



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL**  
**CURSO DE SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS**

**MÔNICA MARTINS DE LIMA**

**A REPRESENTAÇÃO FEMININA NAS OBRAS DE MIYAZAKI:**  
**ESTUDO DE CASO DO FILME PRINCESA MONONOKE**

**FORTALEZA**

**2019**

MÔNICA MARTINS DE LIMA

**A REPRESENTAÇÃO FEMININA NAS OBRAS DE MIYAZAKI:  
ESTUDO DE CASO DO FILME PRINCESA MONONOKE**

Monografia apresentada ao Curso de Sistemas e Mídias Digitais do Instituto Universidade Virtual da Universidade Federal do Ceará como requisito parcial para obtenção do Título de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Bel. Guilherme Pedrosa  
Carvalho de Araújo

FORTALEZA

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

L699r Lima, Mônica Martins de.  
A representação feminina nas obras de Miyazaki : estudo de caso do filme Princesa Mononoke / Mônica Martins de Lima. – 2019.  
80 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2019.  
Orientação: Prof. Guilherme Pedrosa Carvalho de Araújo.

1. Filmes. 2. Animações. 3. Representação feminina. 4. Animes. 5. Studio Ghibli. I. Título.

CDD 302.23

---

MÔNICA MARTINS DE LIMA

**A REPRESENTAÇÃO FEMININA NAS OBRAS DE MIYAZAKI:  
ESTUDO DE CASO DO FILME PRINCESA MONONOKE**

Monografia apresentada ao Curso de Sistemas e Mídias Digitais do Instituto Universidade Virtual da Universidade Federal do Ceará como requisito parcial para obtenção do Título de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Aprovada em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Guilherme Pedrosa Carvalho de Araújo  
(Orientador) Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Profª Drª Georgia da Cruz Pereira  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Profª Drª Raquel Santiago Freire  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

## AGRADECIMENTOS

Aos meus pais por mesmo não conseguir entender meus sentimentos e motivações por completo, me apoiam em tudo sem duvidar da minha capacidade;

A minha irmã por ser um exemplo de persistência;

Aos meus amigos próximos que sempre me ajudaram quando mais precisei, não importando a distância;

Aos meus bichinhos de estimação que já tive, tenho e que um dia terei: Obrigada por sempre me darem um motivo para sorrir no fim do dia, mesmo quando nada de bom aconteceu;

Ao meu orientador, Guilherme Pedrosa, que me orientou com paciência e sabedoria;

A Professora Raquel Santiago, por me apoiar imensamente neste trabalho desde 2018;

A Deus;

진심으로 감사합니다.

"Whenever someone creates something with  
all their heart, then that creation is given a  
soul" - Barão (O reino dos Gatos)

## RESUMO

O presente trabalho teve por objetivo principal analisar como se manifesta a representação feminina em *Princesa Mononoke* (1997) do diretor Hayao Miyazaki, além de trazer a reflexão de que é possível a construção de uma personagem feminina sem recorrer a artifícios de sexualização ou estereótipos de feminilidade. Para atingir esse objetivo, foi feito um Estudo de Caso (YIN, 2001), tendo por base pesquisas e artigos relacionados à representação feminina em filmes e animações, sendo possível observar o fenômeno Disney e sua influência nas mulheres até os dias de hoje. Logo após, foi abordado como e quando as animações japonesas ficaram conhecidas no ocidente, sessão que contará brevemente sobre cada um dos tipos principais de animes, até chegar a polêmica do gênero *Ecchi*, abordando a questão do *fanservice* das personagens e sua hipersexualização como forma de atrair público. Em seguida, foi visto sobre a história de *Hayao Miyazaki*, dos Studio Ghibli e de suas diversas obras. Com isso, uma vez compreendido a questão da representação feminina e seus estereótipos nas animações ocidentais e orientais, foi feita uma análise de duas personagens de *Princesa Mononoke* (1997) – *San* e *Lady Eboshi* – utilizando o método proposto por Mayer (2018) do Índice de Protagonismo Feminino Proativo (PFP), um teste composto por onze questões relacionadas às personagens que abordam pontos que envolvem sua narrativa, participação na trama e explorar se houve sexualização da personagem ou não. As respostas, divididas entre sim e não, foram utilizadas para um levantamento sobre os resultados, sendo observado que as características de cada uma das personagens da obra foram colocados de maneira coerente e não utilizaram de *fanservice* como ponto focal, de forma a contribuir com a construção da narrativa do filme.

