesquisador Fernando Hernández³ na década de 1990, sendo um campo de ação e reflexão relativamente novo. Esse campo busca compreender como as imagens estão presentes no contexto social e como se articulam para criar percepções. Isso porque as imagens são o artefato cultural da Cultura Visual, pois estamos rodeados delas e não pode ignorar que elas constroem um imaginário e uma relação subjetiva com o seu leitor.

Com efeito, os estudos da Cultura Visual apresentam-se como característicos da pós-modernidade, porque expande a visão de como a arte pode ser vista como produtora de diversos significado, sem verdades absolutas e interpretações corretas.

Nosso objeto de estudos são os Mangás, que fazem parte da Cultura Visual pois, como texto multimodal, é constituído por imagens, isto é texto não-verbais, assim como por textos verbais. Por que um texto multimodal? Pois como Ferreira e Bortoluzzi (2007) ressaltam:

Os gêneros discursivos produzem significados e estabelecem relações através dos textos ou discursos neles veiculados. Esses, por sua vez, materializam-se através da linguagem, seja ela verbal ou não-verbal. Todo o arranjo visual existente no gênero, ou seja, a diagramação, cores, figuras, tipo de papel (no caso de texto escrito) ou até como as pessoas se comportam nos textos orais (gestos, entonação de voz, expressões faciais) chamamos de multimodalidade. (p.1104)

³ É doutor em psicologia e dirige o programa de doutorado em Artes Visuais na Faculdade De Belas Artes da Universidade de Barcelona na Espanha, onde também é professor titular do departamento de Dibujo e coordena o curso de mestrado em Estudos sobre Cultura Visual, apresentando um enfoque construtivista. Fonte: <http://static.recantodasletras.com.br/arquivos/3528401.pdf>.



Ou seja, o texto, a organização visual e a imagem andam integrados, um não está completo sem o outro, isso em síntese é definido como multimodalidade. As imagens e o texto dissociados, no exemplo, abaixo não teriam sentido um sem o outro pois se completam, assim torna o gênero textual Mangá em um texto em sua essência multimodal.

Para demonstrar como o mangá é um texto multimodal trazemos uma breve análise de quadro a quadro. Desse modo, enumeramos cada quadro na figura 1:

Figura 1: xxxHolic capítulo 1





Fonte: Wing Egg⁴

Na figura 1, o primeiro quadro tem-se o plano médio no que parece que o personagem Watanuki está caindo e que algo está se deteriorando pela presença da onomatopeia. No segundo quadro tem-se um plano fechado na mão que pela onomatopeia “toque” revela que a fumaça que o perseguia se foi pelo toque no muro. No terceiro quadro é possível ver a confusão do personagem em relação com o que aconteceu pela sua fala “ahn? ” E expressão facial dele. No quarto quadro o personagem demonstra mais confuso, mas agora o plano é médio e tem-se a fala “hum? ”. No último quadro ele “quê? O que aconteceu? ” Expressa ainda mais a confusão do personagem com o que ocorreu na primeira cena. Pela análise, percebe-se a impossível dissociação de um quadro a outro, além da fala com a expressão do personagem que não fariam sentidos uma separada da outra.

Agora que já se sabe que o mangá é um texto multimodal pertencente aos estudos da Cultura Visual, para responder a temática deste trabalho é preciso entender o que é representação e estereótipo de gênero que serão abordados a seguir.

3. AFINAL O QUE É REPRESENTAÇÃO, ESTEREÓTIPO E GÊNERO?

Buscando uma maneira simples e eficiente para exemplificar o que seria a questão dos estereótipos de gênero, eis que surge a imagem de uma reunião de família, os pais, avôs, tios e primos conversando ao redor da mesa, enquanto a cozinha está abarrotada de mulheres, afinal, o lugar de mulher é e sempre foi na cozinha, não é mesmo? Este é o mais perfeito exemplo de um estereótipo de gênero. Quer outros? Mulheres usam rosa, brincavam de casinha e amam crianças, homens usam azul, brincavam de carrinhos e não choram.

