

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, ARTES E DESIGN - FAMECOS
CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA

NATÁLIA GUIDARINI RAMOS

A REPRESENTAÇÃO FEMININA NAS OBRAS DE HAYAO MIYAZAKI

Porto Alegre
2022

GRADUAÇÃO



Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul

NATÁLIA GUIDARINI RAMOS

A REPRESENTAÇÃO FEMININA NAS OBRAS DE HAYAO MIYAZAKI

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial para a
obtenção do grau de Bacharel em Publicidade
e Propaganda pela Escola de Comunicação,
Artes e Design – Famecos da Pontifícia
Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Ticiano Paludo

Porto Alegre

2022

“Eu acredito no poder da história. Acredito que as histórias têm um papel importante a desempenhar na formação de seres humanos, que podem estimular, surpreender e inspirar”
(Hayao Miyazaki)

RESUMO

A presente monografia tem como objetivo compreender como é feita a construção e representação das personagens femininas nas obras de animação no ocidente e no oriente. Em um recorte mais específico, o trabalho tem como objeto de pesquisa os filmes do diretor e roteirista Hayao Miyazaki. Para tal, serão abordadas as ondas feministas e a imagem da mulher, no entretenimento ocidental com as Princesas Disney, e no oriental com os *animes shōnen* e o Studio Ghibli. Além disso, recorre-se aos conceitos de representatividade, identidade e estereótipos. Desenvolvida com caráter exploratório e qualitativo, a monografia utilizou de revisão bibliográfica e documental, seguidas pela análise de conteúdo de quatro filmes: “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989), “Princesa Mononoke” (1997), “A Viagem de Chihiro” (2001) e “O Castelo Animado” (2004). A fundamentação teórica é baseada, principalmente, nos estudos de Beauvoir (2009 [1949]), England et. al, (2011), Whelan (2012), Fantoni (2015) e LeBlanc e Odell (2009). Após a análise, foi possível compreender que, em sua maioria, as personagens femininas seguem o padrão de beleza imposto pela sociedade, bem como possuem suas personalidades e narrativas construídas em torno dos personagens masculinos das obras. Também foi possível notar que, dessemelhante das princesas da Disney, Miyazaki dá vida a personagens diferentes, tanto em aparência física quanto personalidades. Elas não seguem o padrão de beleza, não possuem necessariamente um par romântico e não reforçam nenhum estereótipo. É possível inferir, portanto, que Hayao Miyazaki criou personagens que fogem dos padrões adotados pela indústria considerada machista. Ele construiu narrativas que valorizam a mulher e que trazem aspectos reais, não idealizados.

Palavras-chave: Comunicação; Feminismo; Representatividade; Princesas Disney; Hayao Miyazaki; Studio Ghibli.

ABSTRACT

The following monograph aims to comprehend how the construction and representation of female characters in animation works in the west and east. In a more specific approach, the research object is the films of director and screenwriter Hayao Miyazaki. Thereby, feminist waves and the image of women in Western entertainment with Disney Princesses and in Eastern entertainment with *shōnen anime* and Studio Ghibli will be addressed. Furthermore, the concepts of representativeness, identity and stereotypes are used. Developed with an exploratory and qualitative character, the monograph used a bibliographic and documentary review, followed by the content analysis of four films: "Kiki's Delivery Service" (1989), "Princess Mononoke" (1997), "Chihiro's Journey" (2001) and "Howl's Moving Castle" (2004). The theoretical foundation is based mainly on studies by Beauvoir (2009 [1949]), England et. al, (2011), Whelan (2012), Fantoni (2015) and LeBlanc and Odell (2009). After the analysis, it was possible to understand that, for the most part, the female characters follow the standard of beauty imposed by society, as well as having their personalities and narratives built around the male character. It was also possible to note that, unlike Disney princesses, Miyazaki brings different characters to life, both in physical appearance and personalities. They don't follow the standard of beauty, they don't necessarily have a romantic partner and don't reinforce any stereotypes. Therefore, it is possible to infer that Hayao Miyazaki created characters that deviate from the standards created by the industry considered sexist. He built narratives that value women and that bring real, not idealized aspects.

Keywords: Communication; Feminism; Representativeness; Disney Princess; Hayao Miyazaki; Studio Ghibli.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Branca de Neve em trecho de “Branca de Neve e os Sete Anões”.....	17
Figura 2 - Aurora em trecho de “A Bela Adormecida”.....	18
Figura 3 - Cinderela em trecho de “Cinderela”.....	18
Figura 4 - Ariel em trecho de “A Pequena Sereia”.....	19
Figura 5 - Bela em trecho de “A Bela e a Fera”.....	20
Figura 6 - <i>Print Screen</i> Jasmine em trecho de “Aladdin”.....	20
Figura 7 - Mulan em trecho de “Mulan”.....	21
Figura 8 - Montagem Ariel e Pocahontas.....	22
Figura 9 - Tiana em trecho de “A Princesa e o Sapo”.....	23
Figura 10 - Rapunzel em trecho de “Enrolados”.....	24
Figura 11 - Merida em trecho de “Valente”.....	24
Figura 12 - Anna e Elsa em trecho de “Frozen - Uma Aventura Congelante”.....	25
Figura 13 - Elsa em dois momentos de “Frozen - Uma Aventura Congelante”.....	25
Figura 14 - Linha do tempo Princesas Disney de 1937 até 2013.....	26
Figura 15 - Pôster Tetsuwan Atomu (1963).....	28
Figura 16 - Comparação “Jojo Bizzare Adventure” de Hirohiko Araki e “Toilet-Bound Hanako-Kun” de Aidairo.....	29
Figura 17 - Nami em trecho de “One Piece”.....	32
Figura 18 - Nico Robin em trecho de “One Piece”.....	32
Figura 19 - Nami e Nico Robin em trecho de “One Piece”.....	33
Figura 20 - Fotografia de Hayao Miyazaki.....	34
Figura 21 - Chihiro e Yubaba em trecho de “A Viagem de Chihiro”.....	39
Figura 22 - Kiki em trecho de “O Serviço de Entregas da Kiki”.....	44
Figura 23 - Ariel em trecho de “A Pequena Sereia”.....	44
Figura 24 - San em trecho de “Princesa Mononoke”.....	49
Figura 25 - Pocahontas em trecho de “Pocahontas”.....	49
Figura 26 - San em trecho de “Princesa Mononoke”.....	50
Figura 27 - San e Lady Eboshi em trecho de “Princesa Mononoke”.....	52
Figura 28 - Ashitaka e San em trecho de “Princesa Mononoke”.....	53
Figura 29 - Chihiro em trechos de “A Viagem de Chihiro”.....	55
Figura 30 - Branca de Neve em trecho de “Branca de Neve e os Sete Anões”.....	55

Figura 31 - Spa dos deuses e espíritos em trecho de “A Viagem de Chihiro”.....	57
Figura 32 - Chihiro e Haku em trecho de “A Viagem de Chihiro”	59
Figura 33 - Chihiro e Sem Rosto em trecho de “A Viagem de Chihiro”.....	60
Figura 34 - Sophie em trecho de “O Castelo Animado”	61
Figura 35 - Rapunzel em trecho de “Enrolados”	62
Figura 36 - Sophie em trecho de “O Castelo Animado”	63
Figura 37 - Sophie em trecho de “O Castelo Animado”	64
Figura 38 - Cabeça de nabo e Sophie em trechos de “O Castelo Animado”.....	66
Figura 39 - Sophie e Howl em trecho de “O Castelo Animado”	67
Figura 40 - Howl e Sophie em trecho de “O Castelo Animado”.....	68
Figura 41 - Rapunzel e Flynn em trecho de “Enrolados”	69

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
2 A MULHER NO OCIDENTE.....	11
2.1 A mulher no entretenimento.....	11
2.2 As princesas da Disney.....	16
3 A MULHER NO ORIENTE.....	27
3.1 <i>Anime e shōnen</i>	27
3.2 A hipersexualização das mulheres nos <i>animes</i>	30
3.3 O Studio Ghibli.....	34
3.4 As mulheres de Miyazaki.....	38
4 ANÁLISE.....	41
4.1 Procedimentos metodológicos.....	41
4.2 “O serviço de entregas da Kiki” (1989).....	43
4.3 “Princesa Mononoke” (1997).....	48
4.4 “A viagem de Chihiro” (2001).....	54
4.5 “O castelo animado” (2004).....	61
4.6 Cruzamento das informações.....	69
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	73
REFERÊNCIAS.....	76

1 INTRODUÇÃO

O feminismo é uma teoria prática que surge das relações humanas e das relações de poder, poder este constituído com base na estrutura de dominação masculina. Assim, o feminismo busca levar a sociedade na direção de um mundo de direitos iguais, de respeito à diferença e à singularidade. Ele se faz presente há muitos anos, mas só no século XXI ganhou maior força, devido à grande mídia, e principalmente, às redes sociais digitais. Com isso, as mulheres conseguiram, finalmente, levar assuntos como a representatividade feminina a outro patamar. São poucas as mulheres que têm protagonismo nas histórias dentro do entretenimento. Na maioria das vezes, elas são limitadas ao par romântico, servindo de motivação para o personagem masculino e sua única finalidade é trazer beleza ao espectador. Até hoje, a maioria das obras traz o olhar masculino sobre o mundo.

Esse problema não é diferente quando se trata de animações. Tanto no ocidente como no oriente, as personagens femininas são sexualizadas e estereotipadas. Após as ondas feministas, houve algumas mudanças, mas ainda assim foram poucas. O machismo e a criação da idealização da mulher vêm desde a infância, quando há a criação da identidade. Por isso, as animações voltadas para o público jovem são tão importantes para essa mudança na sociedade. Filmes de princesas da Disney no ocidente, e os filmes do Studio Ghibli no oriente, fizeram, e ainda fazem, parte da infância de muitas pessoas em todo o mundo.

Devido a isso, o presente trabalho tem como intuito explorar a representatividade das mulheres nas animações, especificamente nas obras do diretor e roteirista Hayao Miyazaki, co-fundador do Studio Ghibli. Também irá comparar essas obras com os filmes de princesas da Disney, fazendo uma análise da construção das personagens femininas no ocidente e no oriente. Deste modo, o problema de pesquisa se traduz como: "De que forma é feita a representação das personagens femininas nas obras de Hayao Miyazaki?". O objetivo principal é compreender os quatro filmes do Studio Ghibli que foram dirigidos e roteirizados por Miyazaki: "O Serviço de Entregas da Kiki" (1989), "Princesa Mononoke" (1997), "A viagem de Chihiro" (2001) e "O castelo animado" (2004).

A pesquisa empenha-se em desvendar este campo através de alguns objetivos específicos elencados, como:

a) compreender os princípios do feminismo e explorar a trajetória das ondas feministas até os dias atuais;

b) identificar o papel da mulher no entretenimento ocidental e oriental, desde sua representatividade e protagonismo, até a utilização de estereótipos;

c) estudar a trajetória da carreira de Hayao Miyazaki, a criação do Studio Ghibli e seus métodos de criação;

d) analisar os filmes escolhidos do diretor, categorizá-los e compará-los com uma produção representativa do universo ocidental anteriormente apresentada.

A partir desses objetivos, foram desenvolvidos os capítulos teóricos, que visam responder a questão problema.

O caráter desta pesquisa é exploratório, com o objetivo de assegurar um panorama amplo e geral acerca do problema de pesquisa. Para indicar um conteúdo informativo que contribuísse para o desenvolvimento do estudo foram empregadas técnicas de revisão bibliográfica e documental. Ao empregar a revisão de bibliografias, foram buscados autores com domínio de temas base para a pesquisa, a fim de delimitar conceitos e elucidar vieses teóricos que posteriormente foram empregados na análise.

A pesquisa é constituída de cinco capítulos, sendo o primeiro de introdução e o último de considerações finais, dois deles de apuração e revisão teórica, e um de análise. O segundo capítulo, "A mulher no ocidente", explora o feminismo e o machismo na indústria hollywoodiana. O subcapítulo, "A mulher no entretenimento" busca a compreensão do feminino, das ondas feminista e sua trajetória, a partir das considerações de Beauvoir (2009 [1949]) e Wolf (1992); aborda a importância da representatividade no entretenimento por Kellner (2001), Siqueira (2014) e Woodward (2009); e aprofunda esta representatividade para as mulheres no cinema, debatendo o protagonismo e a criação dos estereótipos, assim como o olhar machista no entretenimento, tendo como base o posicionamento de autoras como Mulvey (1975) e Lauretis (1994). O subcapítulo, "As princesas da Disney", analisa a construção das Princesas Disney ao longo dos anos, desde suas aparências até suas características e objetivos dentro da narrativa, a partir de autores como England et. al. (2011) e Whelan (2012).

O terceiro capítulo, "A mulher no oriente", procura explorar a cultura *pop* japonesa e a imagem da mulher nos *animes*. O subcapítulo, "*Anime e shōnen*" busca analisar a cultura *pop* japonesa e conceituar, segundo Sato (2005), *mangás* e

animes, e comparar as animações ocidentais e orientais em suas narrativas e temáticas, com base em Rocha (2008). No subcapítulo, “A hipersexualização das mulheres nos *animes*” é aprofundada a questão do machismo no oriente, analisando personagens principais de *animes* populares como “One Piece” e “Naruto” com base em Fantoni (2015) e Bitencourt (2021). No subcapítulo, “O Studio Ghibli”, é apresentada a trajetória de Hayao Miyazaki e a fundação do Studio Ghibli, assim como a forma de criação das suas histórias e das suas personagens femininas, tendo como autores principais LeBlanc e Odell (2009).

Após o referencial teórico é realizada a construção dos objetos em estudo a partir de uma análise de conteúdo dos quatro filmes citados anteriormente como recorte. Nesta análise, são apresentadas cinco categorias para estudar cada uma das personagens: protagonismo, caracterização, personalidade, objetivos e relacionamentos. Dentro da categorização proposta, as personagens femininas de Miyazaki são comparadas com as princesas da Disney, que servem como uma amostra representativa do universo ocidental. Por fim, é feita uma análise geral de acordo com o referencial teórico.

A escolha do tema reflete um interesse e comportamento de consumo pessoal da pesquisadora, que como fã de animações, percebeu certo impacto e influência no desenvolvimento, comercialização e disseminação da imagem da mulher nos filmes de princesas da Disney, assim como nos *animes shōnen*. Disciplinas curriculares ao longo da graduação que abordavam a temática da mulher no cinema, demonstraram o machismo dentro e fora dos estúdios e como isso é refletido na sociedade. Esses fatores fortalecem ainda mais a importância da representatividade e da necessidade da criação de personagens femininas mais reais e menos idealizadas dentro do entretenimento. A escolha dos filmes do Studio Ghibli como objeto de pesquisa partiu do interesse pessoal da autora por animações orientais e da admiração pelas obras do diretor Hayao Miyazaki.

2 A MULHER NO OCIDENTE

Neste capítulo, iremos contextualizar brevemente o conceito de feminilidade e feminismo, segundo Beauvoir (2009 [1949]) e Wolf (1992), bem como as ondas feministas. Também iremos abordar a responsabilidade do entretenimento e a importância da representatividade nas obras, dando destaque a autores como Kellner (2001) e Siqueira (2014). Aprofundaremos esta representatividade para as mulheres no cinema hollywoodiano, debatendo a falta de protagonismo e a criação dos estereótipos, assim como o olhar machista do homem dentro do entretenimento. Para isso, teremos como base o posicionamento de Mulvey (1975), Lauretis (1994) e Langner (2015). Posteriormente, iremos discutir a construção das Princesas Disney ao longo dos anos, analisando desde suas aparências até suas características e objetivos dentro da narrativa. Para isso, utilizaremos as obras de England et. al. (2011) e Whelan (2012).

2.1 A MULHER NO ENTRETENIMENTO

O conceito de feminilidade está ligado à delicadeza, submissão e, principalmente, à busca constante de atingir um ideal impossível de beleza. Naomi Wolf acredita que “quanto mais numerosos forem os obstáculos vencidos pelas mulheres, mais rígidas, pesadas e cruéis são as imagens de beleza feminina a nós impostas” (WOLF, 1992, p. 11). Ela também afirma que, mesmo trabalhando e sendo bem-sucedidas, as mulheres são pressionadas a possuírem conceitos de beleza que promovem o ódio a si mesmas, a obsessão com o físico e o medo de envelhecer.

Essa feminilidade seria um valor cultural, ensinado às meninas desde pequenas, que, ao ser mulher, automaticamente estaria ligado à passividade e à inferioridade. Para Beauvoir (2009, p. 21), “(...) é um erro pretender que se trata de um dado biológico: na verdade, é um destino que lhe é imposto por seus educadores e pela sociedade”. Beauvoir (idem) acrescenta que, desde cedo, a menina aprende o sentido das palavras “bonita” e “feia”, e “ela procura assemelhar-se a uma imagem, fantasia-se, olha-se no espelho, compara-se às princesas e às fadas dos contos” (BEAUVOIR, 2009, p. 20).

Em “O segundo sexo”, Simone de Beauvoir, disse que “ninguém nasce mulher: torna-se mulher” (BEAUVOIR, 2009, p. 9), manifestando uma ideia sobre o

feminismo: a desnaturalização do "ser mulher". É possível dizer que o feminismo é uma teoria prática que surge das relações humanas e das relações de poder. Poder este constituído com base na estrutura de dominação masculina. Assim, o feminismo busca transformar a sociedade em bases abertas, e ao mesmo tempo revolucionárias, na direção de um mundo de direitos iguais, de respeito à diferença e à singularidade (TIBURI, 2015). De acordo com Andersen (2004), o feminismo fundou-se na tensão de uma identidade sexual compartilhada, evidenciada na anatomia, mas recortada pela diversidade de mundos sociais e culturais nos quais a mulher se torna mulher, diversidade essa que, depois, se formulou como identidade de gênero. Vale ressaltar também que o feminismo não é o oposto do machismo. As mulheres feministas não desejam ser superiores aos homens, pelo contrário, é um movimento de combate às desigualdades sociais em busca de uma equidade e não para promover a inversão dos valores dentro da sociedade (PATEZ, 2019).

O feminismo teve ao longo dos anos quatro ondas feministas. Os registros que marcam o início da primeira onda foram identificados no ocidente em paralelo às conquistas da Revolução Francesa. A pioneira foi a escritora Mary Wollstonecraft, em 1792, que escreveu sobre a emancipação das mulheres em seu livro intitulado "Uma vindicação dos direitos da mulher". Neste mesmo período, várias outras autoras se organizaram em torno desses direitos, como "(...) educação, direito ao voto e a igualdade no casamento, em particular o direito das mulheres casadas a dispor de suas propriedades" (MIGUEL, 2014, p.21). Na segunda onda do movimento feminista, marcada entre os anos 1960 e 1980, houve a problematização das questões sobre o corpo, a sexualidade e as violências sofridas pelas mulheres em suas relações familiares. Na terceira onda, que teve início nos anos 1980, as feministas trouxeram um caráter pós-modernista e pós-estruturalista, ou seja, têm na essência da luta uma resistência à categorização. O conceito de gênero passa a ser amplamente discutido, transpondo a visão binária e configurando uma nova forma de pensar a identidade (NOGUEIRA, 2001).