**Palavras-chave:** Filmes; animações; representação feminina; Animes; Studio Ghibli.

## ABSTRACT

The main goal of this work is to analyze the female representation in Princess Mononoke (1997) by the director Hayao Miyazaki, as well as highlighting the discussion about the possibility of creating a female character without falling into deliberate sexualization or stereotypical femininity. With this purpose, a Case Study of Yin (2001) was made, using researches and articles related to the representation of femininity in movies and animations as a base, as it is possible to see the Disney phenomenon and its influence on women to the present day. Following that, it was talked about how and when the Japanese animations became known in the western countries, where each one of the main categories of anime were briefly explained, including the polemic genre Ecchi, touching the subject of fanservice of the female characters and their hypersexualization as a way to attract the audience. Then it was seen about the story of Hayao Miyazaki, the Studio Ghibli and their various works. After that, once understanding the issue of female representation and its stereotypes in western and eastern animations, an analysis of two characters of Princess Mononoke (1997) - San and Lady Eboshi - was made using the method proposed by Mayer (2018) using her Index of Proactive Female Protagonism (PFP), a series of questions consisting of eleven character-related questions that address points involving their narrative, plot participation, and exploring whether or not the character was sexualized. The answers, divided between yes and no, were used for a survey of the results. It was observed that the characteristics of each of the characters were coherently applied and did not use fanservice as a focal point, so that they contributed in the construction of the narrative of the film.

**Keywords:** Movies; animation; female representation; Animes; Studio Ghibli.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Personagens femininas dos <i>Studio Ghibli</i> .....	16
Figura 2 – Roupas de luta de Halibel.....	20
Figura 3 – Enrolados(2010).....	22
Figura 4 – <i>Betty Boop</i> .....	23
Figura 5 – <i>She-Ra</i> .....	27
Figura 6 – Personagens de <i>Sailor Moon</i> .....	28
Figura 7 – <i>Hakujaden</i> .....	30
Figura 8 – <i>Astro Boy</i> .....	31
Figura 9 – <i>Boku no hero Academia</i> .....	32
Figura 10 – <i>Mahou Shoujo Madoka Magica</i> .....	33
Figura 11 – <i>Devilman Crybaby</i> .....	34
Figura 12 – Assédio em <i>Nanatsu no taizai</i> .....	37
Figura 13 –Sexualização em <i>Nanatsu no Taizai</i> .....	37
Figura 14 – Merlin.....	38
Figura 15 – <i>Tamaki</i> .....	40
Figura 16 –Síndrome da Luxúria Sortuda.....	41
Figura 17 – <i>Nausicaä do vale do vento</i> .....	43
Figura 18- <i>Tatarigami</i> .....	51
Figura 19 – <i>Shishigami</i> .....	52
Figura 20 – <i>Mononoke e Moro</i> .....	54
Figura 21 – <i>San e Moro</i> .....	55
Figura 22– Cena do adeus entre <i>Ashitaka e Mononoke</i> .....	56
Figura 23 – <i>San</i> e seu “irmão”.....	56
Figura 24 – <i>San</i> atacando <i>Lady Eboshi</i> .....	57
Figura 25 – <i>San</i> se despedindo de <i>Moro</i> .....	58

Figura 26 – <i>Mononoke</i> sobre sua morte.....	59
Figura 27 – Visual <i>San</i> .....	60
Figura 28 – Personagem amaldiçoado falando sobre <i>Eboshi</i> .....	62
Figura 29 – Homens falando sobre a situação das mulheres.....	64
Figura 30 – <i>Lady Eboshi</i> e as mulheres da vila.....	64
Figura 31 – <i>Lady Eboshi</i> assumindo a culpa.....	65
Figura 32 – <i>Lady Eboshi</i> com a cabeça do <i>Shishigami</i> .....	65
Figura 33 – <i>Lady Eboshi</i> e <i>Ashitaka</i> .....	67
Figura 34 – Vila de <i>Tataraba</i> .....	68
Figura 35 – Atores e personagens de <i>O último Mestre do Ar</i> (2010).....	69

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Índice de Protagonismo Feminino Proativo.....	48
Quadro 2 – Índice de PFP de Princesa <i>Mononoke</i> .....	53
Quadro 3 – Índice de PFP de <i>Lady Eboshi</i> .....	61

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	13
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	18
2.1	<b>A representação feminina: Qual a sua importância?</b> .....	18
2.2	<b>Personagens femininas nas animações</b> .....	21
2.3	<b>Anime e seus gêneros</b> .....	29
2.4	<b><i>Ecchi</i>: A sexualização da mulher nos animes</b> .....	35
2.5	<b>Hayao Miyazaki e Studio Ghibli</b> .....	42
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA</b> .....	46
<b>4</b>	<b>ANÁLISE</b> .....	50
4.1	<b>Princesa <i>Mononoke</i>: O filme</b> .....	50
4.1.1	<b><i>Análise de Mononoke: Respostas afirmativas</i></b> .....	53
4.1.2	<b><i>Análise de Lady Eboshi: Respostas afirmativas</i></b> .....	61
4.1.3	<b><i>Mononoke e Lady Eboshi: Caráter Étnico</i></b> .....	68
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	71
<b>6</b>	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	74