O estereótipo de gênero é o que Louro (1997) chama de uma narrativa convencional, seja ela imposta pelos pais que aprenderam de seus próprios pais, ou até mesmo porque viram na TV ou ouviram de algum conhecido. Portanto, nada mais adequado do que chamar o gênero de uma construção social que, segundo Louro (1997, p. 21-22) “[...] se constitui com ou sobre corpos sexuados, ou seja, não é

⁴ Scans baixados na internet guardados em acervo pessoal



negada a biologia, mas enfatizada, deliberadamente, a construção social e histórica produzida sobre as características biológicas”. Em anos tão decisivos de nossa vida como a infância, é imprescindível que sejam impostos moldes para crescermos dentro deles, mas até que ponto estes deixam de apenas moldar, e passam a prender a pessoa em uma caixa nomeada com seu gênero atribuído no nascimento?

Barrie Thorne (1993), atenta às relações de gênero entre crianças, questiona o que chama de "teorias de culturas diferentes entre meninos e meninas" e aponta para o fato de que a representação sobre essas culturas usualmente se volta para uma série de contrastes. Esse "modelo contrastivo", como ela o denomina, vai marcar não apenas as questões, mas o próprio design das pesquisas e, em decorrência, vai também marcar os resultados encontrados. Dificulta-se, assim, a descoberta das situações e das práticas que não se "ajustam" ao modelo e deixam-se tais situações sem qualquer apoio explicativo (THORNE, 1993 apud LOURO, 1997, p. 77).

As representações possuem contrastes culturais, entre as crianças principalmente. Louro (1997, p. 27) dá relevância ao fato de que as “[...] identidades estão sempre se constituindo, elas são instáveis e, portanto, passíveis de transformação”. Se estão sujeitas a mudança, temos a representatividade como um gatilho para tal, uma vez que, segundo Louro (1997), as representações são produtoras de sentidos e seus efeitos sobre os sujeitos ganham a capacidade de construir o “real”, “[...] operando a partir de uma perspectiva teórica que entende a representação não como um reflexo ou espelho da realidade, mas como sua constituidora” (LOURO, 1977, p.99).

Desse modo, a representação pode tanto mostrar/encenar/significar/estabelecer tanto o que está estabelecido quanto um desvio do convencional e abre portas para o que é diferente e se tem, logo após o choque, a aceitação e, então, a normalização.

As representações seriam, então, como afirma Griselda Pollock (1990), um dos vários processos sociais que constituem a diferenciação sexual. Em consequência, essa constituição é constantemente "construída, resistida e reconstituída", ela se faz em movimento. Portanto, como lembra essa estudiosa, mais do que pensar nas representações como um "sintoma" de outras causas (como o sexismo ou o racismo, por exemplo), seria preciso



compreender "seu papel ativo". Elas produzem efeitos, elas "fazem" os sujeitos e não são apenas pistas ou indicações de outras forças ou determinações sociais (POLLOCK, 1990 apud LOURO, 1997, p. 77).

As representações são processos sociais que auxiliam a diferenciação sexual. Sabemos agora o que é estereótipo de gênero e representação podemos partir para a análise da obra escolhida na próxima seção.

4. UMA BREVE ANÁLISE DAS REPRESENTAÇÕES NO *XXXHOLIC*

Tendo em vista os estereótipos de gênero, Cultura Visual e o que é mangá, é preciso contextualizar alguns aspectos da obra a ser analisada. Primeiramente a leitura normalmente é da direita para esquerda. Segundamente, trata-se de uma obra que possui representações de modos de ser homem e de ser mulher. As personagens analisadas serão o funcionário doméstico Watanuki, principalmente, e Yuko, a dona da casa onde Watanuki trabalha, portanto, sua empregadora, de forma mais sucinta.

Para analisar o mangá *xxxHolic* precisamos entender o universo japonês, que segundo os relatos de Luyten (2000), é extremamente patriarcal. Temos também a fala de Roseiro (2014): "É comumente conhecido que, no Japão, a mulher tem o papel de ser a solidez para o homem, o marido, o pai, o filho... É vista, sob essa ótica, de ser a constante a qual o homem poderia retornar" (ROSEIRO, 2014, p. 4).

Tendo em vista o papel da mulher com dona do lar e a solidez do marido, tem-se o Kimihiro Watanuki como o dono do lar, o responsável pelas atividades domésticas. Mas seu papel não é esse ato, o grupo CLAMP, que escreveu e ilustrou a obra analisada, como Roseiro (2014) pontua, problematiza o lugar da mulher e cria figuras que não se prendem ao um feminino ou a um masculino. Elas são fluidas.

