



## A jornada de uma heroína na animação japonesa *A Viagem de Chihiro*<sup>1</sup>

Amanda Pereira Ramos<sup>2</sup>

Ceição Ferreira<sup>3</sup>

Universidade Estadual de Goiás - UEG

**Resumo:** Este trabalho busca, por meio da protagonista da animação *A Viagem de Chihiro* (Hayao Miyazaki, 2003), problematizar as representações femininas na mídia. Com base nos estudos culturais e de gênero, analisa-se a jornada e a caracterização dessa heroína, apontando assim indícios de deslocamentos nas imagens tradicionais atribuídas ao feminino.

**Palavras-chave:** A viagem de Chihiro. Gênero. Jornada da heroína.

### Resumo expandido

Do universo de cores, aventuras, heróis e princesas que constituem os desenhos animados, seja na TV ou no cinema, emergem também valores e padrões de comportamento, por isso tais produtos midiáticos são considerados uma espécie de pedagogia cultural (KELNER, 2001; LOURO, 2008), que cotidianamente nos ensina o que é belo, o que considerado feminino, masculino e até mesmo desviante.

Dessa forma, considerando a importância dos meios de comunicação na construção das representações de gênero, este trabalho busca, a partir do referencial teórico-metodológico dos estudos culturais e de gênero, analisar a estrutura narrativa da animação japonesa *A Viagem de Chihiro* (2001), que escrita e dirigida por Hayao Miyazaki é atualmente a animação de maior bilheteria no Japão e uma das mais aclamadas do mundo. Para alcançar o objetivo mencionado, são utilizadas duas categorias de análise: a jornada e a caracterização dessa heroína, por meio das quais

<sup>1</sup> Trabalho apresentado à VI Semana do Cinema e Audiovisual da UEG. Goiânia, UEG- Campus Laranjeiras, 2017.

<sup>2</sup> Graduanda do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás – UEG. Email: aramos.csi@gmail.com

<sup>3</sup> Doutora em Comunicação pela Universidade de Brasília – UnB. Professora e pesquisadora do Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás – UEG. Email: ceicaferreira.ueg@gmail.com



busca-se identificar possíveis indícios de deslocamentos nas representações do feminino.

Antes de adentrar nessa narrativa, é necessário fazer uma breve contextualização sobre os dois principais gêneros de mangás/animês no Japão: *Shoujo* e *Shounen*. O primeiro é destinado a meninas de 10 a 18 anos, e normalmente contém narrativas simples com personagens femininas tímidas, recatadas e inocentes, inseridas em tramas de romances e paixões com personagens masculinos (geralmente idealizados como gentis e carinhosos, por isso, conquistam a personagem principal).

Já o gênero *shounen* é destinado a meninos de 12 a 18 anos e compreende a grande maioria dos animês que ganham versões brasileiras, como a série *Dragon Ball* (1984) e *Naruto* (1997); apresenta narrativas mais elaboradas, personagens fortes e com densidade (na sua maioria masculinos) que vivenciam experiências e aventuras em um universo complexo (no qual há a ausência ou uma ínfima participação feminina). Tal construção se assemelha à “jornada do herói” (método de construção de narrativas publicado em 1949, no livro “O Herói de Mil Faces”, do mitólogo norte-americano Joseph Campbell, que nos 1980 se torna um modelo de para a produção cinematográfica, e ainda se refere predominantemente à trajetória do protagonista masculino, suas ações e transformações, enquanto à personagem feminina (salvo algumas exceções) ainda é circunscrita ao espaço doméstico e às atividades de cuidado).

Nesse contexto, é que se insere a proposta do diretor Hayao Miyazaki em “[...] fazer um filme no qual [as meninas] pudessem ser heroínas”<sup>4</sup>; e buscando construir outras referências femininas, cria *A Viagem de Chihiro* (2001) sobre a história de Chihiro Ogino, uma menina de 10 anos de idade que está se mudando de cidade junto com os pais. Eles resolvem parar no que parece ser um parque temático abandonado, entram em um restaurante e comem da comida ali disponível, enquanto a menina anda pelo local

<sup>4</sup> Fonte: “Interview: Miyazaki on Sen to Chihiro no Kamikakushi”. Disponível em: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/sen.html>



completamente deserto. Ao retornar para junto dos pais, Chihiro descobre que eles se tornaram porcos e é sugada para um outro mundo (o mundo dos espíritos), onde tentará salvar seus pais do abatedouro e voltar ao seu mundo terrestre, trabalhando em uma casa de banho para deuses, sob as ordens da bruxa Yubaba, que rouba-lhe seu nome, e assim, sua identidade (Chihiro passa a ser chamar Sen). Nesse novo universo, Chihiro também faz aliados, como Haku, um menino que aparenta ter sua idade e lhe dá dicas de como ela pode alcançar seu objetivo. Dessa forma, durante sua jornada nesse mundo mágico, a protagonista vivencia inúmeras descobertas, se aventura pelo desconhecido.

Desde a sua caracterização, seu comportamento e evolução na narrativa, Chihiro não tem suas ações limitadas por ser “menina”, nem apresenta as características comumente associadas ao feminino (beleza, docilidade, vaidade, etc); é a sua personalidade teimosa e persistente, bem como suas escolhas e atitudes diante dos desafios que a caracterizam. Logo, pode-se considerar que, ao ser pensado para o público feminino dos *shoujos*, porém explorando uma estrutura narrativa e uma construção de personagem mais próxima do estilo de mangá *shonen*, a animação *A Viagem de Chihiro* se desloca entre as tradicionais construções de gênero e oferece novas configurações sobre o(s) feminino(s).

### Referências Bibliográficas

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**: estudos culturais – identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru, SP: Edusc, 2001.

LOURO, Guacira Lopes. Gênero e sexualidade: pedagogias contemporâneas. **Proposições**, v. 19, n. 2, p. 17-23, 2008.

MAIA, Renata Santos; MAIA, Cláudia J. **Construções e representações de gênero contemporâneas no cinema de animação**. Anais. XVIII Encontro Regional ANPUH-MG, Mariana/MG, 24 a 27 de julho de 2012.