## 1. INTRODUÇÃO

A representação das personagens femininas é um assunto que vem ganhando destaque em discussões, principalmente com as ações dos movimentos feministas que vem tentando fazer um trabalho de conscientização e crítica sobre a abordagem utilizada para representar a imagem da mulher na mídia. As personagens femininas, mesmo que não tenham como objetivo principal fornecer uma representação de um grupo específico, acabam atuando parcialmente como uma representação social. No caso das mulheres, os personagens que utilizam da sexualização acabam construindo uma imagem não realista da mulher, sempre com seus corpos expostos e com feminilidade estereotipada.

Conseguir se enxergar em um personagem fictício não só em questão de personalidade como características físicas e culturais representadas de forma não estereotipada é de extrema importância, principalmente para as minorias que normalmente não são o foco principal da maioria dos filmes.

De acordo com ARAÚJO (2017):

Se de um lado temos uma personagem do sexo masculino representada de armadura completa para representar poder, do outro, temos uma personagem do sexo feminino igualmente forte, representada em trajes mínimos ou excessivamente colados para marcar as curvas da personagem(...) (ARAÚJO, 2017, p.20)

De acordo com a pesquisadora Martha M. Lauzen, nos cem filmes de maior bilheteria nos Estados Unidos em 2015, 22% dos protagonistas foram mulheres, 52% homens e 26% dos filmes possuíam dois ou mais protagonistas com a mesma importância. Além disso, segundo a publicação do site Agência Brasil<sup>1</sup> onde mostram a pesquisa de *Preconceito de Gênero sem Fronteiras: Uma Pesquisa sobre Personagens Femininos em Filmes Populares em 11 Países*, feita pelo *Geena Davis Institute on Gender in Media*,

---

<sup>1</sup> Disponível

em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2014-09/pesquisa-mostra-que-mulheres-sao-sub-representadas-e-estigmatizadas-no-cinema>>. Acesso em 20 out.2018

ONU Mulheres e Fundação Rockefeller em 2014, revela que dos 5.799 personagens falantes ou nomeados na tela, 30,9% são do sexo feminino e apenas 23,3% das tramas tinham personagem feminina como protagonista.

Quando finalmente o papel é dado para um personagem feminino, por muitas vezes sua história orbitará ao redor de um romance, no qual todo o foco do filme poderá virar para a história romântica do casal, deixando de lado as conquistas pessoais da personagem e lentamente deixando-a à mercê de seu parceiro. Não bastando a imagem estereotipada de fragilidade comumente mostrada nas produções cinematográficas, por muitas vezes a concepção do figurino da personagem forçam uma sensualidade não requisitada como forma de atrair público. É relevante para este trabalho citar que a objetificação não está presente em apenas produções com atores reais, mas também está presente nas animações, que será um dos focos da análise.

Heldman (2012) fala que:

O conceito de objetificação teve início na década de 70, mas não é um fenômeno novo. O termo objetificação consiste em analisar alguém no nível de um objeto, sem considerar seus atributos emocionais e psicológicos. Podemos ver a objetificação da mulher em propagandas que só focam no atributo sexual ou físico, sem outro tipo de apelo emocional. (HELDMAN, 2012)

Por outro lado, existem obras em que a personagem feminina assume o papel de protagonista, sem que as suas figuras sejam expostas a este tipo de representação que tende à sexualização. Dentre elas podemos citar *Sailor Moon* de Naoki Takeuchi(1994) e *Guerreiras Mágicas de Rayearth* do quarteto de artistas denominado CLAMP (1994), dois animes cujo protagonismo é inteiramente feminino. Além destes, podemos citar as obras do *Studio Ghibli* que também abordam a representação feminina, destacadas em seus filmes.

Em 1965 foi fundado o *Studio Ghibli*, um estúdio de animação que ficou mundialmente conhecido por suas animações tradicionais 2D, de cenários desenhados a

mão e músicas cativantes. Além disso, Hayao Miyazaki “é responsável não só pela criação de heroínas, mas enredos que contêm mulheres fortes, inteligentes e independentes, tanto principais quanto coadjuvantes” (HORTA, 2017, p.14). Uma das temáticas abordadas por Miyazaki seriam: questões ecológicas, transição da infância para a vida adulta, mas a mais marcante seria a inversão ao estereótipo feminino de submissão, ponto esse que se desvia do comportamento esperado do padrão das Princesas clássicas da Disney.