A partir de 2012, foi possível notar um crescimento no interesse a respeito do tema, fato relacionado ao aumento da utilização das redes sociais. Com a efervescência do feminismo contemporâneo, alguns autores consideram que há uma quarta onda do movimento (SILVA, 2019). O feminismo atualmente é diferente daquele vivido nos anos 1980. Hoje há uma onda marcada por pluralidades e ativismo nas redes sociais (DE HOLLANDA, 2018).

Graças a esses movimentos, com o passar dos anos tornou-se cada vez mais comum haver debates sobre representatividade de gênero em filmes e séries, tanto dentro das histórias, quanto nos bastidores. O entretenimento assume-se como um encontro entre cinema e outros elementos não cinematográficos, como aspectos económicos, sociológicos ou culturais (AUMONT, 1995). Isso faz parte da cultura de mídia, que fornece os elementos necessários para que as pessoas formem seu senso de classe, etnia, sexualidade e de diferenciação (KELLNER, 2001).

Mais do que nunca, o mundo se tornou comprometido com aquilo que assiste e as pessoas querem se ver representadas nas obras que consomem. Embora algumas pessoas ainda não vejam o entretenimento como algo relevante à moral, é necessário levar em consideração o comprometimento com valores e visões de mundo apresentados nas obras (SIQUEIRA, 2014), afinal, nenhum entretenimento é inocente, muito pelo contrário, ele sempre traz consigo discursos sociais e políticos (KELLNER, 2001). O cinema se define como prática de consumo e como instituição que produz e reproduz narrativas culturais e sistemas de representação social, formando uma zona espacial imaginária em que a audiência projeta os seus sentimentos, como o desejo, o receio ou as necessidades, e onde se vê e se reconstrói (AUMONT, 1995).

Conseguir se identificar com os personagens pela relação da representatividade, é uma das lutas dos grupos minoritários ao longo dos anos. Segundo Woodward (2009), é através dos significados produzidos pelas representações que damos sentido às nossas experiências, ao que somos e ao que podemos nos tornar. São os sistemas de representação que “constroem os lugares a partir dos quais os indivíduos podem se posicionar e a partir dos quais podem falar” (WOODWARD, 2009, p. 21). Analisar a imagem de um grupo social envolve avaliar quanto tempo os representantes desse grupo ocupam na tela, se são vistos com *close* ou a distância, se a técnica cinematográfica faz com que nos identifiquemos mais com um olhar do que com outro, entre outros fatores (FREIRE, 2005).

As mulheres, com o auxílio das redes sociais digitais, conseguiram finalmente levar assuntos como este a outro patamar. Graças à visibilidade e ao rápido alcance. Como relata Oliveira (2013, apud Langner et. al., 2015, p. 6),

esse protagonismo é possível por, dentre outras ferramentas, as redes sociais e os blogs, que hoje se consolidam como uma mídia

alternativa a fazer frente ao machismo da mídia tradicional, exposto das novelas às propagandas comerciais. Devido às facilidades dos blogs, como a simplicidade no manuseio e na publicação e a velocidade na transmissão, com efeito, é permitido apontar com mais liberdade os erros da mídia tradicional.

E com isso há dois problemas quanto à representação no entretenimento: a falta dela ou a estereotipização.

São poucas as mulheres que têm protagonismo nas histórias. Na maioria das vezes, elas são limitadas ao par romântico, servindo de motivação para o personagem masculino. E nesses casos o *plot*¹ é frequentemente o mesmo: a vingança pela morte da amada ou a conquista da “mulher troféu” no final da jornada. Quando finalmente é dada uma história real à personagem, com objetivos e características próprias, ainda assim, ela é feita para ser feminina obedecendo os padrões de beleza impostos pela sociedade. Desde os gestos delicados até as cores, tudo é planejado para lembrar as mulheres do que é o ideal. Afinal, a indústria do entretenimento também busca o consentimento das mulheres e espera seduzi-las para a feminilidade (LAURETIS, 1994).

Não se pode esquecer, que as histórias contadas em filmes, livros e séries não são nada mais do que fantasias do imaginário de alguém. Por consequência do machismo na indústria do entretenimento, as obras ao longo dos anos tiveram, em sua maioria, homens por trás delas. Em uma pesquisa realizada pelo Centro de Estudos sobre Mulheres na Televisão e Filme de 2018 intitulado "*It's a Man's (Celluloid) World: Portrayals of Female Characters in the Top Grossing Films of 2018*", no português "É um mundo de homens: retratos de personagens femininas nos filmes de maior bilheteria de 2018", dos 100 filmes com maior bilheteria naquele ano, apenas 4% dos diretores eram mulheres. Isso acaba sendo reproduzido nas premiações. No Oscar, desde a primeira edição, em 1929, apenas quatro mulheres foram nomeadas na categoria de melhor direção. Apenas em 2010 uma cineasta mulher levou a estatueta para casa. Foi Kathryn Bigelow, com o filme "*The Hurt Locker*" ou "Guerra ao Terror", em português.

Tudo isso acaba se refletindo nas narrativas e nos personagens criados: o olhar masculino sobre o mundo. Wolf, fala que “as mulheres não passam de ‘beldades’ na cultura masculina para que essa cultura possa continuar sendo masculina” (WOLF, 1992, p. 77). Devido a este olhar dos homens sobre as

¹ *Plot*: no português, "enredo". Todas as traduções livres pela autora (2022).

mulheres, formaram-se os estereótipos. Eles podem ser entendidos como crenças compartilhadas, armazenadas pela sociedade. Assim, entende-se os estereótipos como uma informação compartilhada pela maioria dos indivíduos da sociedade sobre alguns grupos sociais (PEREIRA, 2002). Existem muitos estereótipos de personagens femininas no cinema, alguns foram tão utilizados durante os anos que receberam títulos próprios, como é o caso do *the smurfette principle*, ou, no português, o princípio smurfette, traduzido de forma literal. O termo nada mais é do que aquela única personagem feminina em um núcleo composto só por homens. Ele foi criado pela ensaísta Katha Pollitt e tem sua origem na personagem Smurfette da animação “Os Smurfs”, onde a personagem era a única mulher em um grande grupo de homens. Algumas personagens famosas que fazem parte desse estereótipo são: Princesa Leia de “*Star Wars*” (LUCAS, 1977), Viúva Negra de “Os Vingadores” (WHEDON, 2012), Mulher-Maravilha da “Liga da Justiça” (SNYDER, 2017), Penny de “*The Big Bang Theory*” (CENDROWSKI, 2007), entre muitos outros.

O estereótipo da Donzela também é muito utilizado no entretenimento. A noção de uma mulher fascinante, sedutora e fatal, carregada de uma beleza exuberante é uma imagem arquetípica primordial da mulher. Exemplos deste estereótipo podem ser encontrados nas musas, nas princesas, nas fadas e nas jovens virgens da literatura (RANDAZZO, 1996). A Donzela nada mais é do que a redução da mulher ao seu corpo perante os olhos masculinos. Este, por sua vez, se transforma em desejo e contemplação para o telespectador. A mulher deve ser magra, jovem, linda e bela para ser posta como par romântico, princesa ou protagonista. Caso ela não tenha essas características, a personagem passa a ser a mãe, a bruxa ou a vilã malvada (NOVAES, 2011).

Com isso, é notável a existência de dois olhares perante as mulheres: como objeto erótico para os personagens da história, e para o espectador (MULVEY, 1975). Mulvey (1975, p. 438) também diz que

a mulher, desta forma, existe na cultura patriarcal como o significante do outro masculino, presa por uma ordem simbólica na qual o homem pode exprimir suas fantasias e obsessões através do comando lingüístico, impondo-as sobre a imagem silenciosa da mulher, ainda presa a seu lugar como portadora de significado e não produtora de significado.

Portanto, a mulher não faz parte do entretenimento como figura de relevância e significado, ela é o próprio entretenimento.

2.2 AS PRINCESAS DA DISNEY

O progresso dos direitos das mulheres ao longo da história é demonstrado nas personagens femininas no entretenimento ao longo dos anos. Isso fica bem evidente ao analisar as princesas da Disney. The Walt Disney Company, conhecida simplesmente como Disney, possui um importante papel na vida de milhões de pessoas em todo o mundo. Como uma companhia de US\$201,9 bilhões, a Disney atua como líder global em relação à criação de mídia e distribuição de produtos (FORBES, 2021).

Famosa pelas suas animações, a Disney possui, dentre seu catálogo, uma linha somente de filmes animados de princesas, que nada mais são do que garotas jovens, cheias de sonhos, que se destacam por suas personalidades e, principalmente, por suas belezas, o que remete ao estereótipo da Donzela. Desde 1937, os filmes com as princesas vêm sendo lançados pelo estúdio, em sua maioria como releituras de contos já existentes (LOPES, 2015). As princesas são particularmente influentes devido à franquia de marketing por trás delas. Até os dias atuais elas continuam sendo uma forte fonte de receita para a empresa, com vendas anuais de mercadorias em torno de US\$ 4 bilhões em 2016–2017 (BARNES, 2017).

As produções do estúdio não são vistas apenas como entretenimento, mas também como uma “máquina de ensinar”, mostrando qual a imagem ideal a se buscar na sociedade. A ideologia da Disney se incorpora na identidade das crianças trazendo “(...) questões referentes à construção do gênero, da raça, da classe, da casta e outros aspectos do eu e da identidade coletiva” (GIROUX, 1995, p. 74). As crianças muitas vezes se baseiam na mídia quando começam a criar suas próprias narrativas e começam a explorar suas identidades (PARRY, 2010), e a Disney visa que essas crianças se identifiquem com suas personagens e internalizam as mensagens sobre imagem corporal, papéis de gênero e amor desses modelos icônicos (ENGLAND ET AL., 2011).

É possível dividir as princesas em três Eras. A primeira Era das Princesas, também conhecida como Era Clássica, inclui "Branca de Neve e os Sete Anões"

(HAND, 1937), "Cinderela" (GERONIMI, 1950) e "A Bela Adormecida" (REITHERMAN, 1959). A Segunda Era, também conhecida como Era Renascença, inclui "A Pequena Sereia" (MUSKER, 1989), "A Bela e a Fera" (TROUSDALE, 1991), "Aladdin" (CLEMENTS, 1992), "Pocahontas" (GOLDBERG, 1995) e "Mulan" (BANCROFT, 1998). E a Era mais atual, também conhecida como Era Moderna, inclui "A Princesa e o Sapo" (MUSKER, 2009), "Enrolados" (GRENO, 2010), "Valente" (CHAPMAN, 2012) e "Frozen - Uma Aventura Congelante" (BUCK, 2013) (WOHLWEND, 2012).

Começando pela Era Clássica, "Branca de Neve e os Sete Anões" (1937) foi a primeira obra que apresenta uma princesa da Disney: Branca de Neve (Figura 1). A personagem é romântica, extremamente feminina e delicada. Suas maiores características são a sua beleza, causadora da inveja e ira da vilã malvada, e os cuidados domésticos. Ao ser resgatada pelos anões, a primeira coisa que ela faz é assumir as tarefas domésticas como limpar e cozinhar para eles (ENGLAND ET AL, 2011). Ela também não possui muitos objetivos, a não ser encontrar seu príncipe encantado. Durante o filme, uma das músicas cantadas por Branca de Neve é "*Someday My Prince Will Come*", no português, "Um dia meu príncipe virá", demonstrando a espera e os sonhos da princesa em se casar, que na época tinha 14 anos. Esse era o reflexo da visão das mulheres naquela época, onde a maioria casava cedo e tinha o ambiente familiar como única escolha. Nesse exemplo, o estereótipo social da mulher foi apoiado em sua condição biológica, justificando seu confinamento ao espaço doméstico (ZANELLO, 2012).

Figura 1 - Branca de Neve em trecho de "Branca de Neve e os Sete Anões".



Fonte: <https://media.vogue.co.uk/photos/6194e50585bdc106d69de606/2:3/w_2240,c_limit/HCMCJJ.jpg>. Acesso em 21 set 2022.

Aurora (Figura 2) (de "A Bela Adormecida") e Cinderela (Figura 3) mal possuem uma personalidade, objetivos e características próprias, e dependem fortemente de outros personagens durante a história. Em "A Bela Adormecida" (1959), a protagonista é a personagem que possui menos falas durante o filme todo, mesmo quando ainda está acordada. A personagem possui 18 minutos de tela de um total de 75 minutos da obra. Enquanto em "Cinderela" (1950) ela limpa, canta, cozinha e, assim como as demais, têm como maior característica ser bela. Ao final dos três filmes, cada uma das princesas precisa ser salva por um príncipe, sendo pelo beijo do amor verdadeiro ou pelo casamento, como é o caso de Cinderela (ENGLAND ET. AL, 2011).

Figura 2 - Aurora em trecho de "A bela adormecida".



Fonte: <<https://deliriosdomocomiope.files.wordpress.com/2019/03/sleeping-beauty-disneyscreencaps.com-3041.jpg>>. Acesso em 25 set. 2022.

Figura 3 - Cinderela em trecho de "Cinderela".



Fonte: <http://s2.glbimg.com/0hy_CF4WYweAP9P6Bbwv0AY8FM=/s.glbimg.com/og/rg/f/original/2013/12/16/jj72886p.jpg>. Acesso em 25 set. 2022.

O estúdio deixou as princesas de lado durante algumas décadas. Em meio à chamada “segunda onda feminista”, o público não teria mais interesse em uma bela donzela à espera de seu príncipe encantado. Então, surgiu a Era Renascença, onde as princesas começaram a possuir um senso maior de liberdade, onde não são mais motivadas necessariamente por um homem, mesmo que todas possuam um par romântico na história. Elas ainda apresentam atributos femininos tradicionais, mas incorporam também outros traços, como ser atlética, heroica e independente (DO ROZARIO, 2004). A pioneira dessa nova fase foi Ariel (Figura 4), que é curiosa, e busca explorar e tomar decisões independentes para sua vida. Ela mostra rebeldia e liberdade e toma decisões que muitas vezes vão contra a vontade do pai (WHELAN, 2012).

Figura 4 - Ariel em trecho de “A Pequena Sereia”.



Fonte: <<https://schoolworkhelper.net/wp-content/uploads/2018/03/Part-of-Your-World.jpg>>. Acesso em 25 set. 2022.

Já com a Bela (Figura 5), de "A Bela e a Fera" (1991), é possível observar os primeiros traços do feminismo. Ela é intelectual, gosta de ler livros, é gentil e não aceita ser desejada por Gastão, personagem masculino considerado bonito dentro da história, e que tem interesse romântico por ela. Jasmine e Pocahontas seguem os passos de Bela, sendo personagens que possuem suas características próprias: são corajosas e se opõem aos personagens masculinos na trama. Pocahontas é a primeira princesa que não termina o filme casada com seu interesse amoroso, mas ela escolhe colocar as necessidades de sua família acima das suas (WHELAN, 2012).

Figura 5 - Bela em trecho de “A Bela e a Fera”.



Fonte: <<https://thenexus.one/storage/2022/03/Belle-in-Beauty-and-the-beast-1991-reading-a-book-to-sheep-animation-750x375.jpg>>. Acesso em 25 set. 2022.

Em um mundo cada vez mais globalizado, a Disney então começa a criar princesas de diferentes etnias, visando ampliar seu público, buscando outras inspirações além dos contos de fadas clássicos. Com isso, surgem Jasmine, Mulan e Pocahontas (BREder, 2013). Jasmine (Figura 6) é a única personagem da franquia que não é protagonista de seu próprio filme e a primeira a ter uma posição social mais privilegiada do que a do seu par romântico. Ao invés de precisar deixar seu mundo para trás em nome do amor como as princesas anteriores, Jasmine convence seu pai a mudar as leis permitindo assim que ela se case com quem preferisse (BREder, 2013).

Figura 6 - Print Screen Jasmine em trecho de “Aladdin”.



Fonte: Youtube (2022).²

Mulan (Figura 7) é a personagem mais diferente de todas as princesas da Disney, não sendo de fato uma princesa dentro da história como as demais, que são

² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=RU1FatTMZrk>>. Acesso em: 21 set. 2022.

princesas por nascimento ou por casamento. O filme discute como se espera que as mulheres tenham determinado papel na sociedade, enquanto os homens ocupam outro. Ela acaba questionando esses papéis, mostrando-se uma heroína muito mais capaz do que seus companheiros homens (BREDER, 2013).

Na época do seu lançamento, os espectadores chineses se referiram a Mulan da Disney como uma “*yang Mulan*” (“Mulan estrangeira”). Aos olhos deles, ela era individualista demais, engrandecedora demais, americana demais (LANGFITT, 1999). Muitos críticos e estudiosos desaprovam o filme por sua visão orientalista e atitude desrespeitosa em relação à cultura chinesa (MO E SHEN, 2000). Essas são críticas válidas à perpetuação da supremacia ocidental do filme sob a fachada do feminismo. Como Jing Yin (2014) aponta, Mulan protege a hierarquia de gênero na sociedade ocidental e atribui injustiça de gênero à formação geral de culturas não ocidentais. Sua história feminista é ironicamente não ameaçadora para o público masculino branco, pois subjuga a opressão de gênero ao retratá-la como um problema culturalmente específico, ou seja, um problema da cultura chinesa.

Figura 7 - Mulan em trecho de “Mulan”.



Fonte:<https://lumiere-a.akamaihd.net/v1/images/gallery_princess_mulan_5_afaf27dd_0a2cd186.jpeg?region=3,0,2175,1223&width=768>. Acesso em 25 set.2022.

Nessa nova Era, a atratividade das mulheres para com os homens é mais aparente quando se trata de encontrar um parceiro. Em comparação com a primeira Era, esses cinco filmes mostram 7,5 vezes mais representações sexualizadas das personagens. As princesas possuem uma postura mais sexualmente provocativa para tentar atrair o parceiro, como fazer certas poses e se arrumar antes de ver seu príncipe (JUNN, 1997). Essas personagens também possuem roupas mais curtas

mostrando partes do corpo, onde na Era Clássica não era visto. Ariel (Figura 8), por exemplo, se move e canta de maneira sugestiva, especialmente por usar apenas uma sutiã concha como peça de roupa (DO ROAZARIO, 2004). Já Pocahontas (Figura 7) “tem um corpo de boneca Barbie, com pernas e braços longos e musculosos, seios enormes e cintura fina” (AIDMAN, 1999, p. 4).

Figura 8 - Montagem Ariel e Pocahontas.



Fonte: A autora (2022).

Analisando as duas primeiras Eras, é possível observar que a forma como o corpo feminino é representado pela Disney reflete os pressupostos socioculturais atuais do que o corpo feminino deve retratar (HERBOZO, ET AL., 2004). As princesas clássicas da Disney retratam os padrões de beleza da sociedade ocidental como magra, graciosa, jovem e atraente para pretendentes românticos do sexo oposto (DO ROAZARIO, 2004). Algumas feministas descrevem as características físicas das princesas como inatingíveis e irreais (AIDMAN, 1999). Também é possível perceber que todas as princesas das duas primeiras Eras englobam traços como: ser muito emocional, precisar de ajuda ou ser uma vítima, ser sensível, afetuosa, fisicamente fraca e fisicamente atraente (ENGLAND ET. AL, 2011).