Para adentrar mais ao universo trazemos a análise de imagem onde serão descritos desde a imagem como a relevância do texto nas páginas escolhidas:

Figura 2: *xxxHolic*, Yuko



Fonte: Wing Egg

Na imagem acima tem-se a presença de dois quadros: um está em enquadramento *close* no Watanuki que aparenta estar impressionado com o que vê. Já no quadro 2 é a primeira aparição de Yuko na história, perceptível pela tomada mais aberta que a anterior, diria que um plano conjunto, na personagem que rompe o padrão apontado por Lyuten (2000) da personagem europeizada, de cabelos claros e cacheados. As roupas, por sua vez, atendem a padrões de desejo das histórias e sua temática sobre lendas urbanas e folclore japonês enfatiza-se pela presença do quimono.

Figura 3: xxxHolic, o faxineiro



Fonte: Wing Egg

Analisando a figura 3, no quadro 1 tem-se um plano médio, com várias imagens do personagem masculino a trabalhar com roupa de faxina, as onomatopeias remetem a sujeira e rapidez que ele está fazendo a atividade, o primeiro balão é o que o personagem fala: “quem colocou isso aqui no meio da sala” que remete ao objeto que o personagem está carregando. O segundo balão “Argh! É muito pó. No que eu estava pensando?” O terceiro “por que sempre acabo fazendo essas coisas?” A fala denota que a atividade exercida é rotineira. No quadro 2 encontra-se um plano fechado no espanador e o pó com a fala “droga”. Já no 3 temos a presença da Yuko em uma pose



sensual, que denota ao seu poder, e sua servas que encontram-se ajudando na limpeza em um plano médio com a fala “você tem mesmo jeito com a limpeza. Embora reclame demais” do mestre e das servas respectivamente “ótimo faxineiro! Ótimo faxineiro!” Denotando carinho ao menino pela presença de um coração no balão da fala além de uma fonte diferente.

As habilidades domésticas de Watanuki são elogiadas em vários momentos da obra, tornando-as em alguns momentos um ponto de destaque nos diálogos da história como se percebe nas tiras a seguir.

Figura 4: xxxHolic, o cozinheiro





No primeiro quadro há um plano geral para contextualizar o ambiente. Já no segundo tem-se o plano fechado na comida feita por Watanuki com a fala que elogia o personagem principal “Watanuki você é mesmo um ótimo cozinheiro! Este tamagoyaki está delicioso” que denota as habilidades dele. No quadro 2, foca-se na comida trazida pela amiga do personagem com a fala ‘Gentileza sua... o seu também está esplêndido’. Volta-se para o plano médio no quadro 3 contextualizando quem são os personagens da cena e se tem a seguintes falas “ah, oh este foi comprado. Eu só fiz esquentar” e “ah...foi?”. No próximo quadro tem-se a imagem em plano fechado dele constrangido e comendo e elogiando a colega e a falas “ah, hum” “está esplêndido, mas que maneira mais maravilhosa de esquentar”. No último quadro tem-se a fala “ah” vinda do menino e o quadro fecha-se o no rosto da menina com as falas dela “Watanuki você é um fofo ^-^” e tem-se a onomatopeia sorriso apontando que ele a fez sorrir, isso demonstra a doçura de Watanuki.

Figura 5: xxxHolic, a adivinha



Fonte: Wing Egg

61

No primeiro quadro, é possível ver um plano fechado no rosto de Yuko com uma expressão de poucos amigos. No quadro seguinte fecha-se na mão da adivinha com a fala “você está vivendo sozinho agora?” Com a onomatopeia vasculhando. Em seguida abre-se no terceiro quadro para contextualizar os personagens e tem-se a fala “sim, eu moro num apartamento” “você também possui autoconfiança e um forte senso de independência, além de muito otimista”. No quadro 4 fecha-se novamente para o rosto da adivinha que questiona “você é ótimo em serviços domésticos, não é?” E tem-se uma expressão cínica por parte da adivinha. No último quadro se vê um plano médio focado no Watanuki e na adivinha e ela questiona-o “você é do tipo que nos gosta de estranhos? Esportes?” Ele responde “digamos que sim.” E “eu gosto



de esportes” o que mostra o erro cometido pela mulher e retoma o faz indagar o olhar cético de Yuko no primeiro quadro.

Após conhecer um pouco mais do Watanuki, precisa-se conhecer a Yuko e nada melhor do que pelos olhos de seu empregado leal.