As obras do *Studio Ghibli* tentam retratar o lado humano da protagonista, mostrando seus momentos alegres, assim como seus erros e fraquezas. A sutileza nos detalhes, nas falas e expressões dos personagens é que dão ao *Studio Ghibli* seu diferencial. Pode-se citar também as vestimentas das personagens que, não importando se é um cenário de guerra ou apenas um dia comum em uma cidade grande, são feitas de forma a harmonizar com a história, sem precisar utilizar o *fanservice*. *Fanservice*, *service cut* ou simplesmente *service* são termos, de definição de certo modo vaga, utilizados nas mídias visuais, referindo-se a elementos supérfluos à história principal, mas incluídos para divertir, entreter ou atrair a audiência. Muitas vezes incluem situações de forte conotação sexual ou erótica.

Sobre as obras do diretor Hayao Miyazaki, percebe-se que mulheres de todos os tipos são retratadas em suas obras. Horta (2017, p.14) declara que:

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.

Todas com aparências distintas e com personalidades fortes e que levantam novamente a questão da visibilidade feminina. De acordo com o site Crítica Criativa<sup>2</sup> é extremamente importante que as mulheres consigam se enxergar nos personagens, que se

---

<sup>2</sup> Disponível em:

<<http://www.criticacriativa.com.br/importancia-da-representatividadefemininanos-filmes-e-series/>>. Acesso em 06 set. 2018



Mononoke (1997) de Hayao Miyazaki tomando como base a pergunta: **Como se manifesta a representação feminina em Princesa Mononoke do diretor Hayao Miyazaki?**

Para a resposta da pergunta, será feita uma análise da obra Princesa Mononoke (1997), tendo como objetivo analisar como se manifesta a representação feminina em Princesa Mononoke (1997) de Hayao Miyazaki, tomando como base as personagens *Mononoke* e *Lady Eboshi*, além de trazer a reflexão de que é possível a construção de uma personagem feminina sem recorrer a artifícios de sexualização ou estereótipos de feminilidade.

Será abordado conteúdos referentes à representação feminina, animações japonesas, a sexualização da mulher nos animes e por fim, a análise da obra já mencionada. Depois de aplicar a Análise do índice de Protagonismo Feminino Proativo de Mayer nas personagens escolhidas, será feita a explicação detalhada de cada item do índice com relação às personagens e por fim, a conclusão.

Além disso, o trabalho tem a intenção de mostrar de que apesar das poucas exceções de filmes com representação feminina adequada, ainda existe um longo caminho a percorrer quando se trata de filmes que envolvam mulheres que só existem na obra com o intuito de atrair o público masculino. É importante que haja a reflexão de que é possível construir uma personagem feminina sem recorrer a artifícios apelativos e/ou sexualizados.

É importante a conscientização na área tanto de filmes quanto animações de que suas ações podem afetar na imagem da mulher na sociedade, além de lembrar que não existe apenas o público masculino. Mulheres querem participar de filmes, ser público e acima de tudo, serem representadas com uma imagem respeitosa e condizente com a realidade.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

Primeiramente será abordado o conceito de representação feminina e sobre sua importância; o segundo tópico irá abordar sobre a representação da figura feminina nas animações ao longo do tempo. Logo após, irá ser abordado sobre as animação japonesa, onde vamos apontar alguns dos gêneros mais populares, observando brevemente os exemplos de cada categoria e dar destaque ao *Ecchi* e a sexualização da mulher nas animações japonesas. Após essa discussão, será dado início a metodologia, onde iremos analisar as personagens *Mononoke* e *Lady Eboshi* do filme *Princesa Mononoke* (1997) utilizando da Análise do índice de Protagonismo Feminino Proativo de Mayer (2018).

### 2.1 A representação feminina: Qual a sua importância?

Para compreender a representação feminina, é importante entender primeiro o conceito de representação como um todo. A representação é o ato ou o efeito de representar-se. Nas mídias, acontece quando o público consegue se identificar no personagem, representante ou na história que está lhe sendo apresentada. Não apenas em questão de personalidade, mas levando em conta também questões culturais, físicas e raciais. É ter presente em um filme, ou qualquer outra produção, um personagem negro, ou feminino ou qualquer outra minoria que normalmente não é representada pela mídia, abrindo margem para que este público, até então pouco representado, se identificar com a obra.

De acordo com Peruzzolo (2006), a representação está ligada à percepção, já que ambos são formas de se experimentar o mundo e de agir de forma concreta sobre ele. Para o autor, nunca representamos um objeto, mas sim fazemos a representação de (sobre) um objeto. “A representação é um investimento qualitativo no dado percebido. É um processo avaliativo pelo qual os estímulos percebidos recebem valorações porque passam a significar algo para o organismo” (PERUZZOLO, 2006, p.34).