Já na Era Moderna, começa um movimento progressivo que se concentra na independência e no empoderamento (ROME, 2010). As personagens são curiosas, idealistas, têm o amor como um acontecimento do acaso e não estão de fato à procura de um homem. Começando com Tiana (Figura 9), de “A Princesa e o Sapo” (2009), ela não quebra de fato o estereótipo nem tenta representar um ideal diferente de beleza ao se encaixar no físico típico das princesas da Disney, mas quebra os moldes em termos de raça como a primeira princesa negra da empresa. A

personagem também se mostra trabalhadora e busca realizar seu sonho de abrir seu próprio restaurante algum dia (ENGLAND ET. AL, 2011).

Figura 9 - Tiana em trecho de “A Princesa e o Sapo”.



Fonte: <<https://static.wikia.nocookie.net/disney/images/c/ce/Princess-and-the-frog-disneyscreencaps.com-815.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/250?cb=20160609024623>>. Acesso em 25 set. 2022.

Deste modo, Tiana vai além da noção de simplesmente querer ser garçonne. Ela quer ser a proprietária do seu negócio, o que rompe com o papel tradicional do gênero feminino (LESTER, 2010). Mesmo após encontrar um par romântico na história, seus sonhos e desejos não se alteram para acomodar suas necessidades. Na verdade, ela acaba atingindo seu objetivo, e o príncipe passa a fazer parte desse sonho (BELINKIE, 2009). Porém, ela ainda engloba a persona de vítima indefesa, precisando finalmente se tornar uma princesa para alcançar outros objetivos (ENGLAND ET. AL, 2011).

Rapunzel (Figura 10), de “Enrolados” (2010), anseia por ir em um jornada de autodescoberta e deseja liberdade e independência. Ela também não quebra nenhum estereótipo de beleza, visto que é extremamente magra e sua mais querida posse é o atributo físico de seu cabelo. Inicialmente, Rapunzel acredita ser muito fraca para partir por conta própria, e não é capaz de lidar com o mundo que deseja. Ela só consegue escapar da torre depois que Flynn Rider a ajuda a fazê-lo. Embora ele tecnicamente não a resgate, é sua presença que finalmente convence Rapunzel a definir em sua jornada (ANTONIA, 2010).

Figura 10 - Rapunzel em trecho de “Enrolados”.



Fonte: <https://lumiere-a.akamaihd.net/v1/images/image_9f8becc9.jpeg?region=0,0,629,354>. Acesso em 25 set. 2022.

A partir daqui, as mulheres realmente se tornaram donas das próprias histórias. Merida (Figura 11), de “Valente” (2012), parece ser a primeira princesa a quebrar alguns conceitos tradicionais de beleza ocidental. Primeiro, ela tem cabelos ruivos e crespos, e parece não usar maquiagem. Ela também não parece se importar com sua aparência física, e vê o embelezamento feminino como uma perda de tempo. Essa sua falta de vaidade feminina é muitas vezes questionada por sua mãe, mas Merida se mantém forte e se rebela contra os padrões estereotipados de beleza (SALADINO, 2014).

Figura 11 - Merida em trecho de “Valente”.



Fonte: <https://lumiere-a.akamaihd.net/v1/images/merida_v001_4ab947f8.jpeg?region=0,0,1200,800>. Acesso em 25 set. 2022.

“Frozen - Uma Aventura Congelante” (2013) arrecadou mais de um bilhão de dólares em todo o mundo e é o filme de animação da Disney mais popular de todos os tempos. Elsa e Anna (Figura 12) conquistaram o coração das crianças por todo o

mundo com suas magias e amizade entre irmãs. A irmã mais velha, Elsa, é retratada como uma mulher forte e poderosa. Ela deixa de ser uma princesa para se tornar rainha e governar todo o seu reino. Esta é a primeira vez que uma princesa da Disney torna-se a figura de maior autoridade durante o filme. Porém, ainda há muitos atributos de gênero tradicionais na história (LAW, 2014).

Figura 12 - Anna e Elsa em trecho de “Frozen - Uma Aventura Congelante”.



Fonte: <<https://disneyplusbrasil.com.br/wp-content/uploads/2021/07/Frozen-Elsa-e-Anna-1024x576.jpg>>. Acesso em 25 set. 2022.

Em termos de aparência física, ambas se encaixam nos padrões típicos das princesas, são extremamente magras, têm cinturas pequenas, longos cabelos e grandes olhos claros (LEWIS, 2013). Quando Elsa usa seus poderes, sua aparência inteira se modifica, até a forma como seu corpo se move enquanto ela anda parece mais sensual e exagerada em comparação (Figura 13) a antes (LAW, 2014).

Figura 13 - Elsa em dois momentos diferentes de “Frozen - Uma Aventura Congelante”.



Fonte: <https://static.wikia.nocookie.net/disney/images/5/54/Elsa_Appearance.png/revision/latest/scale-to-width-down/250?cb=20191227170550&path-prefix=pt-br>. Acesso em 25 set. 2022.

Ao longo dos anos, não há dúvidas de que as princesas evoluíram e redefiniram sua mensagem incorporando as três ondas do feminismo (Figura 14). Suas narrativas continuarão a crescer à medida que as mulheres ganham mais voz na sociedade. Porém, elas ainda manterão uma identidade aos ideais menos empoderados perpetuados pelas duas primeiras Eras (WHELAN, 2012). Elas ainda são iguais proporcionalmente, não demonstram a realidade das mulheres, nem suas diversidades, tampouco agem de forma correspondente a idade que possuem na trama, similar ao que ocorreu no primeiro filme em 1937 ("Branca de Neve e os 7 Anões").

Figura 14: Linha do tempo Princesas Disney de 1937 até 2013.



Fonte: A autora (2022).

Elas se tornam menos estereotipadas, mas as mensagens de gênero são aparentes, visto que elas ainda possuem traços femininos clássicos por meio de sua aparência e algumas escolhem o amor à independência, bem como muitas das princesas realizam atos de resgate, mas também precisam ser resgatadas no final. Essas mensagens mistas podem confundir as crianças e serem vistas como exceção em vez de regra, portanto, não causando mudanças permanentes nos papéis de gênero (ENGLAND ET. AL., 2011). Da mesma forma, Garlen e Sandlin (2017) afirmaram que o público pode criar expectativas irreais de família, amor e casamento que são socialmente prejudiciais às mulheres através do consumo repetitivo de filmes de princesas da Disney.

No próximo capítulo falaremos sobre animes, a mulher no oriente e o Studio Ghibli.

3 A MULHER NO ORIENTE

Neste capítulo, iremos analisar o que constitui a cultura *pop* japonesa e conceituar, segundo Sato (2005), *mangás* e *animes*, bem como seu início e expansão do Japão para o mundo. Também iremos comparar as animações ocidentais e orientais em suas narrativas e temáticas, e comparar os traços dos mangakás dentro do mundo dos *animes* e *mangás*, dando destaque a autora Rocha (2008). Aprofundaremos sobre o machismo no oriente presente nos *animes* analisando personagens principais de animes famosos no mundo inteiro como “One Piece” e “Naruto” de acordo com Fantoni (2015) e Bitencourt (2021). Finalizaremos com a história de Hayao Miyazaki e a fundação do Studio Ghibli, assim como a forma de criação das suas histórias e das suas personagens femininas, tendo como autores principais LeBlanc e Odell (2009) escritores do livro “Studio Ghibli: Os filmes de Hayao Miyazaki e Isao Takahata”.

3.1 ANIME E SHŌNEN

Enquanto no ocidente o período feudal e a ascensão do catolicismo contribuíram para a alienação da sociedade e para o estabelecimento de papéis de gênero, no oriente os direitos das mulheres japonesas foram tirados delas em vários momentos da história. Porém, a Era Meiji (1868-1912), simbolizou um dos golpes mais duros à liberdade feminina. Naquela época, o código civil japonês transferiu a autoridade da família aos herdeiros homens, junto com os bens e propriedades, retirando a legitimidade das filhas sobre a herança. A mulher foi delegada à administração do lar e da família, servindo ao marido e aos filhos com toda dedicação (BITENCOURT, 2021).

O conceito de feminino e masculino possui forte influência sociocultural, religiosa e histórica. Enquanto as mulheres foram diminuídas aos serviços domésticos, tiveram suas capacidades intelectuais desprezadas e o direito aos seus corpos e sexualidade reprimidos, os homens foram separados de sua inteligência emocional, capacidade intuitiva e sensibilidade. Todos esses fatores levaram à disseminação do machismo e do sexismo no Japão, que são refletidos diretamente na cultura *pop* do país até hoje (BITENCOURT, 2021).

Comumente, a cultura *pop* é um reflexo da sociedade, pois ela atinge todas as pessoas de uma maneira ampla no sentido cultural. Isto posto, no Japão, a cultura *pop* do país pode ser vista e entendida de várias formas, como: música, karaoke, video *games*, *animes*, *mangás*, entre outros. Todavia, os quadrinhos japoneses, chamado de *mangás*, e as animações japonesas, os *animes*, são os maiores reflexos da cultura *pop*, visto que são consumidos por milhares de pessoas e mostram as mudanças políticas e culturais do país (LUYTEN, 2005).

Apenas na década de 1950 a palavra *anime*, derivada de *animation*, começou a ser utilizada para se referir às produções animadas do país. Com a difusão dessas animações no exterior, o termo *anime* se tornou sinônimo de desenhos japoneses devido a estética e técnica específicas utilizadas. No Japão, *anime* significa qualquer desenho animado, japonês ou não (SATO, 2005).

O primeiro *anime* em formato de série, que foi ao ar de forma regular, foi “Tetsuwan Atomu” (Figura 15), do *mangaká*³ Osamu Tezuka, em 1963. A história é baseada no seu *mangá* de mesmo nome, o que, geralmente, é o que ocorre até os dias atuais: os *animes* derivarem de *mangás* já publicados ou que estão sendo publicados no momento. Ele foi produzido e exibido durante três anos com episódios semanais, além de ter recebido patrocínio e alcançado bons índices de audiência. Dessa forma, Tezuka abriu portas para que a indústria da animação visse oportunidades na TV japonesa (SATO, 2005).

Figura 15 - Pôster Tetsuwan Atomu (1963)



Fonte: <<https://cdn.myanimelist.net/images/anime/10/79582.jpg>> Acesso em 27 set. 2022.

O rápido crescimento da animação comercial no país provocou um mercado

³ Pessoa que cria mangá. Todas as traduções livres pela autora (2022).

de consumo de *anime* dentro e fora do Japão, tornando-se um produto de exportação (SATO, 2005). A fim de serem compreendidas na sua globalidade, os *animes* necessitam de um conhecimento prévio das tradições, hábitos, comportamentos e valores da cultura do país. Sato (2005, p. 41) afirma que “involuntariamente e sem planejamento prévio ou direcionado para esse objetivo, os *animes* se tornaram um veículo rápido de divulgação da cultura japonesa”.

Os *animes* possuem uma grande variedade de estilos, cores e traços. É possível construir personagens de todas as formas, com cabelos e olhos coloridos, bem como o uso de roupas bem diferentes. Tudo isso são características que dependem somente da imaginação do artista criador. Dessa forma, cada desenhista tem a liberdade para adaptar o *mangá* ao seu próprio estilo de animação, como se fosse uma marca de cada artista (Figura 16). Logo, para os espectadores, é possível reconhecer os autores pelo estilo dos seus traços (ROCHA, 2008).

Figura 16 - Comparação “Jojo Bizzare Adventure” de Hirohiko Araki e “Toilet-Bound Hanako-Kun” de Aidairo.



Fonte: <https://gamesadeh.com.br/wp-content/uploads/2022/01/legiao_zsJOGjx7cH2u.png-1.jpeg> e <https://img1.ak.crunchyroll.com/i/spire4/a48204f0fc30c18ee60119b2daafb33c1645031920_main.jpg>.
Acesso em 27 set. 2022.

É possível notar também uma diferença entre as temáticas abordadas nas animações no oriente e nas do ocidente. As animações americanas são produzidas tendo limites de censura para idade. Então, relacionamentos, atos sexuais, violência e, até mesmo, conteúdos mais intelectuais deixam de ser abordados na trama. Porém, no Japão, mesmo tendo um cuidado com a faixa etária, há uma maior despreocupação com as temáticas, possibilitando que o desenvolvimento narrativo se torne muito maior (ROCHA, 2008). A autora (2008, p. 34) também diz que

podemos citar temas relacionados a assuntos em evidência no mundo contemporâneo: globalização, preservação do meio ambiente, avanço

tecnológico. Histórias baseadas em lendas japonesas, crenças populares e nos clássicos contos orientais. Temas históricos: revoluções, guerras, miséria humana. Viagens espaciais ou a outras dimensões. Questões pacifistas, ecológicas, filosóficas, ontológicas, éticas, etc.

Dessa maneira, o espectador é introduzido a um mundo de fantasia onde os aspectos sociais, emocionais e comportamentais das pessoas são representados. Temas mais profundos são abordados, como relações afetivas e profissionais, problemas sociais como *bullying* e preconceitos, o amadurecimento, a perda, etc. Isso torna as histórias mais próximas da realidade. Mesmo que muitos *animes* se passem em mundos fantásticos, também há muitas tramas em lugares comuns, como no trabalho, na escola, onde os personagens passam por situações do cotidiano, como acordar cedo, ir trabalhar, brincar e estudar (ROCHA, 2008).

Existem vários gêneros de *animes*, porém, segundo Shunyao (2015), o maior segmento de publicação de *mangás* e produção de *animes* é o *shōnen*. Os *animes* mais assistidos no mundo todo geralmente são desse gênero, como “Dragon Ball Z” (Toriyama, 1989-1996), “One Piece” (ODA, 1999-atualmente), “Hunter x Hunter” (TOGASHI, 1998), “Naruto” (KISHIMOTO, 2002), etc.

Esse gênero é voltado para o público jovem masculino e é caracterizado por ter muita ação com o protagonista, envolvendo poucas personagens femininas na trama. Porém, as histórias com aventuras, competições e personagens cativantes, tornaram o gênero atraente para todos. As histórias também traçam um caminho de narrativa que envolve o desenvolvimento de habilidades, auto-aperfeiçoamento, amizade e serviço honroso à comunidade. Essa jornada heróica é comumente o padrão visto em *mangá* e *anime shōnen* (JOHNSON-WOODS, 2010).

3.2 A HIPERSEXUALIZAÇÃO DAS MULHERES NOS ANIMES

No universo dos *animes*, as mulheres apresentam diferentes papéis nas histórias. Dalcastagnè (2005) analisa que quando a personagem é retratada por uma autora do sexo feminino, ela tende a ser mais plural e detalhada, incluindo as temáticas que rondam o universo feminino e feminista, inclusive problematizando as questões de gênero durante a história, elementos estes que costumam passar despercebidos pelos autores homens.

Analisando as personagens femininas de autores de *mangás* e *animes*, é possível perceber que o físico é um dos atributos mais importantes. As heroínas dos *animes* chamam muito a atenção pelos seus aspectos como altura, magreza e cabelos e olhos grandes. Outro fator físico é o fato dos personagens masculinos não trocarem muito de roupa, diferente das mulheres que trocam a cada saga da história (LUYTEN, 1991). Luyten (1991, p. 80) argumenta que “o que contribui para lhes dar individualidade é a maneira de caracterizá-las. As roupas, sapatos, laços, estilos de penteados são meticulosamente estudados para compor o personagem”. Percebe-se assim uma disparidade, em que o gênero feminino não consegue existir por si só, por suas características. Ela só existe em conjunto com seu aspecto físico, representando algo que não ela mesma (FANTONI, 2015).

Nos *animes shōnen*, principalmente, as personagens femininas são frequentemente retratadas como objetos sexuais ou mulheres idealizadas, usadas para dar mais sensualidade e delicadeza àquele mundo masculino. Elas costumam ser tímidas, retraídas, atraentes e encantadoras. Porém, muitas também são decididas e corajosas. Há uma necessidade de ter personagens mais independentes de seus companheiros nas histórias (LUYTEN, 1991).

Um dos *animes* mais famosos do mundo possui alguns problemas relacionados à sexualização das suas personagens. Com mais de mil episódios e há mais de 25 anos no ar semanalmente, “One Piece” é um *manga* ilustrado e escrito por Eiichiro Oda, e o *anime* é produzido pelo estúdio de animação Toei Animation⁴ (FANTONI, 2015). De acordo com a Crunchyroll (2022), em 2022, “One Piece” atingiu mais de 500 milhões de volumes vendidos em todo o mundo, tornando-se uma das poucas séries literárias a ultrapassar esse marco, junto somente com “Harry Potter” de J.K. Rowling.

A história conta sobre o menino Monkey D. Luffy, que tem o sonho de se tornar o rei dos piratas. Para isso, ele deixa sua terra natal com o objetivo de montar uma tripulação e assim navegar pelos mares a fim de encontrar o famoso tesouro deixado pelo antigo rei dos piratas, o “One Piece”. Ao longo da viagem, ele vai encontrando seus companheiros um a um e juntos eles vivem diversas aventuras (FANTONI, 2015).

Os Piratas do Chapéu de Palha, assim chamados Luffy e seus companheiros, têm apenas duas mulheres: Nami e Nico Robin. Nami (Figura 17) tem 20 anos e é a

⁴ Disponível em <<http://www.toei.co.jp/>>. Acesso em: 05/10/2022.

navegadora do navio. Ela também é conhecida como “Gata Ladra”, por seu passado como trapaceira e por sua beleza. O sonho de Nami é fazer o mapa mundial de todas as ilhas e lugares por onde a tripulação navega. Já Nico Robin (Figura 18) tem 30 anos, é a arqueóloga e historiadora do navio. Começou na história como uma vilã e é perseguida desde criança pela marinha devido aos seus conhecimentos considerados preciosos e únicos naquele mundo (FANTONI, 2015).

Figura 17 - Nami de “One Piece”.



Fonte: <https://static.wikia.nocookie.net/heros/images/f/fb/Nami_Infobox.png/revision/latest?cb=20201007173416&path-prefix=fr>. Acesso em 05 out. 2022.

Figura 18 - Nico Robin de “One Piece”.



Fonte: <https://static.wikia.nocookie.net/onepiece/images/b/bc/Nico_Robin_Anime_Post_Timeskip_Infobox.png/revision/latest?cb=20190301011950&path-prefix=pt>. Acesso em 05 out. 2022.

Por se tratar de uma obra *shōnen*, em “One piece” os aspectos físicos das personagens femininas tornam-se mais evidentes. Nami, por exemplo, é a personagem que mais muda de figurino durante a série, com uma vestimenta

diferente a cada arco. As roupas mais frequentes são mini saias, sandálias, biquínis, botas e calças (Figura 19). Elas também possuem o corpo no estilo “ampulheta”, que segundo Senna (1999), é uma das estéticas corporais mais utilizadas nos *animes*. Para ela, a “(...) ênfase nos caracteres sexuais explícita a vitalidade, a estreita união com a natureza e os ritos de fertilidade. Este modelo de formas generosas e graciosas é todo sedução” (SENNA, 1999, p.286).

Figura 19 - Nami e Nico Robin.



Fonte: <<https://i.pinimg.com/originals/6a/71/e4/6a71e4f47708d38b30faea24f627dfb0.jpg>>. Acesso em 13 out. 2022.