Figura 6: xxxHolic, aquela mulher



Fonte: Wing Egg

No primeiro quadro tem uma tomada fechada em uma mão ainda não revelada de quem seja e a fala “Você resolveu corretamente o problema daquela mulher na



cerejeira, não? ” Que no segundo quadro se vê que a mão é de Watanuki e a fala anterior de uma pequena garota, pela contextualização pelo plano médio, onde ele responde “sim, eu não tinha ideia que ela poderia fazer um funeral mahjong” remetendo o ela a Yuko. No quarto quadro se vê o rosto da garotinha pois fecha o plano nele com a fala “aquela pessoa...” e no quadro seguinte em fechado no rosto de Watanuki indaga “ Yuko-san? ”, sendo a terminação *san* uma maneira carinhosa de remeter a alguém, a menina continua a indagar “que tipo de pessoa ela é? ”. No quadro seguinte Watanuki e a menina estão menores, em plano médio, denotando o carinho que ele sente pela Yuko de forma indireta e por fim fala dele respondendo o questionamento feito “ela sempre me faz trabalhar muito duro! Ela é uma sem vergonha! Ela é egoísta! Ela é preguiçosa! Ela bebe demais! ” Ele a descreve de uma maneira carinhosa e crítica ao mesmo tempo, que enfatiza a relação de carinho que o personagem nutre pela sua mestre. É por meio dela que ele aprende sobre o mundo místico japonês e se torna o personagem que espera a sua volta, tornando-se então a solidez e onde a sua mestre pode sempre retornar.

Na vida de Watanuki podemos destacar a presença de uma mulher forte que foge dos padrões de mulher ideal para o patriarcado, por ser o personagem mais poderoso da série, que é a principal responsável pelas mudanças na vida do personagem analisado em questão.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para realização de desta pesquisa foi necessário o levantamento teórico e a contextualização dos temas que seriam trabalhados. Na primeira parte houve a explicação do que seriam os Estudos Culturais e a Cultura Visual, para então colocar o mangá como texto multimodal e seu contexto histórico, para assim justificar a importância desse gênero textual. Por conseguinte, discutiu-se o que seria estereótipo de gênero e o conceito de representação. Por fim, analisar por meio das imagens próprias da Cultura Visual japonesa as representações homem/mulher existentes em *xxxHolic*.

O tema do trabalho foi abordar papéis sócio-históricos de gênero representados no mangá. Estabelecemos como objetivo compreender como a imagem-homem e a imagem-mulher, representadas na Cultura Visual por meio do mangá *xxxHolic* podem



contribuir para promoção da educação crítica quanto aos estereótipos de gênero. Foi visto por meio da análise que o mangá *xxxHolic*, rompe sim como os estereótipos ao invertê-los no final da história, em que Watanuki torna-se a fortaleza para onde pode sempre retornar. Além de trazer Yuko como uma mulher forte que não segue os padrões de comportamentos pressupostos por uma mulher e o Watanuki como uma pessoa doce e prestativa.

Tendo em vista o apresentado conclui-se que o trabalho atendeu seu objetivo. Futuramente pretendemos abordar em outros mangás do grupo CLAMP a quebra e não quebra de padrões e ideais encontrados dentro da cultura japonesa.

REFERÊNCIAS

FERREIRA, Janaina Carvalho; BORTOLUZZI, Valeria Iensen. Estudos em multimodalidade: A multimodalidade em capas de revista de auto-ajuda. **Anais do 4 Simpósio Internacional de Estudos de Gêneros Textuais**, Universidade do Sul de Santa Catarina, Tubarão, Santa Catarina, 2007.

GERHARDT, T. E. ; SILVEIRA, D. T. (org.). **Métodos de pesquisa**. Coordenado pela Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. **Educação & realidade**, v. 22, n. 2, 1997.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação: Uma perspectiva pós-estruturalista**. Petrópolis: Editoras Vozes, 1997.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 2 Ed. São Paulo: editora Hedra, 2000.

NUNES, Luciana Borre. **As imagens que invadem as salas de aula: Reflexões sobre cultura visual**. Curitiba: IDÉIAS & LETRAS, 2010.

ROSEIRO, S. Z.. O grupo CLAMP ou como sentir o feminino em mangás. In: III Seminário de Educação, Diversidade Sexual e Direitos Humanos, 2014, Vitória. **III Seminário Nacional de Educação, Diversidade Sexual e Direitos Humanos (Anais Eletrônicos)**, 2014.