No caso da representação feminina, pode-se identificar dois problemas na área de filmes e animações. O primeiro é a falta do protagonismo feminino, que de acordo com a pesquisa de Comunicação e Jornalismo da *University of Southern California*<sup>4</sup>, dos 4.583 personagens analisados cerca de 71% dos personagens eram brancos e apenas 31% eram mulheres que tinham diálogos na história. Já os deficientes físicos eram apenas 2% dos personagens com falas e o público LGBT era de apenas 1%.

O segundo problema a ser apontado seria a falta de realismo na representação da mulher nas telas. Quando não estão sendo mostradas de acordo com um padrão arbitrário de beleza ou como apoio romântico do protagonista, as personagens são mostradas com trajes por vezes curtos e/ou reveladores e poses constrangedoras, fator esse utilizado como atração para o público masculino. Não importando o contexto da situação, é possível ver a personagem o com cuidados extras quando se trata de sua aparência e postura.

Por exemplo, na animação japonesa *Bleach* (2004), uma das personagens femininas mostrada é Halibel Tier, a única mulher do exército de *Aizen*, um dos vilões mais marcantes da animação. Halibel é extremamente poderosa, possuindo o número três tatuado perto de seu busto, o que significa que, dentre todos ali presentes, ela é a terceira mais forte do grupo. De personalidade calma e reservada, a personagem não demonstra suas emoções por boa parte da animação.

Contudo, seu traje deixa a parte inferior de seus seios exposta, o que levou a personagem a ser censurada quando apareceu na televisão. Suas roupas são justas na parte superior e cobrem seu rosto pela metade. Na parte inferior, apesar de não serem justas, possuem aberturas de lado, que deixam parte de suas pernas à mostra. Em sua verdadeira forma, após sua transformação para liberação de seu poder, o seu figurino se torna mais revelador, expondo o busto, o abdômen e as coxas da personagem (Figura 2).

---

<sup>4</sup> Disponível em:

<<https://observatoriog.bol.uol.com.br/noticias/2017/08/filmesemhollywood-sao-feitos-por-homens-brancos-e-heteros>>. Acesso em 04 set. 2018

Figura 2: Roupa de luta de Halibel



Fonte: Amino Apps (2017)<sup>5</sup>

Para Kaplan (1995) citado por Braga e Costa (2002), existem três tipos de representações femininas feitas pelo cinema, tomando como ponto de partida o ano 1930 até os dias atuais: (1) a mulher “cúmplice”, que renuncia aos seus sentimentos pessoais e à sua realização individual, assumindo uma postura frágil; (2) a mulher “resistente”, que surge no século XX com sua integração ao mercado de trabalho e sua emancipação financeira, graças ao movimento feminista; (3) a mulher “pós-moderna”, que, tendo encontrado espaço na esfera econômica e política, conquista sua liberdade de escolha e enfrenta as novas e complexas questões que se originam na contemporaneidade. Por exemplo, os novos posicionamentos que surgem nas discussões sobre gênero, homossexualismo, algumas formas não convencionais de reprodução, aborto, AIDS, etc.

---

<sup>5</sup> Disponível em:

<[https://aminoapps.com/c/bleach-amino-br-pt/page/blog/halibel-resurreccion/G5Y1\\_rMnInuJBqVM7boJMd5WZRBZR5RYVQJ/](https://aminoapps.com/c/bleach-amino-br-pt/page/blog/halibel-resurreccion/G5Y1_rMnInuJBqVM7boJMd5WZRBZR5RYVQJ/)>. Acesso em 24. dez. 2019

De acordo com Silva *et al.* (2016, p.5) “Ao longo dos anos, a mulher foi submetida a seguir padrões e ser e agir de uma forma que dizem, seja a sociedade ou a mídia, ser adequadas à postura feminina. Aprenderam a ter gestos delicados e adquiriram posturas recatadas.” Fatores esses que reforçam um estereótipo do que a mídia vem acreditando ser adequado a postura feminina, não importando se irá contribuir com o desenrolar da narrativa ou não. Em alguns casos, as representações parecem veicular crenças arcaicas, ligadas a sistemas de pensamento mais amplos, mantidos por grupos sociais por séculos (Jodelet, 2001).

## 2.2 Personagens femininas nas animações

A origem da palavra animação<sup>6</sup> vem do latim *animare*, que significa dar vida ou dar aparência de vida a algo material. Segundo Carvalho (2014)<sup>7</sup>, Antigamente, o cinema de animação tinha um público alvo infantil, devido ao “fenômeno *Disney*” que acabou tornando a animação em algo voltado para crianças. Porém, atualmente pode-se dizer que abrange também um público mais adulto. Observa-se que detalhes como romances, pequenas cenas musicais, aventura e comédia são artifícios comumente utilizados nas animações. *Enrolados* (Figura 3) produzido pela *Disney* em 2010, é um exemplo de filme de animação que envolve essas quatro características.