No caso das personagens Nami e Nico Robin, ao mesmo tempo que elas são representadas pela sensualidade e curvas, ou seja, pelos seus corpos, elas também possuem personalidades marcantes e são personagens que influenciam, diretamente, na narrativa, mudando cursos da história pela independência de suas ações. No caso da Nami, a sua personalidade se destaca pela avareza, inteligência e temperamento difícil. Ela só perde na categoria inteligência para a personagem Nico Robin, considerada a mais inteligente do bando (FANTONI, 2015).

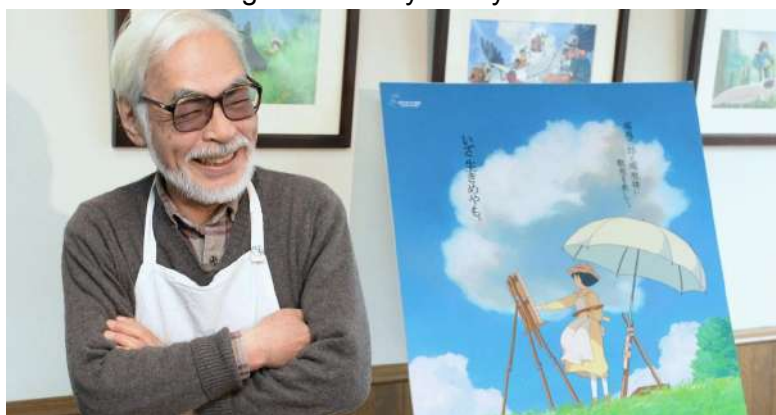
Outro *anime* famoso no mundo inteiro e que possui problemas relacionados com suas personagens femininas é “Naruto”. O *mangá* foi criado em 1999 pelo *mangaká* e escritor Masashi Kishimoto. A adaptação para *anime* teve sua estreia na TV em 3 de outubro de 2002 e foi finalizado em 23 de março de 2017. A primeira fase “Naruto” teve 220 episódios, enquanto a segunda fase, chamada “Naruto Shippuden” teve 500 episódios. No Brasil, Naruto estreou em 1º de janeiro de 2007 pelo Cartoon Network. Alguns meses depois, o *anime* entrou no ar na TV aberta, pelo canal SBT, fazendo parte da infância de muitos jovens brasileiros (SIQUEIRA, 2016).

Além da sexualização do corpo e a necessidade de seguir o padrão de beleza ditado pela sociedade, também há um problema quanto à construção da personalidade feminina das personagens de “Naruto”. Em sua maioria, as capacidades são, de certa maneira, ignoradas para que elas desenvolvam sua personalidade a partir de sua relação com o protagonista. As principais características observadas são a desvalorização da força feminina perante os personagens masculinos e, conseqüentemente, a necessidade da salvação, como as princesas da Era Clássica (BITENCOURT, 2021).

3.3 O STUDIO GHIBLI

Hayao Miyazaki (Figura 20) nasceu em Tóquio no dia 5 de janeiro de 1941. Nesta época, a Segunda Guerra Mundial deixou o Japão devastado e faminto. Após a derrota do país, os anos pós-guerra foram particularmente difíceis, embora o Japão tenha acabado se tornando uma das principais potências econômicas do mundo (ODELL; LE BLANC, 2009).

Figura 20 - Hayao Miyazaki



Fonte: <<https://nerdcultnews.com/wp-content/uploads/2021/11/hayao-miyazaki-studio-ghibli-e1637764222132.jpg>>. Acesso em 18 out. 2022.

Miyazaki cresceu com seus três irmãos, seu pai e sua mãe, esta última considerada um espírito livre que inspirou seus filhos a questionar tudo. O pai de Miyazaki trabalhou com seu irmão na Miyazaki Airplane⁵, e foi aí que Hayao desenvolveu um amor por máquinas voadoras. Ele começou a desenhar o que via e

⁵ A Miyazaki Airplane era uma empresa de fabricação de peças de aeronaves sediada no Japão durante a Segunda Guerra Mundial.

a imaginar novas formas de aviação. Essa paixão ao longo dos anos acabou não apenas em seus filmes de animação, mas também em revistas especializadas em modelagem. Como muitos outros que cresceram nos anos pós-guerra, Miyazaki expandiu suas habilidades em desenhar, sendo inspirado pelos *mangás*, que haviam sido popularizados pelo artista Tezuka Osamu. Inicialmente, Miyazaki era apenas um entusiasta amador, mas tudo isso mudou quando, após a graduação em Ciência Política e Economia na Universidade Gakushuin, ele começou a trabalhar na Toei Animation (ODELL; LE BLANC, 2009).

O trabalho no estúdio era muito pesado, o que levou os trabalhadores a formarem uma união forte entre eles. Foi por meio de atividades sindicais que Miyazaki conheceu seu futuro companheiro profissional, Takahata. Takahata Isao nasceu em 29 de outubro de 1935 em Ise. Ele estudou na Universidade de Tóquio, graduando-se em Literatura Francesa. Os dois trabalharam juntos na animação “*Horusu: Prince of the Sun*” (1968), primeiro longa que Takahata dirigiu. Porém, o filme foi um fracasso financeiro e Takahata eventualmente deixou a Toei Animation junto com alguns dos funcionários que trabalharam no longa, incluindo Miyazaki (ODELL; LE BLANC, 2009).

A dupla continuou a ter um forte relacionamento ao longo dos anos. Seu primeiro avanço veio com “*Panda Kopanda*” (1972), que Takahata dirigiu e Miyazaki roteirizou, participou do design e da animação principal. Os anos 1970 foram um período particularmente de muito trabalho para a dupla, que, na nova empresa de trabalho, a Nippon Animação, aperfeiçoaram suas habilidades e elevaram seus cargos. À medida que a reputação da dupla crescia, oportunidades foram surgindo para os dois. Takahata voltou para a TV com “*Downtown Story*” (1981) e a encantadora fábula “*Gōshu the Cellist*” (1982). Miyazaki, enquanto isso, teve sua primeira chance de dirigir a comédia de ação “*Lupin III: Castelo de Cagliostro*” (1979), mas, apesar do sucesso de crítica do filme, não levou a qualquer outro trabalho no cinema. Isso o fez voltar para a animação, levando-o a desenhar o *manga* “*Nausicaä do Vale do Vento*” (ODELL; LE BLANC, 2009).

O sucesso repentino do *manga* levou a empresa a liberar um orçamento para que um *anime* fosse realizado. Miyazaki, então, trouxe Takahata para produzir o filme ao seu lado. Outras pessoas que estavam envolvidas no projeto, incluindo o compositor Joe Hisaishi e Suzuki Toshio, também tornaram-se cruciais para a aparência, a sensação e o funcionamento do que viria a ser o Studio Ghibli.

“Nausicaä do Vale do Vento” (1984) foi um sucesso comercial e artístico. A empresa que financiou o filme concordou em ajudar a financiar um novo empreendimento, desta vez, um estúdio de animação onde os artistas e diretores davam as ordens, onde a liberdade de expressão estaria acima das considerações comerciais. Todo trabalho seria produzido no Japão e os funcionários do estúdio seriam tratados como artistas. Assim, juntamente com Takahata e Suzuki, Miyazaki deu vida ao Studio Ghibli (ODELL; LE BLANC, 2009).

Embora agora sejam considerados clássicos, os primeiros filmes do Studio Ghibli não tiveram a mesma bilheteria que “Nausicaä do Vale do Vento” (1984). “Laputa: Castelo no céu” (1986), “O Túmulo dos Vagalumes” (1988) e “Meu Amigo Totoro” (1988) foram razoavelmente bem, mas não foram considerados um sucesso na época. O Studio só começou a mostrar um retorno após o lançamento de “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989). A partir daí, uma série de filmes tiveram um bom resultado, juntamente com as vendas de mercadorias derivadas do filme, após os elogios tardios dados a “Meu Amigo Totoro” (1988) (ODELL; LE BLANC, 2009).

Com o passar dos anos, o Studio Ghibli tornou-se um tesouro nacional, chegando a ser reconhecido também no ocidente após “A Viagem de Chihiro” (2001), de Miyazaki, vencer o Oscar de melhor animação em 2003 (ODELL; LE BLANC, 2009). Segundo o *site* oficial do Studio Ghibli brasileiro⁶, atualmente, os filmes roteirizados por Miyazaki são: “O Castelo de Cagliostro” (1979), “Nausicaä do Vale do Vento” (1984), “O Castelo no Céu” (1986), “Meu Amigo Totoro” (1988), “O Serviço de entregas da Kiki” (1989), “Porco Rosso: O último herói romântico” (1992), “PomPoko: A Grande Batalha dos Guaxinins” (1994), “Sussurros no Coração” (1995), “Princesa Mononoke” (1997), “A Viagem de Chihiro” (2001), “O Castelo Animado” (2004), “Contos de Terramar” (2006), “Ponyo - Uma Amizade que veio do Mar” (2008), “O Mundo dos Pequeninos” (2010), “Da Colina Kokuriko” (2011), “Vidas ao Vento” (2013).

Miyazaki aborda diferentes temas em suas histórias, desde guerras até mundos alternativos. Logo no início do livro sobre a empresa intitulado “*Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*” (2009), em português “Studio Ghibli: Os filmes de Hayao Miyazaki e Isao Takahata”, há uma menção às temáticas e sentimentos que os filmes abordam: “(...) Deuses e monstros. Amor e

⁶ Disponível em <<https://studioghibli.com.br/>>. Acesso em: 19/10/2022.

perda. Júbilo e desespero. Os horrores da guerra. A Infância maravilhosa. Bem-vindo ao mundo emocionante, eufórico, excêntrico, aterrorizante, compassivo e, acima de tudo, emocional do Studio Ghibli”⁷ (ODELL; LE BLANC, 2009, p. 8).

Outro tema recorrente nos filmes de Miyazaki Hayao é a alegria de voar e as máquinas voadoras. Voar oferece uma liberdade irrestrita e permite que o animador trabalhe em um ambiente completamente desinibido. Isso oferece diversão e velocidade para a animação. Da mesma forma, os mundos fantásticos do Studio Ghibli estão repletos de criaturas místicas, desde gatos ônibus a cabeças saltitantes. O que as torna interessantes, além do visual, é a maneira como elas interagem com os humanos na história, servindo de metáfora para o amadurecimento, mostrando-lhes o mundo de uma perspectiva diferente (ODELL; LE BLANC, 2009).

Em um documentário realizado pela NHK (2019) chamado “*10 Years with Hayao Miyazaki*”, que detalha o processo criativo de Hayao Miyazaki, o mesmo explica sua filosofia da arte e animação:

Animes podem retratar mundos fictícios, mas, mesmo assim, acredito que em sua essência deve ter um certo realismo. Mesmo que o mundo retratado seja uma mentira, o truque é fazê-lo parecer o mais real possível. Dito de outra forma, o animador deve fabricar uma mentira que parece tão real que os espectadores vão pensar que o mundo retratado pode existir.

O estúdio também se destaca pelo seu tempo de narrativa diferente. Nas produções ocidentais, que seguem a influência norte-americana, o tempo, chamado de “*time*”, é imediato, veloz e *frame* por *frame*, onde tudo acontece instantaneamente. Dessa forma, cada quadro representa um momento, um segundo, e, quando isso não ocorre, os textos narrativos são utilizados para explicar quanto tempo passou. Nessas obras existe uma preocupação em quantificar o tempo. Porém, nos *mangás*, o tempo é observado de uma forma diferente. Para os japoneses, o tempo não é imediato, pois alguns segundos de uma história podem durar várias páginas (BRAGA JR, 2011). Nos filmes do Studio Ghibli o *time* é lento, as situações ocorrem sem pressa, onde eventos cotidianos simples ganham alguns minutos preciosos de tela (ODELL; LE BLANC, 2009).

A variedade de personagens criados por Hayao Miyazaki vai muito além de seres humanos e animais. Criaturas mágicas e espíritos fazem parte de todos os

⁷ Todas as traduções livres pela autora.

seus mundos fantásticos. Os dragões que, por exemplo, são retratados em “A Viagem de Chihiro” (2001), pelo personagem Haku, fazem parte da mitologia japonesa e estão descritos em antigas lendas budistas. Nesse sentido, é possível compreender que a representação de seres humanos, animais e espíritos que está relacionada aos traços da estética do diretor também envolve aspectos religiosos (ODELL; LE BLANC, 2015).

O xintoísmo é a religião que mais aparece nos filmes do Studio Ghibli. É uma religião indígena que prevalecia no Japão antes da chegada do budismo. Essa religião, retratada por Miyazaki, está intrinsecamente relacionada a questões que envolvam o meio ambiente. De acordo com os autores LeBlanc e Odell (2015, p. 30): “xintoísmo é em seu coração uma religião animística que vê deuses e espíritos em tudo, resultando em uma relação de harmonia humana com o ambiente natural”. Conforme os autores, elementos do xintoísmo, assim como os elementos budistas, podem ser vistos em diversos filmes produzidos pelo diretor, como em seus personagens justos e igualitários, e como não há de fato “bem” e “mal” em suas histórias. Também é possível observar no filme “A Viagem de Chihiro” (2001), diversos espíritos sendo retratados, além de criaturas mágicas que possuem aparência híbrida, sendo uma mistura entre animais e seres humanos. Em “Princesa Mononoke” (1997) também há muitos seres mágicos que protegem a floresta, assim como os próprios deuses (HORTA, 2017).

Muitas vezes Miyazaki anunciou sua aposentadoria da direção do estúdio, passando-o para a próxima geração. No entanto, até agora, ele continua voltando para dirigir mais filmes. Enquanto isso, Takahata está longe da cadeira do diretor há mais de uma década, trabalhando somente na produção e tradução de versões japonesas de filmes de animação clássicos (ODELL; LE BLANC, 2009).

3.4 AS MULHERES DE MIYAZAKI

As mulheres criadas pelo diretor são completamente diferentes entre si, porém nenhuma delas necessita de um homem para definir quem são enquanto personagens. Horta (2017, p.14) retrata as personagens: “guerreiras, princesas, crianças, idosas, prostitutas, mães, bruxas, feiticeiras, curandeiras, e muitas outras, fazem parte da vasta gama explorada pelo diretor na compilação de suas personagens femininas” (Figura 21).

Figura 21 - Chihiro e Yubaba em trecho de “A Viagem de Chihiro”.



Fonte: <<https://static1.cbrimages.com/wp-content/uploads/2021/08/spirited-away-header.jpg>>. Acesso em 18 out. 2022.

Elas são corajosas, determinadas e independentes, possuindo objetivos e histórias separadas dos personagens masculinos da trama. Os homens estão ali para ajuda-lás, mas não salvá-las. Existe uma troca e uma relação de respeito mútuo entre os personagens, bem como uma amizade verdadeira, onde os dois se apoiam, inspiram-se um no outro e crescem juntos (YOUTUBE, 2021⁸). O diretor em entrevista ao The Guardian disse que

Muitos dos meus filmes têm fortes protagonistas femininas. Garotas corajosas e autossuficientes que não pensam duas vezes antes de lutar pelo que acreditam com todo o coração. Elas precisam de um amigo ou apoiador, mas nunca de um salvador. Qualquer mulher é tão capaz de ser uma heroína quanto qualquer homem (2013).

O diretor e roteirista também aborda o amor de uma forma completamente diferente de outros. Como visto anteriormente, nos filmes de princesas, a Disney apostou em mostrar os relacionamentos de uma forma romântica e até mesmo sexualizada entre os personagens femininos e masculinos, estes que acabaram se tornando modelos para as crianças. Por outro lado, os filmes do Studio Ghibli focam em relacionamentos mais conectados com o espírito do que aspectos físicos. Histórias de amor focam em um amor platônico e numa forte amizade, visto que muitos dos personagens são crianças ou adolescentes (YOUTUBE, 2017⁹). O próprio Miyazaki comenta em seu livro “*Starting Point*”:

Eu me tornei cético em relação à regra não escrita de que só porque um menino e uma menina aparecem no mesmo filme, um romance

⁸ Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=clb6WjCl6ys>>. Acesso em: 19/10/2022.

⁹ Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=63QxmYOY8tk>>. Acesso em: 19/10/2022.

deve acontecer. Em vez disso, quero retratar um relacionamento um pouco diferente, onde os dois se inspiram mutuamente a viver – se eu estiver hábil, talvez esteja mais perto de retratar uma verdadeira expressão de amor (MIYAZAKI, 1996, p.12)

No próximo capítulo será abordada a metodologia utilizada para a pesquisa e análise do problema.

4 ANÁLISE

No percurso deste capítulo serão expressos o percurso e os procedimentos metodológicos empregados nesta pesquisa; após, será feita uma breve explicação do enredo principal da história dos filmes analisados. Após, será realizada a análise da personagem central em cada filme. A personagem será analisada baseada em cinco categorias de análise propostas pela autora: protagonismo, personalidade, objetivos, caracterização e relacionamentos. A primeira categoria PROTAGONISMO irá analisar se a personagem é dona da sua própria história e se o público acompanha o mundo pelos olhos dela ou de outro personagem da trama. A segunda categoria PERSONALIDADE compreende as qualidades e defeitos da personagem, bem como ela lida com suas emoções e sentimentos durante a história. A terceira categoria OBJETIVOS busca analisar quais são suas ambições, se ela tem vontades e desejos próprios e quais são eles. A quarta categoria CARACTERIZAÇÃO engloba os aspectos físicos da personagem, desde seus traços e curvas, até suas roupas e acessórios. A quinta categoria RELACIONAMENTOS busca analisar como a personagem interage com os outros personagens da trama, desde antagonistas até suas amizades.

Os filmes do Studio Ghibli serão analisados comparativamente com outras produções ocidentais que foram apresentadas no capítulo 2. Cada filme do estúdio será colocado em perspectiva com uma produção representativa do universo ocidental.

4.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

No percurso deste capítulo serão expressos a metodologia escolhida para orientar a pesquisa, que tem como objeto o estudo da representação feminina nas obras de Hayao Miyazaki. Por conseguinte, serão apresentadas a vertente e o tipo da pesquisa, assim como a unidade de estudo, as técnicas de coleta de dados e a técnica de análise de dados. Os objetos estudados serão confrontados com o referencial teórico apresentado até aqui.

Conforme o objeto de pesquisa proposto, a vertente para o estudo é a pesquisa qualitativa. De acordo com Minayo (2001), a pesquisa qualitativa busca responder questões específicas, trabalhando com sentidos, motivações, valores,

crenças e atitudes, fatores que não podem ser executados por meio da pesquisa quantitativa. Desta forma, a autora aponta que a abordagem qualitativa se adentra no espaço dos significados das ações e das relações humanas, lado este não captável por médias, equações e estatísticas.

Para realizar a análise em questão, foram utilizados procedimentos metodológicos de caráter exploratório. Conforme Gil (2008), a pesquisa exploratória é realizada com a finalidade de apresentar uma visão geral, de maneira aproximada, sobre determinado fato, sendo realizada em temas pouco explorados e que são difíceis de desenvolver conclusões precisas.