---

<sup>6</sup> ANIMAÇÃO. In: Priberam Dicionário. 2014. Disponível em

<<http://www.priberam.pt/dlpo/anima%C3%A7%C3%A3o>>. Acesso em 24 out. 2019

<sup>7</sup> Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/103387/000932660.pdf?sequence=1/>>. Acesso em 24. out. 2019

Figura 3: Cena cômica de Enrolados(2010)



Fonte: Youtube(2015)

De acordo com Lucena (2011) citado por Carvalho (2014), cinco elementos principais compreendem a base para a comunicação visual da animação, sendo eles: linha, superfície, volume, luz e cor. O autor também fala que os criadores da animação possuem uma liberdade única ao controlar os elementos visuais. A possibilidade de dar vida a objetos inanimados e a "contos de fadas" são uns dos pontos que tornam essa forma de arte tão interessante. Carolina Fossatti (2009, p.2) defende a possibilidade de liberdade proveniente do cinema de animação, dizendo que a capacidade de se determinar movimento a algo desenhando acaba por expressar de modo diferente tudo aquilo que acontece em cada frame, abrindo um leque de possibilidades de metamorfoses da animação.

Oliveira (2007, p.64), destaca que em meados do século XX:

A cultura de massa desenvolveu um padrão que privilegiava o ar de inocência "infantil", onde se buscava um modelo de feminilidade que conseguisse representar um corpo bem proporcionado de uma mulher adulta, porém que envolvesse um ar inocente, que destacasse o lado "feminino ideal".

Segundo Oliveira (2007, p.64), “a cultura de massa desenvolveu um padrão que privilegiava o ar de inocência infantil”. *Betty Boop* e Branca de Neve são personagens que apesar de terem histórias e contextos diferentes, se enquadram no “ar inocente” buscado no começo dos anos 30.

*Betty Boop* foi criada por *Max Fleischer*, teve sua primeira aparição em *Dizzy Dishes* (1930) e foi originalmente baseada em *Helen Kane*. Comparada a outras personagens existentes da década de 30 como *Minnie Mouse* e Branca de Neve dos *Walt Disney Animation Studios*, que eram representadas em um estilo mais infantil e inocente, *Betty Boop* era considerada um símbolo sexual. Suas vestimentas eram compostas de um vestido curto e justo, salto alto e meias cinta liga. A personagem possui características bastante definidas em sua aparência, tornando-a fácil de se reconhecer. Possuindo uma cabeça grande e feições infantis em contraste com um corpo volumoso e destacado em seus pequenos vestidos, *Betty Boop* (Figura 4) era constantemente abordada pelos personagens masculinos que além de tentarem puxar conversa, alguns ainda tentavam espiar a personagem enquanto trocava de roupa.

Figura 4: *Betty Boop*



Fonte: Wikipédia

A partir de 1980, houve um crescimento do movimento feminista, ao qual se ampliaram as críticas aos estereótipos de gênero. As primeiras representações das personagens femininas costumavam caracterizá-las, em sua maioria, como princesas, onde pode-se citar as obras de *Walt Disney*, que deram vida a diversas histórias e contos de fadas. Segundo Breder (2013, p.20), “Dos 52 longa-metragens, 21 são baseados em livros, oito em contos de fada, quatro em contos, três em lendas ou mitos, dois em histórias do folclore norte-americano e um em uma personagem real, a indígena Pocahontas.”.

Queiroz (2015, p.9) faz citação ao modo que os filmes, anteriormente, sempre retratavam a mulher como uma personagem secundária e que com o passar do tempo, a mulher foi ganhando pouco a pouco seu espaço nas telas, dando destaque as animações da Disney que começaram a colocar uma mulher como personagem principal da história:

Com as modificações dos discursos e mentalidades, a Disney, ao reproduzir os filmes dos contos de fadas, passou a ter como personagem central a figura de uma mulher, que até o final do século XX era vista como personagem secundária e sem voz ativa. Um exemplo é a princesa Mérida, mais conhecida por sua valentia e questionamentos do que por sua submissão ou beleza.

De acordo com Meneghini (2016, p.19), “As características físicas e comportamentais das princesas ditou – de certa forma – um modelo a ser seguido por meninas e mulheres, o que era certo e errado, apropriado e inapropriado da atitude feminina.” Além de padrões de beleza quase impossíveis de atingir, a feminilidade começou a ser assimilada a submissão, sensibilidade e delicadeza. Mostrar sentimentos e fraqueza, começou a se tornar parte de um “papél de gênero” associado à mulher. Papéis de Gênero, de acordo com Durkin (1985), se refere ao modo como cada gênero é representado, em que se assume seus comportamentos e papéis sociais, que podem ser estereotipados, neutros ou até mesmo contra estereótipos para os papéis de gênero tradicionais.

Segundo Wolf (1992, p.11):

O conceito de feminilidade estaria atrelado à docilidade, submissão e, principalmente, à constante vontade de atingir um ideal impossível de beleza. Naomi Wolf acredita que “quanto mais numerosos foram os obstáculos legais e materiais vencidos pelas mulheres, mais rígidas, pesadas e cruéis foram as imagens da beleza feminina a nós impostas.

Apesar de possuírem várias princesas em suas animações, atualmente, apenas onze Princesas são consideradas oficiais da franquia *Disney*<sup>8</sup>: Branca de Neve, Cinderela, Aurora (A Bela Adormecida), Ariel (A Pequena Sereia), Bela (A Bela e a Fera), Jasmine (Aladdin), Pocahontas, Mulan, Tiana (A princesa e o Sapo), Rapunzel (Enrolados) e, por último, Merida (Valente).

De todas as princesas citadas, apenas Pocahontas e Merida não tem o clássico “final feliz” no qual as personagens terminam o filme ao lado de seu par romântico. De acordo com Morin (1997) citado por Meneghini (2016, p.22). “Nestes desfechos, todos os problemas da trama são resolvidos e a felicidade é sempre alcançada ou, pelo menos, prometida e encaminhada.”

Gomes (2000, p.172) fala que:

A felicidade da mulher estaria subordinada ao encontro do “par perfeito”, coroado pelo ritual do casamento, o “final feliz”. Sua vendagem é certa, todos querem comprar o imaginário deste amor, a certeza dos encontros, a união com a ‘pessoa certa’, a fusão das ‘almas gêmeas’, em que os conflitos são extintos, os sonhos são realizados e o ‘final feliz’, o início de um ‘belo recomeço’.

---

<sup>8</sup> Disponível

em:<<http://jornalismojunior.com.br/princesas-disney-a-franquia-padronizada-escolhida-a-dedo-ate-quando/>>.

Acesso em 07 nov.2019

De acordo com Breder (2013, p.37), embora Pocahontas: “não conquistou o “final feliz” clássico ao lado de seu amado, fica claro que esta foi uma decisão própria e não alguma forma de castigo. Ela apenas se tornou a primeira “princesa” a escolher a responsabilidade em vez de um amor.”

Já Merida, desde o começo do filme demonstra que não possui interesse amoroso nenhum. Tudo o que ela quer no momento, é buscar seu próprio caminho, viver sua vida de seu jeito e não seguir as ordens de se casar, como sua mãe pede. Breder (2013, p.42) também diz que: “Merida tem personalidade forte, luta pelo que quer, valoriza o amor da família, não se preocupa com sua própria aparência, foge completamente do estereótipo da princesa meiga e delicada à espera do príncipe.”

Apesar de não seguirem o padrão de final feliz que as outras princesas seguiram, pode-se observar que as duas personagens seguiram seus caminhos de acordo com suas próprias escolhas. Enquanto Merida mostra que não precisa de um homem para provar seu valor e credibilidade como princesa do reino e vai a luta por si mesma, Pocahontas nos mostra que nem sempre o amor vai ser a primeira escolha de alguém, algumas responsabilidades vem primeiro.

Com o tempo, a diversidade nas produções audiovisuais foi se ampliando, dando espaço para mais personagens femininas. Gradualmente as princesas e donzelas em perigo passaram a dividir espaço com as mais diversas guerreiras e heroínas, com personalidades distintas, espíritos de liderança e com suas próprias histórias.

Mendes e Siqueira (2018, p.3) falam que:

Observa-se nestas produções um protagonismo feminino que até então surgia timidamente em casos isolados entre as séries animadas, com certa independência em relação a personagens masculinos. O protagonismo invocado pelas heroínas seria uma tentativa de subverter a lógica do herói /masculino e da princesa em perigo, abrindo novas possibilidades de representação.

Desenhos que tinham protagonistas com poderes mágicos, novas missões diárias e vilões para derrotar, logo se popularizaram. Dentre os mais populares, pode-se citar: *She-Ra* (1985, Figura 5), *As Meninas Super Poderosas* (1998) e até mesmo desenhos japoneses- também conhecidos como “*animes*”- *Sailor Moon* (1994) e *Guerreiras Mágicas de Rayearth*(1994). Em desenhos protagonizados por personagens femininos na TV, parece haver maior diversidade nos temas abordados e estilos, além de uma sexualização mais sutil (MENDES; SIQUEIRA, 2018, p.11).