A pesquisa proposta utilizou duas técnicas de coleta de dados: a pesquisa bibliográfica e a pesquisa documental. A pesquisa bibliográfica, conforme Gil (2008), é produzida por meio de materiais já realizados e é constituída de livros e artigos científicos. Dessa forma, a vantagem da pesquisa bibliográfica se encontra no fato de permitir que o investigador compreenda um número maior de fenômenos sem que ele precise pesquisar diretamente cada um. Quanto à técnica documental, os documentos são, de maneira geral, textos escritos, não importando a mídia na qual esteja alocado. Para a pesquisa documental, podem ser considerados: relatórios, registros governamentais, estatísticas oficiais, conteúdo de mídia de massa, discursos, romances, fotografias, desenhos, peças, mapas, documentos pessoais, entre outros materiais (MAY, 2004).

Para analisar os dados coletados na pesquisa teórica, foi utilizada a análise de conteúdo. Essa técnica possibilita a descrição do conteúdo evidente das comunicações. Pode ser utilizada para analisar ideologias políticas implícitas até preconceitos de raça e de gênero. A análise de conteúdo desenvolve-se em três fases. A primeira é a pré-análise, onde há a escolha dos documentos, a formulação de hipóteses e a preparação do material. A segunda é a exploração, que envolve a escolha das unidades, a enumeração e a classificação. A terceira etapa, por fim, é constituída pelo tratamento, inferência e interpretação dos dados (BARDIN, 2011).

Os filmes escolhidos para a análise tem como diretor e roteirista Hayao Miyazaki, sendo eles: “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989), “Princesa Mononoke” (1997), “A Viagem de Chihiro” (2001) e “O Castelo Animado” (2004). A escolha dos quatro longas se fez devido às suas personagens femininas, bem como por terem arrecadado vários prêmios, incluindo internacionais como o Oscar no caso de “A

Viagem de Chihiro” (2001), e terem sido considerados sucesso de bilheteria e críticas. Atualmente, todos eles estão disponíveis no catálogo brasileiro da Netflix.

4.2 “O SERVIÇO DE ENTREGAS DA KIKI” (1989)

O “Serviço de Entregas da Kiki” é um longa-metragem de animação japonesa de 1989 produzido, escrito e dirigido por Hayao Miyazaki. Foi o quarto filme lançado nos cinemas pelo Studio Ghibli e ganhou o prêmio “Animage Anime Grand Prix”. A história começa com Kiki, que ao completar 13 anos, segue a tradição de todas as bruxas e se muda para uma cidade na qual não haja nenhuma bruxa, ainda. Após achar uma bela cidade à beira mar, Kiki e seu gatinho, Jiji, tentam se adaptar à nova vida morando sozinhos.

PROTAGONISMO

Desde o início do filme, o público é apresentado a Kiki como a personagem central da história. A trama faz muito mais do que apenas apresentar o mundo, ela faz com que o público participe da nova jornada junto com a protagonista. Dessa forma, o que é novo para a personagem também é novo para quem está assistindo. Os novos desafios e responsabilidades da personagem são o foco central da história, bem como o seu amadurecimento da infância para a vida adulta.

CARACTERIZAÇÃO

Kiki (Figura 22) é uma bruxa de 13 anos e seu visual mostra exatamente isso. Sua forma é similar a de uma criança que está indo para a adolescência, assim, ela não possui curvas acentuadas ou o corpo “ampulheta” como na maioria dos *animes*.

Figura 22 - Kiki em trecho de “O Serviço de Entregas da Kiki”.



Fonte: <https://ichef.bbci.co.uk/news/1024/branded_news/11178/production/_100780007_kiki_hires_3.jpg>. Acesso em 30 out 2022.

Na mesma época, em 1989, no ocidente, figurava Ariel (Figura 23), princesa pioneira da Era Renascença. A personagem é a protagonista da sua história com seus 16 anos de idade. Ela possui curvas acentuadas, cintura ampulheta, cabelos vermelhos longos e tem como roupa principal apenas um sutiã de conchas. De uma forma geral, a idade das princesas e seus corpos não condizem, elas eram muito mais novas do que aparentavam, um grande contraste em comparação a Kiki, que possui traços simples e infantilizados, representando de forma fiel a sua idade.

Figura 23 - Ariel em “A Pequena Sereia”.



Fonte: <<https://celebrationspress.com/wp-content/uploads/2018/11/111218Ariel.jpg>>. Acesso em 06 nov 2022.

Assim como uma bruxa clássica, Kiki possui um vestido preto, simples, largo e com mangas longas. Seu acessório mais chamativo é seu grande laço vermelho em seus cabelos. Com sua vassoura, a bolsa a tiracolo e seu gato preto, Kiki se

destaca dos demais personagens da história. Esses elementos também fazem parte da narrativa, mostrando o sentimento da personagem e a dificuldade de se adaptar a um novo local.

PERSONALIDADE

No início do filme, Kiki é apresentada ao público como otimista e cheia de expectativas para viver suas novas aventuras. Ela tem por sua natureza uma proatividade e generosidade, e está sempre disposta a ajudar aqueles que precisam dela. Porém, ao longo da sua jornada, a personagem dá lugar a uma jovem mais insegura quanto à sua nova independência e às suas habilidades como uma bruxa. Ela busca dar o seu melhor naquilo que faz, procurando não decepcionar ninguém, inclusive a si mesma.

Em uma cena do filme, após se recusar a sair com Tombo e seus amigos, Kiki volta para casa e desabafa com seu gato: “Jiji, eu acho que há algo errado comigo. Eu faço amigos e depois não quero mais ficar com eles. Parece que aquela eu, alegre e honesta, foi embora”. Nesta fala, é possível notar as mudanças na personalidade da personagem, que não é mais a mesma menina que saiu da casa dos pais cheia de otimismo e expectativas. Agora, ela conhece muito mais sobre a vida e sobre si mesma. Porém, é possível notar, que, mesmo mudando muito do início ao fim do filme, Kiki não perde sua verdadeira essência, ela continua sendo gentil e resiliente até o fim.

Do outro lado, no Ocidente, há uma protagonista com uma personalidade mais definida. Ariel é rebelde e aventureira e não deixa seu pai comandar como será sua vida. Sua curiosidade move a personagem em busca de novos desafios, visto que ela se encontra muitas vezes entediada com sua vida atual.

OBJETIVOS

O espectador acompanha a protagonista na sua mudança para outra cidade, longe dos seus pais e amigos, aprendendo a lidar sozinha com o novo mundo e com suas novas responsabilidades. Além de encontrar uma nova casa, ela também precisa encontrar um serviço, aprimorar suas habilidades como uma bruxa e fazer novos amigos.

Um dos primeiros obstáculos a ser superado por Kiki durante o filme são suas habilidades como bruxa. Ela usa basicamente seu voo como mecanismo principal, inclusive se transformando em uma forma de sustento com o serviço de entregas. Porém, ela acaba dependendo demais dessa única fonte, o que faz sua rotina se tornar completamente voltada ao trabalho e ao voo. Desse modo, no meio do filme, Kiki se vê esgotada mentalmente e fisicamente da sua rotina. Buscando não decepcionar ninguém e cumprir todas suas tarefas, além das demandas do próprio dia a dia, como cozinhar, realizar as tarefas domésticas e cuidar do Jiji, Kiki acaba negligenciando seu descanso e tempo de lazer.

Após passar um tempo com sua nova amiga Úrsula, Kiki compreende um pouco mais sobre o que ela está sentindo. Ela começa a entender que possuir hobbies e ter tempo de descanso também são importantes na nova vida. Dessa forma, ela começa a buscar novas motivações para manter suas inspirações vivas, além das suas responsabilidades cotidianas, que antes eram seu foco principal. Ao longo da trama, a personagem vai enfrentando desafios internos e externos com sua nova vida longe dos pais. Desde a chegada ao ambiente desconhecido, até a conquista do primeiro trabalho e das primeiras amizades, os objetivos de Kiki são bem definidos pela sua própria vontade e ela não mede esforços para alcançá-los durante a história.

Em comparação, Ariel possui um único objetivo claro durante a história: se tornar humana e ficar ao lado de seu amado. Todas as atitudes tomadas pela personagem durante a trama, após conhecer o príncipe, possuem essa finalidade. Ela não mede esforços para conseguir o que deseja, incluindo cometer sacrifícios como perder sua bela voz. Visto os objetivos principais de Kiki, ao compará-los com os de Ariel, é possível notar que a última tem sua maior ambição ligada ao personagem masculino da história e seu par romântico no final. Ela sempre teve curiosidade com o mundo humano, mas foi somente após vê-lo que ela tomou a sua decisão. Ela abre mão da sua voz, do tipo de vida que ela leva, da sua raça e sua família para ficar com um homem que ela viu uma vez e nem de fato o conhece.

RELACIONAMENTOS

Kiki, assim como a maioria das princesas da Disney, tem um animal como seu fiel companheiro, o gato preto Jiji. Ele a acompanha em suas aventuras e passa por

todas as situações ao lado da garota. Porém, ele não deixa de ter sua própria história encontrando uma fêmea e tendo filhotes.

Em contraponto com as princesas e a maioria dos animes shōnen, o maior apoio que Kiki encontra durante sua história vem das personagens femininas da trama. Logo no início, ela encontra Osono, a dona da padaria, que fica feliz em poder ajudar a menina a encontrar um local para ficar na cidade e também a auxilia com o seu serviço de entregas. As clientes de Kiki também se tornam uma forma de apoio para ela, que ao ser tratada com muito afeto pelas mesmas, percebe que não está sozinha e que seu trabalho ali é importante. Em uma de suas entregas, ela faz sua primeira amiga, Úrsula. Ela se torna uma peça importante no desenvolvimento de Kiki, que ao se ver sem seus poderes e cansada, encontra na amiga sua resolução.

Por último, há o garoto Tombo. Desde o momento em que viu Kiki voar, Tombo tenta fazer amizade com a bruxinha. Mesmo querendo fazer novas amizades na cidade, no início ela o nega por se sentir muito diferente dos demais amigos de Tombo, sentindo como se não fizesse parte daquele mundo. Mesmo sendo negado algumas vezes, o garoto não desiste e no fim acaba conquistando a amizade de Kiki. O relacionamento entre os dois é apenas de amizade, diferente das princesas da Disney, que, além de todas terem algum relacionamento amoroso, precisam ser salvas pelo personagem masculino. No caso de Kiki, ela salva Tombo, e durante todo o filme, eles possuem uma ajuda mútua. No final, vemos Kiki sendo muito mais aberta às pessoas da cidade, que também se abriram para ela depois de a conhecerem melhor.

Ariel também possui um animal falante como companheiro: um peixe chamado Linguado. Ela também possui um par romântico com um príncipe bonito e tem uma vilã, Úrsula, que é uma bruxa malvada. Sua relação com o príncipe começa de uma forma estranha, com ele não a entendendo muito bem, tanto por não conseguir se comunicar, quanto por não ter muito conhecimento do mundo dos humanos. Mesmo sem se comunicar, ao longo do filme, eles vão criando um vínculo amoroso, e é possível notar que a aparência física é um dos principais pontos que levou os dois a se apaixonarem um pelo outro. No final do filme os dois ficam juntos e se casam.

4.3 “PRINCESA MONONOKE” (1997)

“Princesa Mononoke” é um longa-metragem de animação japonês dirigido por Hayao Miyazaki e produzido pelo Studio Ghibli. Estreou no Japão em 1997 e no resto do mundo a partir de 1999. O filme se passa no Japão no final do período Muromachi (aproximadamente 1336 a 1573) e conta a história do príncipe Ashitaka, que após enfrentar um deus javali enfurecido, é amaldiçoado com um mal que pode matá-lo. Para encontrar a cura, ele decide viajar para longe e acaba se envolvendo numa batalha entre os deuses da floresta e os moradores de uma vila de mineiros, que aos poucos estão destruindo a floresta. Princesa Mononoke foi o primeiro longa-metragem de animação a ganhar o Prêmio da Academia Japonesa de Melhor Filme e foi indicado na categoria Melhor Filme em Língua Estrangeira no 70º Oscar.

PROTAGONISMO

Princesa Mononoke, também chamada de San, não é a protagonista da história. O público é apresentado ao mundo pelos olhos de Ashitaka, um jovem príncipe que está à procura da cura para sua doença mortal. Ainda que Miyazaki não apresente lados como “bem e mal” durante a história, Ashitaka funciona como a bússola moral do filme e atribui um olhar externo ao conflito entre os mineradores e os deuses da floresta.

CARACTERIZAÇÃO

Todas as características físicas de San (Figura 24) são voltadas para seus objetivos e seu estilo de vida. A personagem possui uma aparência selvagem com adornos e acessórios voltados para a vida com os lobos e a proteção da floresta. Suas roupas são básicas: um vestido escuro sem mangas e uma regata branca por cima. O que a difere de fato são seus acessórios, responsáveis por compor o visual, como os brincos, a tiara, a máscara e a manta de pelos brancos presa com dentes.

Figura 24 - San em trecho de “Princesa Mononoke”.



Fonte: <https://miro.medium.com/max/1400/0*a2o9DE-1f4FYV4BW.png>. Acesso em 30 out 2022.

Toda sua caracterização é baseada no pertencimento da tribo. A pele branca e a pintura vermelha em seu rosto representam os lobos brancos que a criaram. Seus cabelos curtos ajudam a compor o visual mais feroz e pronto para entrar em combate. Quanto ao seu corpo, diferente das princesas da Disney que reforçam os padrões de beleza da sociedade ocidental e possuem características físicas inatingíveis e irreais, San possui um corpo esguio, forte e sem curvas avantajadas.

Em comparação com o ocidente, há Pocahontas (Figura 25), que também pertence a uma tribo, no caso dela, uma tribo nativo-indígena, e é considerada uma princesa por ser filha do chefe. Ela é uma jovem como San, porém possui seios, ombros e quadril de proporções perfeitas e a clássica cintura ampulheta. Ela usa um vestido curto e seus únicos acessórios são um colar e uma pintura em seu braço. Ela não possui muitas outras características de pertencimento da sua tribo.

Figura 25 - Pocahontas em trecho de “Pocahontas”.



Fonte: <https://lumiere-a.akamaihd.net/v1/images/pocahontas_1_724e9856.jpeg>. Acesso em 06 nov 2022.

PERSONALIDADE

San é feroz e corajosa. Ela foi abandonada pelos seus pais biológicos ainda quando criança e foi criada pelos lobos da floresta. Assim, ela nega sua humanidade e coloca sua tribo como família. Desde sua primeira aparição no filme, ela deixa claro sua posição na história: do lado da floresta e contra os humanos. Na cena em questão, ela luta ao lado dos lobos contra os mineradores na montanha. Após um dos lobos ser ferido, Ashitaka encontra San na beira do rio retirando o sangue da ferida do lobo (Figura 26). Aqui, tanto o protagonista quanto o espectador conseguem compreender um pouco mais sobre a menina, que se mostra selvagem e valente perante as piores situações.

Figura 26 - Mononoke em trecho de “Princesa Mononoke”.



Fonte: <<https://i0.wp.com/studioghibli.com.br/wp-content/uploads/2020/04/Princesa-Mononoke-San-1.jpg?fit=1920%2C1080&ssl=1>>. Acesso em 28 out. 2022.

Ao mesmo tempo que se mostra feroz e selvagem, San também é muito carinhosa e cuidadosa com todos ao seu redor. Ela preza muito pela natureza e tem um respeito mútuo por toda a floresta, não medindo esforços para fazer o necessário para sua proteção. A personagem tem sua personalidade muito bem definida e não sofre muitas mudanças durante o filme, servindo mais como um contraponto à situação de conflito na trama, do que um desenvolvimento de fato. Mesmo após conhecer Ashitaka e ter apreço por um humano pela primeira vez em sua vida, San se nega a morar com os demais na aldeia e prefere seguir sua vida com os lobos.

Assim como San, Pocahontas também busca proteger a floresta, os animais e sua tribo. Ela expressa sabedoria, respeito com a natureza e é muito espiritual. Porém, diferente de Mononoke, ela tenta resolver os problemas de forma pacífica e não tem ódio pela humanidade. Neste aspecto, Miyazaki mostra personagens e

criaturas muito mais brutais e místicas do que o diretor Goldberg, com Pocahontas, onde os animais são mais realistas e até mesmo fofos.

OBJETIVOS

Seu maior objetivo é proteger a floresta da humanidade. Os deuses estão morrendo e a natureza corre perigo, assim como todos que vivem nela. San se vê como parte daquilo e luta contra sua própria raça biológica para defender o que acredita. Ela vê na sua arqui inimiga, Lady Eboshi, a maior das ameaças, e tem como principal objetivo matá-la para evitar a guerra e a destruição da floresta. Nesse meio, Ashitaka entra como mediador do conflito, tentando convencê-la de que o ódio só irá gerar mais ódio, e que ela não deve resolver o problema dessa maneira. Mononoke escuta Ashitaka até certo ponto, mas ainda tem seus objetivos claros, mudando somente o meio de resolvê-los.

Já Pocahontas não possui objetivos claros durante o filme. Suas ações são baseadas nas dos outros personagens da trama. Somente no final do filme, ela ganha um objetivo claro, que é evitar a guerra entre os americanos nativos e os colonos, que a mesma o faz ao impedir seu pai de matar seu amado, John.

RELACIONAMENTOS

Mononoke possui dois relacionamentos principais durante a trama: com sua arqui inimiga Lady Eboshi e com o jovem Ashitaka. Lady Eboshi é a líder do povoado da Ilha de Ferro, que tem este nome devido à sua grande produção e manipulação de minério. Ela e os habitantes da Ilha vivem em uma guerra constante com as criaturas e deuses da floresta, visto que, em busca de avanços, continuam acabando com a vegetação e os animais, matando aos poucos a floresta. Neste grande conflito, Lady Eboshi travou uma guerra pessoal com a Princesa Mononoke (Figura 27), e espera o dia que poderá matar ela e os lobos, visto que ameaçam sua vitória na guerra.

Figura 27 - San e Lady Eboshi em trecho de “Princesa Mononoke”.



Fonte: <<http://personaunesp.com.br/wp-content/uploads/2017/07/anexo-5-retirado-do-site-anime-arcade-1024x552.png>>. Acesso em 30 out 2022.

O ódio move a relação entre as duas mulheres, que, em lados opostos, são a chave do sucesso do seu povo e tribo. Os habitantes da Ilha de Ferro precisam da sua líder forte para guiá-los, assim como a floresta precisa de Mononoke para protegê-la. As duas são muito semelhantes quanto à personalidade, elas são impiedosas e corajosas, possuem objetivos claros e fazem de tudo para alcançá-lo, inclusive matar ou morrer. Ashitaka menciona em um trecho do filme que “há um demônio dentro de vocês duas”, logo após intervir na luta entre as duas e impedir que elas matassem uma à outra.

No fim, após ser salva por um dos lobos, Lady Eboshi muda sua visão quanto à floresta, e começa a buscar uma nova forma de reconstruir a aldeia para seu povo. Porém, sua relação com Mononoke não é resolvida, e ela termina a história prometendo nunca perdoá-la por ter matado o deus da floresta.

A relação entre San e Ashitaka é desenvolvida aos poucos, sem pressa pela trama. Ao lutar pelo o que acredita, San não vê Ashitaka de uma boa forma no primeiro momento, tanto por ser um humano, quanto por estar atrapalhando seu objetivo em eliminar Lady Eboshi. Porém, ao entender mais o pensamento e os valores de Ashitaka, San começa a ouvi-lo mais e gostar de sua companhia. Mesmo sendo o mediador do conflito, Ashitaka não mede esforços para estar ao lado de Mononoke e lutar por tudo o que a personagem acredita. Porém, ela não precisa dessa ajuda para seguir seus planos. Diferente das princesas da Disney, ela não engloba a persona de vítima indefesa, precisando se tornar uma princesa para alcançar seus objetivos.

Ashitaka é o primeiro humano que Mononoke tem uma amizade e protege. Em alguns momentos da história é possível notar alguns aspectos de amor entre os dois, como na cena em que ela está com a faca no pescoço dele e ele fala: “Você é tão linda”, desarmando-a totalmente (Figura 28). Eles também ficam muito próximos fisicamente em muitos momentos da trama, como quando ele está ferido e ela precisa mastigar o alimento e colocar na boca dele para engolir. Esses momentos não são de fato sexualizados ou romantizados, são subjetivos na construção da relação entre os dois, e inferem que de uma amizade sincera, pode vir a se tornar algo a mais em um futuro, mas não naquele momento. Os dois possuem seus objetivos na trama e não deixam os sentimentos um pelo outro afetarem a ponto de fugirem de suas ambições principais.

Figura 28 - Ashitaka e San em trecho de “Princesa Mononoke”.



Fonte: <<http://4.bp.blogspot.com/-QvmTTCLdtFE/UW58FehMZPI/AAAAAAAAR54/olszceFpXXo/s640/You're+beautiful.png>>. Acesso em 30 out 2022.

No final do filme, Mononoke diz para Ashitaka: “Ashitaka, eu te amo, mas nunca perderei os humanos”. Com isso, os dois combinam de viverem em seus mundos separados, mas ele promete a ela que irá vê-la sempre.

Assim como as outras princesas da Disney, Pocahontas possui seus amigos animais, o espírito da sua avó e seu principal envolvimento, John Smith. Os dois apresentam uma relação amorosa que desencadeia uma série de problemas durante a trama pelo fato de os dois pertencerem a mundos diferentes e estarem de

lados opostos da possível guerra. Diferente de Ashitaka, John parte na viagem com o intuito de colonizar a tribo e revela seu preconceito com os nativos americanos. Com o tempo, Pocahontas quebra os preconceitos de John quanto a eles e mostra a beleza da natureza daquele local, o que faz com que ele mude um pouco seu ponto de vista. Diferente das demais princesas, e se assemelhando com Mononoke, no fim do filme, cada um volta para o mundo que pertence e Pocahontas não fica com o seu relacionamento amoroso.

4.4 “A VIAGEM DE CHIHIRO” (2001)

“A Viagem de Chihiro” é um longa-metragem do Studio Ghibli de 2001, escrito e dirigido por Hayao Miyazaki, e vencedor do Oscar de Melhor Animação. A história começa com Chihiro, uma garota de 10 anos, que acaba descobrindo um mundo secreto de espíritos estranhos, criaturas e magias. Quando seus pais são misteriosamente transformados em porcos, ela precisa ser corajosa para conseguir se libertar e devolver sua família ao mundo exterior.

PROTAGONISMO

O espectador acompanha Chihiro em sua aventura para transformar seus pais de volta em humanos. Todo o mundo fantástico é apresentado pelo ponto de vista dela, sendo assim, todas as informações dadas por outros personagens para a menina também são dadas ao público. Consequentemente, todas as informações que não são passadas para Chihiro, também não chegam até o espectador.

CARACTERIZAÇÃO

Chihiro é uma menina de 10 anos. Ela é baixa e possui a estrutura de um corpo de criança, bem como seus movimentos e gestos. Ela não possui olhos grandes típicos dos *animes*, e tem características sutis e uma expressão mal-humorada, como uma menina comum. Ela utiliza basicamente duas roupas durante o filme (Figura 29): uma bermuda laranja, uma camiseta branca com uma listra verde e tênis, e a outra é a sua roupa de trabalho, um *kimono* cor de rosa.

Figura 29 - Chihiro em trechos de “A Viagem de Chihiro”.



Fonte: <<https://www.gazetadealagoas.com.br/img/Artigo-Destaque/300000/Mundo-magico-de-A-Viagem-de-Chihiro-completa-20-an0030258400-xs.jpg?xid=521867>> e <<https://www.vagalume.com.br/spirited-away/discografia/sen-to-chihiro-no-kamikakushi.jpg>>. Acesso em 28 out. 2022.

Suas roupas são simples, porém características. Elas são práticas para seus propósitos, a primeira sendo para correr e brincar, e a segunda como uniforme. Em ambos os *looks*, a composição do visual e a beleza não importam, mas sim o seu aspecto funcional.

Já no ocidente, mesmo os filmes sendo direcionados para o público infantil, a princesa mais jovem da Disney tem 14 anos, a Branca de Neve (Figura 30). Assim como a maioria das outras princesas, a roupa da personagem é um vestido longo azul e amarelo e seu único acessório é uma tiara de laço vermelho.

Figura 30 - Branca de Neve em trecho de “Branca de Neve e os Sete Anões”.



Fonte: <<https://i0.wp.com/tracklist.com.br/wp-content/uploads/2021/06/branca-de-neve.png?fit=1200%2C675&ssl=1>>. Acesso em 07 nov 2022.

Ela também possui uma maquiagem bem forte e aparente, e diferente de Chihiro, suas roupas não são práticas para suas atividades, mas cumprem o objetivo

que ela busca: estar bonita. Sua aparência é um dos fatores principais da trama, que, por ser tão bonita, causou inveja na Rainha Má.

PERSONALIDADE

No início do filme, Chihiro está se mudando para um novo lar com seus pais. Porém, ela não aparenta estar animada para a nova vida. Seus pais tomam um caminho diferente da rota principal, e ela sente que algo não está certo com o lugar. A rua acaba e seus pais decidem sair do carro, Chihiro insiste para que eles voltem, mas seus pais não a escutam. Com essas primeiras cenas, é possível notar que ela está curiosa pelo novo lugar, porém se mostra muito cautelosa. Eles seguem caminho a pé, explorando o novo local. Eles encontram uma espécie de vilarejo onde aparentemente não há ninguém, porém, seus pais encontram comida em uma das tendas e começam a comer. Chihiro pede para que eles parem, mas eles novamente não a escutam. Ela então segue sozinha sua exploração pelo local, quando ela retorna, seus pais foram transformados em porcos como castigo por terem comido a comida preparada aos deuses. Ela fica completamente apavorada, ao ponto de não conseguir se manter em pé. Quanto mais as coisas vão ficando estranhas, mais ela começa a duvidar dos próprios olhos e que tudo aquilo é um sonho.

Mesmo com muito medo, Chihiro encara aquele novo mundo de forma corajosa. Ela não entende exatamente o que está acontecendo, mas com ajuda de outros personagens da história ela vai se adaptando e conhecendo as regras do local, assim como o espectador. Haku, um menino que trabalha naquele mundo, ajuda Chihiro a se manter firme e explica que ela precisa encontrar Yubaba, a dona do Spa dos deuses e dos seres espirituais (Figura 31), para lhe pedir um emprego. Ele diz que a única forma dela continuar no mundo espiritual sendo uma humana é trabalhando.

Figura 31 - Spa dos deuses e espíritos em trecho de “A Viagem de Chihiro”.



Fonte: <<https://preview.redd.it/cn004kv3tfd11.jpg?auto=webp&s=c33a576ee0bd7718bbdaa522166a1ba625008890>>. Acesso em 10 nov 2022.

Então, Chihiro vai encontrar Yubaba a procura de um emprego. Yubaba diz ao ver a menina: “Por que eu deveria contratar você? Qualquer um vê que você é uma bebe chorona, preguiçosa e mimada”. Depois de muita insistência, ela é contratada. Porém, ao assinar o contrato de trabalho, Yubaba rouba o nome de Chihiro, e diz a ela que a partir de agora ela vai se chamar Sen. No filme, os nomes são a identidade dos personagens e o que faz eles serem quem são. Ao roubar o nome das pessoas, Yubaba tira tudo delas, as fazendo esquecer quem elas foram.

Mesmo conseguindo o emprego, as outras criaturas que trabalham no Spa não a aceitam devido ao fato dela ser uma humana. Chihiro, então, acaba ficando com as piores tarefas. No entanto, ela não desiste. Ela mostra ser competente no seu trabalho e que não é nem preguiçosa nem mimada, como Yubaba achava. Mesmo sabendo que é apenas uma criança, ela se força a ser forte e a crescer perante àquela nova situação.

Mesmo sendo exposta a perigos e criaturas novas, Chihiro se mostra boa de coração com todos. Por exemplo, com o Sem Rosto, um dos personagens que tenta fazer amizade com Chihiro, mas acaba se transformando em um monstro. Mesmo depois de tentar devorá-la, ela não sente raiva ou rancor dele, e se coloca à disposição para ajudá-lo. A morte, a punição ou a violência não são coisas que Chihiro considera em nenhum momento de sua jornada. Ela se esforça para dar o seu melhor e ajudar aqueles que precisam dela.

Em relação à Branca de Neve, é possível notar características maternas em suas ações. Após encontrar uma casa para morar, ela faz amizade com os sete anões que moram lá. Cada um possui uma característica específica que está

relacionada diretamente com seu nome. Ela cuida deles e dos animais da floresta da mesma maneira que uma mãe cuidaria, com falas como: “Ou lavem as mãos, ou então vão ficar sem jantar”. Ela é ingênua, gentil e romântica. Como as demais princesas, ela gosta de cantar e está sempre rodeada de animais. Assim como Chihiro, Branca de Neve se mostra pura de coração com todos, até mesmo com aqueles que não demonstram empatia por ela.

OBJETIVOS

O maior objetivo da protagonista é conseguir salvar seus pais e voltar para sua casa. Ela é colocada em um mundo hostil onde precisa ser forte e corajosa para enfrentar todas as adversidades. Ao longo da história ela vai criando objetivos menores dentro do seu objetivo maior, como por exemplo, conseguir um trabalho, proteger Haku de Yubaba e conseguir fazer suas tarefas diárias no Spa sem ser demitida, ou pior, sem ser transformada em porco.

Assim como Chihiro, Branca de Neve é posta em uma situação de perigo e suas atitudes se desenrolam a partir disso. A personagem precisa fugir da Rainha Má, após quase ser morta pelo caçador e se vê obrigada a sair de sua casa e encontrar outro lugar para morar. No entanto, ela não possui muitos objetivos durante a história, seu maior desejo é encontrar um príncipe e se casar e suas ações são basicamente realizar as tarefas domésticas, tanto na sua casa quanto na casa dos anões.

RELACIONAMENTOS

Chihiro conta com a ajuda de muitos personagens durante a sua jornada. Como nas histórias de Miyazaki não há de fato bem e mal, heróis e vilões, os personagens são um misto de personalidades. Em um momento alguém pode atrapalhar a protagonista com seu objetivo e em outro pode ajudá-la a alcançá-lo.

Haku é o primeiro personagem a encontrar Chihiro (Figura 32). Logo no primeiro instante ele entende que ela não pertence aquele lugar e tenta ajudá-la a voltar para o seu mundo. Os dois personagens possuem uma ligação antiga e espiritual, eles têm um sentimento de amor um pelo outro, mas não

necessariamente romântico. Haku é originalmente o espírito do rio *Kohaku* e conheceu Chihiro há alguns anos quando ele a salvou de se afogar ao cair no rio. Quando o rio foi destruído e foram construídos apartamentos no local, Haku ficou sem lar e foi para o mundo espiritual, onde ele se tornou aprendiz de Yubaba.

Figura 32 - Chihiro e Haku em trecho de “A Viagem de Chihiro”.



Fonte: <<https://cinemacao.com/wp-content/uploads/2018/02/a4b501010833f504eb8ee04514be1d67.png>>. Acesso em 31 out 2022.

Em certo momento do filme, Haku é ferido por Yubaba e Chihiro faz tudo que está ao seu alcance para salvá-lo. Após se recuperar graças a ajuda da menina, Chihiro acaba se recordando de que já conhecia Haku, e diz seu verdadeiro nome, que o mesmo havia esquecido devido ao contrato de trabalho. Isso faz com que ele finalmente se liberte de Yubaba.

Lin e Kamaji também são personagens importantes, visto que eles auxiliam Chihiro como figuras paternas, servindo de apoio para a personagem nos momentos difíceis no Spa. Já Yubaba serve como uma antagonista, mesmo não sendo retratada de fato como uma vilã. Ela duvida das capacidades de Chihiro e não tem intenção de ajudar a garota sem receber algo em troca. Ela se mostra ambiciosa e gananciosa, se preocupando com o dinheiro em primeiro lugar. Tanto que, após Chihiro conseguir limpar um famoso rio e conseguir bastante ouro, Yubaba trata a protagonista de forma carinhosa pela primeira vez. O contraposto é sua irmã, Zeniba, que se mostra gentil e ajuda Chihiro em seus últimos momentos do filme.

A relação mais complexa de Chihiro acaba sendo com o Sem rosto (Figura 33). O personagem por si próprio é complexo e possui muitas camadas. Todas as pessoas possuem seus defeitos e qualidades, bem e mal, e o Sem Rosto demonstra isso, até no seu próprio nome, representando uma criatura que está dentro de todos.

O Sem Rosto reflete a personalidade de quem o rodeia, por isso, ao acabar devorando quem sucumbe a ganância, ele se torna uma criatura caótica e monstruosa. Após ser limpo depois de comer o presente que o espírito do rio havia dado para Chihiro, ele se torna calmo e pacífico novamente ao lado da garota.

Figura 33 - Chihiro e Sem Rosto em trecho de “A Viagem de Chihiro”.



Fonte: <<https://quegamer.com/wp-content/uploads/2020/12/No-Face-Spirited-Away-Studio-Ghibi-Miyazaki.jpg>> e <https://www.nerdsite.com.br/wp-content/uploads/2022/01/No-Face_and_Chihiro_on_the_bus.png>. Acesso em 31 out 2022.

Ele vê Chihiro com curiosidade, afinal ela é a única pessoa que não quer nada que ele possa oferecer. Ele é um ser solitário que parece sustentar-se sobre as emoções das pessoas que ele encontra, ficando inofensivo e calmo ao encontrar a pureza de Chihiro. No final do filme, ele finalmente não se sente mais sozinho após Zeniba acolhê-lo.

Diferente de Haku e Chihiro, Branca de Neve busca um relacionamento amoroso com um príncipe desde o início do filme. Porém, sua relação com o príncipe Florian não é explorada, eles se encontram uma vez durante o filme e Branca de Neve foge dele escondendo-se dentro de casa. Eles só vão se encontrar novamente no final do filme, quando ele a beija em seu túmulo. Já a relação da personagem com os anões permeia entre a amizade e a maternidade, visto que ela cuida deles e da casa se colocando em um papel de mãe para eles. Seus relacionamentos no geral são baseados em sua personalidade: o cuidado materno e seu lado romântico.

4.5 “O CASTELO ANIMADO” (2004)

“O Castelo Animado” é um longa-metragem japonês do diretor Hayao Miyazaki, produzido pelo Studio Ghibli em 2004 e indicado ao Oscar na categoria de Melhor Animação. A história é baseada no livro de mesmo nome da escritora inglesa Diana Wynne Jones. A história começa após uma bruxa lançar uma terrível maldição sobre a jovem Sophie, transformando-a numa velha de 90 anos. Ao sair sem rumo, ela acaba encontrando um castelo ambulante, onde reside um misterioso feiticeiro chamado Howl que poderá ajudá-la a reverter o feitiço.

PROTAGONISMO

Sophie é a protagonista da trama. O espectador acompanha a jornada da personagem em busca de quebrar sua maldição, enquanto vive aventuras no castelo animado de Howl.

CARACTERIZAÇÃO

Sophie (Figura 34) possui 18 anos e é a mais velha entre suas irmãs. Ela usa um vestido verde escuro longo com mangas longas, um chapéu e tem cabelos escuros amarrados em uma trança. Ela não se vê como uma mulher bela, principalmente por sua irmã mais nova e sua mãe serem consideradas muito bonitas entre as pessoas da região. Por ter uma autoestima baixa, ela não é vaidosa e não usa roupas chamativas como as demais mulheres.

Figura 34 - Sophie em trecho de “O Castelo Animado”.



Fonte: <http://spiritedcastles.files.wordpress.com/2014/04/sophie_01.jpg>. Acesso em 28 out 2022.

Mesmo fazendo parte da Era Moderna da Disney, Rapunzel (Figura 35) tem a mesma idade de Sophie em “Enrolados” (2010), porém ela reforça os estereótipos de beleza e tem um aspecto físico como principal atributo. Ela possui olhos grandes esverdeados, tem o cabelo comprido loiro e usa um vestido rosa longo com mangas longas. Assim como as demais princesas, ela possui a cintura ampulheta e é muito magra. Seus gestos são graciosos e delicados, desde seu andar até o movimento do seu cabelo. No final do filme, ela tem seu cabelo cortado no ombro e fica morena, quebrando seu maior atributo transformando-a em uma personagem mais próxima da realidade.

Figura 35 - Rapunzel em trecho de “Enrolados”.



Fonte: <<https://wegotthiscovered.com/wp-content/uploads/2022/04/Rapunzel.jpg>>. Acesso em 08 out 2022.

Em contraponto, Sophie não tem nenhuma característica física que a destaca das demais mulheres e sua beleza e proporções são semelhantes com a realidade. Após ser envelhecida pela maldição da bruxa, Sophie sente-se livre de sua aparência. Em alguns momentos ainda há transições entre a jovem e a velha Sophie (Figura 36), sua aparência varia de acordo com as suas emoções durante a história. Quanto mais Sophie se sente confiante, mais jovem ela aparenta ser, porém, quando ela se coloca para baixo ou se retrai de alguma forma, ela volta a ter uma aparência mais velha.

Figura 36 - Sophie em trecho de “O Castelo Animado”.



Fonte: <<https://feelinganimatedblog.files.wordpress.com/2020/02/sophie-changes-from-old-to-young-at-sulimans-2.jpg?w=525>> e <<https://feelinganimatedblog.files.wordpress.com/2020/02/sophie-changes-from-old-to-young-at-sulimans-1.jpg?w=525>>. Acesso em 28 out 2022.

Miyazaki utiliza o envelhecimento como forma de libertação para a personagem, e muda várias vezes o seu visual, principalmente seus cabelos que variam entre o castanho e o branco, assim como o comprimento, com sua trança longa ou curta.

PERSONALIDADE

Sophie é discreta e não gosta de chamar a atenção de outras pessoas. Por isso, ela se esconde por baixo do seu chapéu e usa um vestido simples e considerado feio pelos outros personagens da história, inclusive ela mesma. Ela tem a autoestima baixa, não acredita que possui grandes habilidades e não se considera uma mulher bonita como as demais, principalmente como sua mãe e sua irmã.

Quando é amaldiçoada, a primeira coisa que ela nota são suas mãos (Figura 37). No primeiro momento ela entra em desespero, porém, no dia seguinte, ela já se mostra mais segura quanto à sua nova aparência e começa a aceitá-la. Ao se olhar no espelho pela manhã Sophie fala: “Ainda está saudável, e estas roupas finalmente combinam com você”. Finalmente Sophie se sente livre de sua aparência e de seus problemas com autoestima, afinal agora ela não precisa mais se preocupar com isso.

Figura 37 - Sophie em trecho de “O Castelo Animado”.



Fonte: <<http://jornalismojunior.com.br/wp-content/uploads/2021/05/Sophie-ao-ser-transformada-pela-bruxa.-Imagem-Divulgacao-Studio-Ghibli.png>>. Acesso em 28 out 2022.

Por consequência da sua maldição, ela decide sair de casa, afinal ninguém a reconheceria e ela não poderia contar o que de fato aconteceu. Ela se sente livre, mas também cansada. Ao encontrar o castelo de Howl, Sophie não sente medo, pois como as pessoas dizem na cidade, Howl rouba o coração das mulheres bonitas, e agora sendo mais velha, ela não se preocupa de ter seu coração roubado, afinal ele não se interessaria por ela. Sophie se mostra curiosa quanto as magias e a casa nova. Logo ela começa a cozinhar e arrumar a casa, devido ao fato de sentir que precisa ser útil para poder continuar lá. Ela é gentil e paciente com todos, até mesmo com a bruxa que a amaldiçoou. Contudo, ela também é determinada e rigorosa quando necessário.

Rapunzel, fazendo parte da nova geração de princesas da Disney, é aventureira e deseja conhecer mais o mundo. Tendo passado toda a sua vida isolada na torre, ela criou uma paixão pela arte. Embora ela queira ver o mundo além de sua janela, ela é muito obediente a sua mãe Gothel. Ela também se mostra muito carismática, sendo capaz de influenciar um grupo de bandidos e até convencer Maximus, o fiel corcel do Capitão, a fazer o que ela deseja. Assim como Sophie, mesmo sendo gentil e educada, ela também é muito determinada a realizar seus sonhos.

OBJETIVOS

Os objetivos de Sophie não são bem definidos por ela no início. Por mais que ela demonstre querer voltar a ser jovem e quebrar sua maldição, ela lida muito bem durante a história sendo uma senhora mais velha. Ela busca ajudar Howl a quebrar a sua maldição e a lidar com a guerra, enquanto ajuda Calcifer e Markl no castelo, colocando muitas vezes os interesses deles em primeiro lugar.

Por outro lado, Rapunzel tem um grande objetivo em sua vida: deixar a torre e conhecer melhor o seu mundo. Ela se mostra determinada a realizar seu sonho, porém, após se apaixonar por Flynn e o mesmo correr perigo, ela aceita trocar seu maior objetivo pela vida dele.

RELACIONAMENTOS

A primeira relação que Sophie forma é com a Bruxa da Terra Abandonada, após ser amaldiçoada pela mesma depois da bruxa sentir ciúmes da protagonista com o feiticeiro Howl. Algum tempo depois, as duas acabam se encontrando novamente a caminho do castelo do rei. Sophie pede a ela que termine com sua maldição, porém a bruxa afirma não saber como fazê-lo. Assim, mesmo ainda sentindo raiva da bruxa, Sophie acaba ajudando a subir a grande escadaria, visto que ela estava cansada e talvez desistisse. Depois de ter sua idade real mostrada pela Madame Suliman, a feiticeira do rei, e perder seus poderes, a bruxa fica muito debilitada e acaba se mudando para o castelo animado com eles. Sophie a aceita mesmo depois de tudo que ela fez. Mesmo sem seus poderes, ela se mostra consciente e demonstra ainda ser apaixonada por Howl. No fim, Sophie a abraça e demonstra afeto a ela, que entende o seu sentimento e aceita que ela fique com Howl.

Calcifer e Markl são dois personagens que criam uma relação de amizade e afeto com a protagonista ao passar os dias ao lado dela. Ela acaba se tornando uma peça fundamental no castelo, que era uma completa bagunça e desorganização antes dela chegar. Porém, diferente de Cinderela que também era uma faxineira, Sophie escolhe ficar no castelo por vontade própria. Para se sentir útil, ela decide se tornar empregada, mas sem ter grandes responsabilidades devido à sua idade

avançada. Ela realmente se sente feliz e satisfeita com sua nova vida ao lado de seus novos amigos.

A Mãe e a irmã de Sophie são duas personagens que não demonstram muito afeto e carinho com Sophie, mesmo sendo sua família. Sua mãe inclusive a delata para a Madame Suliman que usa a mãe de Sophie para se aproximar dela e encontrar sua localização. A mãe de Sophie concorda, mesmo sabendo que colocou sua própria filha em perigo.

O espantalho saltitante, apelidado carinhosamente por Sophie de Cabeça de nabo, tem seu primeiro encontro com a protagonista assim que ela deixa sua casa. Ela o encontra de cabeça para baixo no meio de uma moita e o ajuda a ficar de pé novamente. Depois disso, ele começa a ajudá-la, primeiro encontrando o castelo de Howl, onde ela passa a morar. Após, ele se mantém no castelo junto com eles e segue a aventura ao lado de todos. Ela se sente grata por ele a ter levado até a casa e por consequência, a ter feito conhecer vários lugares bonitos. No final do filme, após beijá-lo carinhosamente, ela acaba quebrando sua maldição. Ele, na verdade, era um príncipe de um país vizinho e graças a Sophie, e o beijo do amor verdadeiro, foi finalmente libertado (Figura 38). Porém, Sophie ama Howl, não o príncipe, que acaba aceitando sua condição e retorna para seu país sem sua amada. Esse fim, ao mesmo tempo que remete aos contos de fadas e filmes de princesa ocidentais com o beijo do amor verdadeiro desfazendo uma maldição, quebra esse paradigma ao fazê-lo ficar sem a sua amada e sem o seu felizes para sempre no final.

Figura 38 - Cabeça de nabo e Sophie em trechos de “O Castelo Animado”.



Fonte: <<https://www.intofilm.org/intofilmproduction/6350/scaledcropped/3000x1688/re-sources/6350/howls-moving-castle-image-1.jpg>> e <<https://spiritedcastles.files.wordpress.com/2014/04/turnip05.jpg>>. Acesso em 09 nov 2022.

A relação mais profunda de Sophie, no entanto, é com Howl. Ele aparece logo no início do filme quando Sophie está sendo importunada por dois guardas que a

assediam verbalmente. Se sentindo incomodada, Sophie tenta escapar da situação, porém Howl aparece e enfeitiça os guardas para irem embora dali. Ao mesmo tempo que ele a salva, ele acaba colocando ela em perigo, pois está sendo perseguido por criaturas da Bruxa da Terra Abandonada. Então, ele e Sophie começam a voar por cima da cidade, até que ele a deixa em um local seguro e some (Figura 39). Esse primeiro contato entre os dois remete aos filmes de princesas, onde a protagonista é salva por um personagem masculino bonito.

Figura 39 - Sophie e Howl em trecho de “O Castelo Animado”.



Fonte: <<https://blubbyweb.files.wordpress.com/2021/07/howl005.jpg?w=1200>>. Acesso em 28 out 2022.

Após ser amaldiçoada pelo ciúmes da Bruxa da Terra Abandonada, Sophie se torna a faxineira do castelo de Howl. Em uma cena, após Sophie limpar o banheiro, que estava uma bagunça, Howl muda sua cor de cabelo sem querer ao errar um feitiço devido a nova organização dela. Ele fica extremamente chateado, pois agora seu cabelo loiro se tornou alaranjado. Assim, Howl acaba entrando em um drama, onde seu cabelo se torna preto e ele começa a, literalmente, derreter. Sophie então fica irritada com a reação exagerada de Howl e ele responde: “Qual o sentido da vida se você não é bonito?”. Então, Sophie retruca: “Eu nunca fui bonita”. Nessa fala dos dois é possível notar o peso da beleza para aqueles personagens, ela que nunca se sentiu bonita, e ele que tem a sua bela aparência como um atributo muito importante em sua vida.

Ao longo do filme, Howl começa a se abrir mais com Sophie sobre seus sentimentos. Ele afirma ter medo da bruxa e sentir um covarde por não enfrentá-la. Aos poucos eles vão criando cada vez mais afeição um pelo outro. Ao falar com Madame Suliman, Sophie finge ser a mãe de Howl para convencê-la de que ele não

é um bom feiticeiro para ir à guerra. Porém, ela acaba demonstrando seus sentimentos reais por Howl e se tornando jovem novamente por alguns instantes. Nesse momento, Madame Suliman afirma que Sophie na verdade está apaixonada.

Após Howl chegar da guerra ferido, Sophie vai até o quarto dele, que está em seu formato inumano, semelhante a um pássaro (Figura 40). Seu quarto se transformou em um grande ninho, e ele não consegue se transformar em humano de volta. Sophie quer ajudá-lo e não se afasta mesmo ele dizendo que é perigoso. Nessa situação ela diz pela primeira vez que o ama.

Figura 40 - Howl e Sophie em trecho de “O Castelo Animado”.



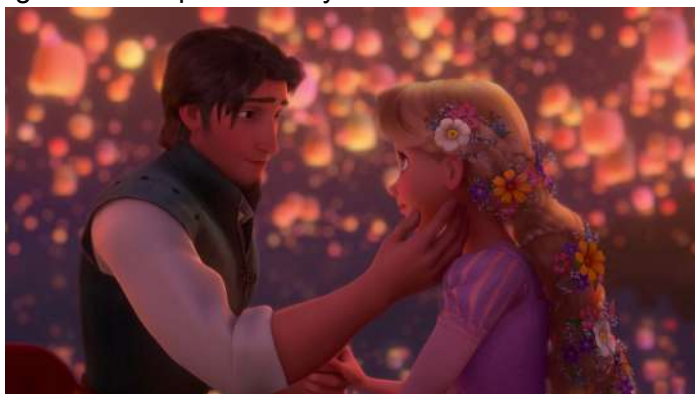
Fonte: <https://pm1.narvii.com/5722/b6185bc957d040a64c01d8909e3a6740370195de_hq.jpg>. Acesso em 09 nov 2022.

Ele diz a ela que quer que todos vivam confortavelmente, e Sophie teme que ele vá embora ou morra na guerra, afinal, cada vez que ele usa seus poderes, mais ele se transforma em um monstro. Ela pede para ele não ir para guerra, porém, ele diz: “Eu cansei de fugir. Finalmente encontrei alguém que quero proteger... você”. Após ver o passado de Howl e entender melhor o que aconteceu com ele, ela o encontra transformado em monstro e ferido. Então, ela o beija e os dois vão até Calcifer. Sophie então quebra a maldição de Howl e a sua própria. Assim, eles reconstróem o castelo e vivem “felizes para sempre”.

O relacionamento de Rapunzel e Flynn foi o último romance de uma princesa protagonista da Disney e um dos mais bem construídos. Flynn é um ladrão que decide usar a torre de Rapunzel como esconderijo após roubar as jóias da coroa. Ela então o captura e o mantém refém, até decidir que, se ele levar ela para o festival, ela devolverá as joias. Ele aceita, e assim, os dois deixam a torre e acabam se envolvendo em várias confusões juntos, criando um laço de respeito e amizade.

Durante o festival, Rapunzel e Flynn se aproximam e começam a se apaixonar um pelo outro (Figura 41). Agora que os sentimentos de Flynn se mostram genuínos, ela decide devolver as joias a ele. Porém, Gothel, sua mãe adotiva, planeja um plano para sequestrá-la, e coloca capangas atrás de Flynn, que foge. Rapunzel, de coração partido com a suposta traição de Flynn, acaba concordando com Gothel de não deixar a torre novamente. No entanto, ela acaba despertando memórias de sua infância e percebe que é, na verdade, a princesa perdida do reino.

Figura 41 - Rapunzel e Flynn em trecho de “Enrolados”.



Fonte: <<https://static.wikia.nocookie.net/shipping/images/b/b4/Eugunzel.jpg/revision/latest?cb=20190420174015>>. Acesso em 10 nov 2022.

Flynn chega para resgatá-la na torre. No entanto, ele a encontra presa e é fatalmente esfaqueado por Gothel. Rapunzel, pede para sua mãe adotiva deixá-la curar Flynn e em troca, ela ficará na torre para sempre. Gothel concorda, mas Flynn, buscando a liberdade de Rapunzel, corta seus longos cabelos, fazendo ela perder sua força. Agora, sem ter como curar ele, Flynn morre, mas não antes de confirmar seu amor por ela. A tristeza de Rapunzel transforma uma única gota de lágrimas em cura mágica e acaba revivendo ele. Após se tornar oficialmente a princesa do reino, os dois se casam e vivem felizes para sempre.

Assim como Sophie e Howl, Rapunzel e Flynn criam um forte laço durante o filme, ajudando mutuamente um ao outro. Eles começam salvando elas de uma situação ruim, e no fim, elas salvam eles da morte iminente.

4.6 CRUZAMENTO DAS INFORMAÇÕES

Todas essas personagens analisadas fizeram, e ainda fazem, parte da infância de muitas pessoas em todo o mundo. Como visto anteriormente, a

representatividade é muito importante na formação do indivíduo, afinal, de acordo com a ideia de Woodward (2009), é através dos significados produzidos pelas representações que damos sentido às nossas experiências, ao que somos e ao que podemos nos tornar. Por exemplo, existe a possibilidade de uma criança de oito anos se identificar mais com Chihiro do que com a Branca de Neve, tendo em vista sua aparência mais infantil, suas roupas mais comuns e sua personalidade. Ao ver Branca de Neve com vestidos longos e à procura de um príncipe, a criança talvez não vá se identificar.

Apesar das princesas mais recentes da Disney possuírem objetivos e características próprias, como Rapunzel, ainda assim, como visto com Lauretis (1994), elas continuam obedecendo os padrões de beleza impostos pela sociedade. Desde os gestos delicados até as roupas, tudo é planejado para lembrar as mulheres do que é o ideal. Porém, com o Studio Ghibli isso não ocorre. As personagens de Miyazaki não têm a beleza como um de seus principais atributos e nenhum outro aspecto físico. Suas personalidades e objetivos são muito mais importantes dentro da trama.

A mulher necessitar ser salva constantemente é muito comum nos *animes shōnen* no oriente, da mesma forma que está muito presente nos filmes ocidentais. Ao analisar os relacionamentos das personagens, é possível notar que praticamente todas as princesas possuem um par romântico, que acabam fazendo parte do enredo principal da trama. Como analisado por England et. al.,(2011), algumas princesas realizam atos de resgate aos seus amados, porém, todas precisam ser resgatadas em algum momento da trama. Essa relação de proteção, e até mesmo submissão, faz com que as mulheres se tornem fracas e indefesas perante as situações, como se não fossem capazes de resolverem seus problemas sozinhas sem a ajuda de um homem.

Na Era Moderna, como visto com Whelan (2012), graças aos novos meios de comunicação, suas narrativas continuam a crescer à medida que as mulheres ganham mais voz na sociedade. Em “Enrolados” (2004), foi possível observar essa mudança. Há uma ajuda mútua entre os dois personagens durante o filme, funcionando mais com uma parceria do que uma proteção. Isso também é visto nos filmes do Studio Ghibli, onde Miyazaki cria relacionamentos entre homens e mulheres que vão além do romance. De acordo com o próprio diretor, as suas protagonistas precisam de um amigo, mas não de um salvador. Eles possuem uma

relação de amizade e de respeito onde os dois inspiram-se um no outro e crescem juntos. São relacionamentos que vão além de aspectos físicos, afinal, eles são conectados pelo espírito.

Por Miyazaki carregar o xintoísmo em suas obras, em consonância com LeBlanc e Odell (2015), suas personagens são muito gentis, espirituais, com um forte senso de igualdade e proteção à natureza. Elas são muito diferentes entre si. No entanto, nenhuma delas necessita de um homem para definir quem são enquanto personagens. Por mais que façam amizades e tenham a ajuda de vários personagens durante a história, elas enfrentam seus problemas de forma corajosa, muitas das vezes protegendo o personagem masculino, como no caso de Kiki ao salvar Tombo ao final do filme, Mononoke que salva a vida de Ashitaka na floresta, Chihiro ao salvar Haku e libertá-lo de Yubaba e Sophie ao salvar Howl de sua maldição.

Nos filmes ocidentais, é possível identificar que há uma definição clara entre os personagens com o “bem” e o “mal”. A princesa protagonista é o “bem”, enquanto a vilã é o “mal”. Os vilões acabam tendo objetivos fúteis e não são bem explorados, geralmente tendo a morte como final, mesmo não sendo mortos diretamente pela protagonista. Dos filmes analisados em comparação na análise, isso ocorre em “Branca de Neve e os sete anões” (1937), “A pequena sereia” (1989) e “Enrolados” (2004). Apenas em “Pocahontas” (1995) o vilão não é morto, mas ele volta para seu país de origem para pagar na justiça pelos seus crimes.

Já no oriente, os personagens não são divididos dessa forma. Os antagonistas não são necessariamente vilões cruéis e possuem objetivos maiores. No caso do Studio Ghibli, como visto com LeBlanc e Odell (2015), mesmo quando os personagens apresentam características consideradas do “mal”, eles também mostram que possuem um lado “bom”, como qualquer pessoa na vida real. No caso do filme “O serviço de entregas da Kiki” (1989), não há de fato um personagem antagonista na trama. Seus próprios conflitos e amadurecimento fazem o contraponto com a protagonista. Já em “Princesa Mononoke” (1997), Lady Eboshi cumpre o papel de antagonista a San, e mostra seus vários lados durante a trama. No final, acaba se mostrando uma pessoa diferente daquela que iniciou o filme, tendo seu próprio arco de redenção. Em “A viagem de Chihiro” há Yubaba como maior antagonista por não permitir que ela volte para casa com seus pais no primeiro momento. Entretanto, ela se mostra gananciosa, mas também demonstra

compaixão, não sendo de fato cruel ou má como uma vilã. Por último, em “O castelo animado” (2004), a Bruxa da Terra Abandonada e a própria guerra são os antagonistas do filme. A bruxa se apresenta no início como uma verdadeira vilã de um filme de princesa da Disney, amaldiçoando a protagonista por ciúmes de um homem. Porém, ao longo da trama é mostrado ao espectador o seu ponto de vista da história. Após perder seus poderes, ela muda completamente, se tornando uma pessoa muito mais sociável e até mesmo fazendo parte do grupo principal.

No próximo capítulo serão apresentadas as considerações finais sobre o trabalho.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como principal propósito compreender como é feita a construção e representação das personagens femininas nas obras de animação no ocidente e no oriente. Em um recorte mais específico, o trabalho teve como objeto de pesquisa os filmes de princesas da Disney e os filmes do diretor e roteirista Hayao Miyazaki pelo Studio Ghibli. Os filmes ocidentais serviram como base de comparação e referência, visto que os mesmos atingem um número maior de pessoas. Para isto, foram traçados os seguintes objetivos específicos: apresentar os conceitos de feminilidade e feminismo; compreender a importância da representação no entretenimento; explorar o protagonismo das mulheres nas obras e a criação dos estereótipos; analisar a construção das Princesas Disney ao longo dos anos; explorar o papel da mulher nos *animes shōnen*; estudar a trajetória da carreira de Hayao Miyazaki; caracterizar as personagens femininas dos filmes dirigidos e roteirizados por Hayao Miyazaki e compará-los aos filmes ocidentais, especificamente às Princesas Disney.

Os capítulos teóricos contribuíram para alcançar tais objetivos a partir do uso das técnicas de pesquisa bibliográfica e documental, tendo o trabalho caráter qualitativo. Inicialmente, foi possível compreender que há um senso comum entre os autores quanto à representatividade das mulheres nas obras, tanto ocidentais, quanto orientais. Em sua maioria, as personagens femininas seguem o padrão de beleza imposto pela sociedade, bem como possuem suas personalidades e narrativas construídas em torno do personagem masculino da obra. Nas animações não é diferente. Nos filmes de princesas criados pela Disney há um reforço desses padrões, além de reforçar estereótipos como a donzela, a mulher com uma beleza exuberante que é uma imagem arquetípica primordial da mulher, da jovem inocente e indefesa que precisa da ajuda do homem para salvá-la, e a representação idealizada sobre amor. Dessa forma, o público pode criar expectativas irreais do corpo feminino, da posição da mulher na sociedade, assim como a noção de amor e casamento. Todos esses fatores são socialmente prejudiciais às mulheres, que se veem representadas dessa maneira desde suas infâncias e podem tentar se

identificar com as personagens e internalizar as mensagens sobre imagem corporal, papéis de gênero e amor desses modelos icônicos.

Posteriormente, compreendeu-se sobre esse papel da mulher nas animações no oriente, especificamente no Japão. Os *animes shōnen*, também não são muito diferentes do ocidente, visto que se baseiam na aparência da mulher padrão em suas personagens e a narrativa delas é em volta das ações dos personagens masculinos. Mesmo mostrando-se inteligentes e aptas, elas também precisam constantemente serem salvas, assim como as princesas, visto anteriormente. A maior diferença, no entanto, é a sexualização exagerada das mulheres, tanto em suas roupas, com biquínis e mini saias, quanto na movimentação e ações das personagens. Também foi estudado a carreira de Hayao Miyazaki e a criação do Studio Ghibli, que serviram como apresentação do autor e da melhor compreensão de suas obras.

Tendo construído o referencial teórico, foi realizada a análise de conteúdo dos filmes “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989), “Princesa Mononoke” (1997), “A Viagem de Chihiro” (2001) e “O Castelo Animado” (2004). Foi analisada a personagem central em cada um dos filmes baseado em cinco categorias de análise propostas pela autora: protagonismo, personalidade, objetivos, caracterização e relacionamentos. Os filmes do Studio Ghibli foram analisados comparativamente com outras produções representativas do universo ocidental apresentadas anteriormente. Vale ressaltar que não há em nenhum momento a intenção de realizar uma análise moral quanto a Disney ou o Studio Ghibli, e que a comparação utilizada não é uma oposição às princesas analisadas.

A partir da análise, foi possível perceber que, dessemelhante das princesas da Disney, Miyazaki dá vida a personagens diferentes, tanto em aparência física quanto personalidades. Elas não seguem o padrão de beleza socialmente imposto, não possuem necessariamente um par romântico e não reforçam nenhum estereótipo.

É possível inferir, portanto, que Hayao Miyazaki criou personagens que fogem dos padrões criados pela indústria considerada machista. Mesmo sendo um homem, ele construiu narrativas que valorizam a mulher e que trazem aspectos reais, não idealizados. Tendo em vista que essas animações são direcionadas para um público mais jovem, essa valorização e realidade são fundamentais para que não haja expectativas irreais, e sim uma representatividade inspiradora. Os relacionamentos

entre os personagens também são aspectos muito importantes, que Miyazaki consegue criar de uma forma incomum, que não é vista em outras obras, tanto ocidentais, como orientais. Ele traz o amor primeiro como uma relação de amizade e de respeito, então, ao longo da trama, ele faz com que os dois inspirem-se um no outro para que no final eles possam crescer juntos. Mesmo que a Disney tenha mudado suas personagens femininas ao longo dos anos, foi preciso três ondas feministas para que isso de fato gerasse alguma mudança, enquanto Miyazaki teve desde seu primeiro filme, mulheres corajosas e auto suficientes, com personalidades e objetivos próprios, e que não seguiam nenhum padrão pré estabelecido.

Espera-se que com esta pesquisa demais comunicadores possam compreender a importância da representatividade feminina nas animações. Para estudos futuros, sugere-se a análise de filmes mais recentes da Disney, abordando outras personagens femininas, além da análise das outras obras de Hayao Miyazaki e do Studio Ghibli. Ademais, é notável que os quatro filmes analisados ainda têm muito a ser explorado, podendo servir como objeto para pesquisas futuras.

A autora, como futura publicitária, amante de animações e grande fã do Studio Ghibli, concluiu o estudo com crescimento pessoal e intelectual, tendo compreendido a importância da representatividade feminina nessas obras, bem como seus respectivos problemas e futuras soluções. É importante ressaltar que, apesar de existirem obras como as do Studio Ghibli e outras que possuem uma boa representação feminina, ainda existe uma grande lacuna relacionada à representação das mulheres em filmes e animações. Para mudar esse cenário, é importante que haja uma conscientização, tanto na indústria do entretenimento quanto do próprio público, de que suas ações impactam a imagem da mulher na sociedade. Com isso, espera-se que mais autores possam se inspirar em Miyazaki e que, um dia, todas as mulheres possam se ver representadas nas obras que consomem.

REFERÊNCIAS

ANDERSEN, Cynthia. “O feminismo brasileiro desde os anos 1970: Revisitando uma trajetória”. In: Revista Estudos Feministas, vol. 12, 2004.

ANDREWS, Mark; CHAPMAN, Brenda. **Valente**. Produção: Katherine Sarafian. Pixar Animation Studios, 2012.

ANTONIA, K.J. “*Disney’s tangled: Fun, but not a feminist, 2010*”. Disponível em: <<https://slate.com/human-interest/2010/11/disney-s-tangled-fun-but-not-feminist.html>>. Acesso em 22 set. 2022.

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. São Paulo: Papyrus, 1995.

BANCROFT, Tony; COOK, Barry. **Mulan**. Produção: Pam Coats. Walt Disney Pictures, 1998.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BARNES, Brooks. “*Beauty and the Beast’: Disney’s \$300 million gamble*”. In: New York Times, 2017. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2017/03/08/movies/beauty-and-the-beast-disneys-300-million-gamble.html>>. Acesso em 18 set 2022.

BEAUVOIR, Simone de. **O segundo sexo, v.I, II**. Tradução Sérgio Milliet. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

BELINKIE, Matthew. “*The princess and the frog: A comparative analysis*”. Overthinking it, 2009. Disponível em: <<http://www.overthinkingit.com/2009/12/17/the-princess-and-the-frog/>>. Acesso em 20 set. 2022.

BITENCOURT, E. T.. “**Representação feminina em animações japonesas e sua problematização: uma análise do podcast Otaminas**”. In: Anagrama, 15(1), 1-18, 2021.

BRAGA JR, Amaro Xavier. “Análise sociológica e estética midiática: Reflexões sobre a aparência e os impactos das histórias em quadrinhos japonesas”. In: História, imagem e narrativas, 2011.

BREDER, Fernanda. **Feminismo e príncipes encantados**: A representação feminina nos filmes de princesa da Disney. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação - Habilitação em Jornalismo) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

CLEMENTS, Ron; MUSKER, John. **Aladdin**. Produção: Ron Clements e John Musker. Walt Disney Pictures, 1992.

CLEMENTS, Ron; MUSKER, John. **A Pequena Sereia**. Produção: John Musker e Howard Ashman. Walt Disney Pictures, 1989.

CLEMENTS, Ron; MUSKER, John. **A Princesa e o Sapo**. Produção: Peter Del Vecho e John Lasseter. Walt Disney Pictures, 2009.

CRUNCHYROLL. “*One Piece manga surpasses a historic 500 million copies around the world*”. 2022. Disponível em: <<https://www.crunchyroll.com/pt-br/anime-news/2022/08/03-1/one-piece-manga-surpasses-a-historic-500-million-copies-around-the-world>>. Acesso em 05 out. 2022.

CUNHA, Paula; SILVA, Lucas. “A representação da imagem feminina no anime *Naruto Shippuuden* através da personagem Tsunade Senju (2007 – 2018)”. In: Extremo Oriente Conectado, 2019.

ENGLAND, D. E., DESCARTES, Lara; COLLIER-MEEK, Melissa. “*Gender role portrayal and the Disney princesses*”. In: Sex Roles, vol. 64, pp. 555-567, 2011.

GERONIMI, Clyde et. al. **A Bela Adormecida**. Produção: Walt Disney. Walt Disney Productions, 1959.

GERONIMI, Clyde; LUSKE, Hamilton; JACKSON, Wilfred. **Cinderela**. Produção: Walt Disney. Walt Disney Productions, 1950.

GRENO, Nathan; HOWARD, Byron. **Enrolados**. Produção: Roy Conli, John Lasseter e Glen Keane. Walt Disney Pictures, 2010.

FANTONI, Francieli. **O fenômeno midiático One Piece**: uma análise do feminino através das personagens nami e nico robin no anime. Universidade Federal de Santa Maria, 2015. Disponível em: <<http://repositorio.ufsm.br/handle/1/13601>>. Acesso em 16 nov. 2022.

FORBES. 2017. “*Global 2000: Top regarded companies*”. Disponível em: <<http://www.forbes.com/companies/walt-disney/>>. Acesso em 25 set. 2022.

FREIRE, João. “Força de expressão: Construção, consumo e contestação das representações midiáticas das minorias”. In: Revista FAMECOS, Porto Alegre; número 28, dezembro de 2005.

GABRIEL, Mike; GOLDBERG, Eric. **Pocahontas**. Produção: James Pentecost. Walt Disney Pictures, 1995. 81 min, cor.

GARLEN, J. C.; SANDLIN, J. A. "*Happily (n)ever after: The cruel optimism of Disney's romantic ideal*". In: Feminist Media Studies, 2017.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GIROUX, Henry. **A disneyzação da cultura infantil: Territórios Contestados – O currículo e os novos mapas políticos e culturais**. Petrópolis: Editora Vozes, 1995.

HAND, David et al. **A Branca de Neve e os Sete Anões**. Produção: Walt Disney. Walt Disney Productions, 1937.

HERBOZO, Sylvia et. al. "*Beauty and thinness messages in children's media: A content analysis*". In: The Journal of Treatment and Prevention, 2004.

HOLLANDA, Heloísa. **Explosão feminista: Arte, cultura, política e universidade**. 2ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

HORTA, Lilia. "Questões sobre a modernidade e a representação feminina no filme Princesa Mononoke". In: INTERCOM, São Paulo, 2016. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-0556-1.pdf/>>. Acesso em 18 out. 2022.

JOHNSON-WOODS, Toni. "*Manga: An anthology of global and cultural perspectives*". In: Continuum; Reprint edição, 2010.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia: Identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru: EDUSC, 2001.

LANGFITT, Frank. "*Disney magic fails 'Mulan' in China; Cultures: The americanized version of the famous folk tale is all too American for chinese movie audiences*". In: Baltimore Sun, 1999. Disponível em: <<https://www.baltimoresun.com/news/bs-xpm-1999-05-03-9905030250-story.html>>. Acesso em 19 set. 2022.

LAURETIS, Teresa. **A tecnologia do gênero**. Tendências e Impasses: o feminismo como crítica da cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.p. 206-242.

LAW, Michelle. "*Sisters doin it for themselves: Frozen and the evolution of the Disney heroine*". In: Screen Education, 1(74), 16-25, 2014.

LEE, Jennifer; BUCK, Chris. **Frozen: Uma Aventura Congelante**. Produção: Peter Del Vecho e John Lasseter. Walt Disney Animation Studios, 2013.

LESTER, Neal. "*Disney's the princess and the frog: The pride, the pressure, and the politics of being first*". In: The Journal of American Culture, vol. 33, 2010.

LEWIS, Jen. "*If Disney princesses had normal size eyes*", 2013. Disponível em: <<http://www.buzzfeed.com/jenlewis/if-disney-princesses-had-normal-sizeeyes#.iqLxLr6oy>>. Acesso em 20 set. 2022.

LOPES, Karine. **Análise da evolução do estereótipo das princesas Disney**. UniCEUB, 2015. Disponível em <<https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/235/7620/1/20977757.pdf?fbclid=IwAR20G6OaKTbv--V6jfbYDzwbqQRnM-XpmhOJF1M2nIAJBkDISLY2BGuzmLQ>>. Acesso em 16 nov. 2022.

LUYTEN, Sonia M. **Mangá e a cultura pop: Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005.

MAY, Tim. **Pesquisa Social: Questões, métodos e processos**. 3. Ed. Porto Alegre: Artmed, 2004. p. 288.

MIGUEL, Luis Felipe; BIROLI, Flávia. **Feminismo e política: Uma introdução**. 1ª edição. São Paulo: Boitempo, 2014.

MINAYO, Maria. **O desafio da pesquisa social**. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MIYAZAKI, Hayao. **A Viagem de Chihiro**. Japão: Studio Ghibli, 2001.

MIYAZAKI, HAYAO. **O Castelo Animado**. Japão: Studio Ghibli, 2004.

MIYAZAKI, Hayao. **O Serviço de Entregas da Kiki**. Japão: Studio Ghibli, 1989.

MIYAZAKI, HAYAO. **Princesa Mononoke**. Japão: Studio Ghibli, 1997.

MIYAZAKI, Hayao. **Starting Point: 1979-1996**. Viz Media; 1ª edição, 1996.

MO, Weimin; WENJU, Shen. “A mean wink at authenticity: Chinese images in Disney’s “Mulan””. In: New Advocate 13: 129–42, 2000.

MULVEY, Laura. “Prazer visual e o cinema narrativo”. In: XAVIER, Ismail (org). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2008.

NHK World-Japan. “10 Years with Hayao Miyazaki”. Disponível em: <<https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/en/ondemand/video/3004569/>>. Acesso em 17 out. 2022.

NOGUEIRA, Conceição. **Feminismo e discurso do gênero na psicologia social**. In: Psicologia & Sociedade, v.13, n.1, p.107-128, 2001.

ODELL, Colin; LE BLANC, Michelle. **Studio Ghibli: The films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata**. Harpenden, UK: Kamera books, 2015.

OLIVEIRA, Monique. **Feministas dizem sobre perseguição após denunciarem estupro na USP**. 15 de nov. 2014. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2014/11/1553332-feministas-dizem-sofrer-perseguido-apos-denunciar-estupro-na-usp.shtml>>. Acesso em 02 nov. 2022.

PARRY, Becky. “*Moving stories: Exploring children’s uses of media in their storytelling and the implications for teaching about narrative in schools*”. In: English Teaching: Practice and Critique, 9(1), 58-72, 2010.

PATEZ, Tais. **Feminismo não é o contrário de machismo**. UESB, 2019. Disponível em: <<http://www.uesb.br/noticias/feminismo-nao-e-o-contrario-de-machismo>>. Acesso em 11 dez. 2022.

PEREIRA, Marcos. **Psicologia social dos estereótipos**. São Paulo: E.P.U., 2002.

POLLITT, Katha. “*The Smurfette Principle*”. In: The New York Times, 07 April 1991. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/1991/04/07/magazine/hers-the-smurfette-principle.html>>. Acesso em: 25 set. 2022.

RANDAZZO, Sal. **A criação e mitos na publicidade**: Como os publicitários usam o poder do mito e do simbolismo para criar marcas de sucesso. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.

ROCHA, M. M. **A arte da animação japonesa**: Em busca dos recursos gerativos de sentidos - recursos estéticos/efeitos estéticos. 2008. 132 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/5086>> Acesso em 26/09/2022.

ROME, J. M. “*Disney princess “2.0”: A feminist critique of Disney’s newest generation of princesses*”. University of Nebraska, Omaha, 2013.

SALADINO, C. J. “*Long may she reign: A rhetorical analysis of gender expectations in Disney’s Tangled and Disney/Pixar’s Brave*”. University of Nevada, Las Vegas, 2014.

SATO, C. A. “A cultura popular japonesa: animê”. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe (Org.). **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005.

SCHODT, F. L. **Dreamland Japan: Writings on modern manga**. Berkeley, CA: Stone Bridge Press, 1997.

SILVA, J. M. **Feminismo na atualidade**: A formação da quarta onda. Recife: Independently Published, 2019.

SIQUEIRA, Denise. “Divas: corpo, performance e gênero em videocliques”. In: CHIARA, Ana et al. **Bio Escritas, Bio Poéticas**: Corpo, memória e arquivos. Porto Alegre: Sulina, 2017. pp. 318-334.

SIQUEIRA, Cristian. “Conheça a história de Naruto!”. Coxinha Nerd. Disponível em: <<https://www.coxinhanerd.com.br/historia-de-naruto/>>. Acesso em 10 de out. 2022.

Shōnen Jump. Oricon: “#1 Manga mag for japanese girls is Anime news network”, 2007. Disponível em:

<<http://www.animenewsnetwork.com/news/2007-04-10/oricon-no.1-manga-mag-forja-panese-girls-is-cite-shonen-jump/cite>>. Acesso em 27 set. 2022.

SHUNYAO, Yu. *Japanese anime and women's gender-role changing. Master's thesis intercultural communication department of communication.* University of Jyväskylä, 2015. Disponível em: <<https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/45695/URN%3aNBN%3afi%3ajyu-201504221647.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em 16 nov. 2022.

SOUZA, Cecília. **Pesquisa social: Teoria, método e criatividade.** 19. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

STUDIO GHIBLI BR. Disponível em: <<https://studioghibli.com.br/>>. Acesso em 17 out. 2022.

TIBURI, Márcia. **O que é feminismo?**. In: Revista Cult, 2015. Disponível em: <<https://revistacult.uol.com.br/home/o-que-e-feminismo/>>. Acesso em 25 set. 2022.

TROUSDALE, Gary; WISE, Kirk. **A Bela e a Fera.** Produção: Don Hahn. Walt Disney Pictures, 1991.

WHELAN, Bridget. *Third wave princess: Reconstructing and redefining the traditional princess narrative.* Dissertation, University of Louisiana at Lafayette, USA, 2012. Disponível em: <<https://www.proquest.com/openview/1cd955833c331100a45b6ca2532eb0e5/1.pdf?pq-origsite=gscholar&cbl=18750>>. Acesso em 16 nov. 2022.

WOLF, Naomi. **O mito da beleza.** Rio de Janeiro: Editora Rocco, 1992.

WOHLWEND, K. E. "Are you guys girls?: Boys, identity texts, and Disney Princess play". In: Journal of Early Childhood Literacy, 2012, pp. 3-23.

WOODWARD, Kathryn. "Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual". In: SILVA, T. T. **Identidade e diferença: A perspectiva dos Estudos Culturais.** Petrópolis: Vozes Ltda, 2009. pp. 7-72.

ZANELLO, V.; SILVA, R. Saúde mental, gênero e violência estrutural. In: Revista Bioética, 20(2), pp. 267-279, 2012. Disponível em: <http://revistabioetica.cfm.org.br/index.php/revista_bioetica/article/view/745>. Acesso em 18 set. 2022.



Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Pró-Reitoria de Graduação
Av. Ipiranga, 6681 - Prédio 1 - 3º. andar
Porto Alegre - RS - Brasil
Fone: (51) 3320-3500 - Fax: (51) 3339-1564
E-mail: prograd@pucrs.br
Site: www.pucrs.br