Figura 5: *She-Ra*



Fonte: Super Abril (2019)<sup>9</sup>

Com relação às animações japonesas, segundo o site *Newronio*<sup>10</sup>, não se era muito conhecida no ocidente, até que em 17 de março de 1997 houve a estreia de *Toonami*, um bloco da *Cartoon Network* com foco em animações japonesas e ação americana.: “Essa data foi um marco para a cultura de anime fora da ásia, a estreia de *Toonami*, um bloco do *Cartoon Network* focado em adolescentes e com uma programação exclusivamente de animação.”

<sup>9</sup> Disponível em:<

<https://super.abril.com.br/galeria/relembre-mais-de-100-desenhos-e-series-que-fizeram-sucesso-nos-anos-80/>>  
Acesso em 11. nov. 2019

<sup>10</sup> Disponível em:<<http://newronio.espm.br/toonami-a-popularizacao-de-animes-no-ocidente/>> Acesso em 12 nov. 2019

*Sailor Moon* (1994), foi um dos animes com representação feminina forte que foi transmitido pela Toonami, além de *Sakura Card Captors* (1998). No Ocidente, as pessoas por muitas vezes associam *Sailor Moon* aos movimentos feministas ou ao movimento "Girl Power", principalmente com relação ao modo que as personagens são apresentadas, independentes e com personalidades destacadas. Embora as personagens (Figura 6) sejam fortes e guerreiras que combatem o mal (o que geralmente é um estereótipo masculino), elas também são femininas, pois, através da transformação para *Sailor Senshi*– termo japonês *セーラー戦士*; que significa "*Sailor Senshi*" ou "*Sailor Soldier*"– ou seja, de adolescentes normais para garotas mágicas se dá destaque às suas joias, maquiagem e roupas (GRIGSBY, 2012, p.74, tradução nossa).

Além disso, a autora também fala que:

Tradicionalmente, amor, romance e preocupações com a família são temas de mangá feminino. *Sailor Moon* marca o que foi anunciado por alguns como uma nova abordagem, porque apresenta as meninas como lutadoras orientadas para a ação.<sup>11</sup>(GRIGSBY, 2012, p.68, tradução nossa).

Figura 6: Personagens de *Sailor Moon*



Fonte: Metrôpoles<sup>12</sup>

<sup>11</sup> "Love, romance and family concerns have traditionally been the topic of girl's manga. Sailormoon marks what has been heralded by some as a new approach because it presents girls as action-oriented fighters."

<sup>12</sup> Disponível

em: <<https://www.metropoles.com/entretenimento/cinema/sailor-moon-ganhara-novo-filme-em-2020-assista-ao-lo-teaser/>> Acesso em 12 nov.2019

Newson (2004, tradução nossa) destaca que “elas são capazes de lutar em uma capacidade associada aos heróis do sexo masculino (...) Essas jovens ilustram que não há problema em ser menina e em "revidar".<sup>13</sup> Abordando temáticas que vão desde poder feminino até mesmo a aparição de personagens *LGBTQ*, *Sailor Moon* se encaixa em uma das categorias que compõem uma variada quantidade de gêneros que as animações japonesas oferecem ao público.

### 2.3 Anime e seus gêneros

No Japão, *anime* (se pronuncia animê), vem da palavra *animation* e é a forma usada para se referir as animações mundiais em geral. Entretanto, vários países definem a palavra anime como o estilo de animação japonesa. Com características marcantes como olhos grande e brilhantes, expressões e reações exageradas e ampla diversidade nos gêneros, o animê se tornou popular na área das animações entre crianças, jovens e adultos.

Segundo Cobo (2010, p.72):

O primeiro desenho animado registrado é *Katsudon Shanshin*, de autor desconhecido, de 1907 com duração de 3 segundos. No primeiro celulóide aparece um menino com uniforme de marinheiro que se escreve em kani “活動写 (katsudo shashin, traduz-se como imagens em movimento), onde logo tira o chapéu e cumprimenta o público.<sup>14</sup> (COBO, 2010, p.72, tradução nossa)

De autoria desconhecida, a pequena animação de três segundos é considerada o anime mais antigo do mundo e foi descoberta em *Kyoto* no dia 31 de julho de 2005. Além desse, a autora também cita *Hakujaden* que apesar de não ser o primeiro anime a ser

<sup>13</sup> “They are able to fight in a capacity associated with male heroes (...) These young women illustrate that it is "okay" to be a girl and to "fight back." ”

<sup>14</sup> “El primer dibujo animado que se registra es *Katsudo Shashin*, de autor desconocido, que data de 1907 con una duración de tres segundos. En el celuloide aparece un niño con uniforme de marinero que escribe en kanji “活動写 (katsudo shashin, traduce “imágenes en movimiento”), luego se quita el sombrero saludando al público.”

produzido na história do Japão, foi um dos marcos na história da animação japonesa. Traduzido para o ocidente como “A Lenda da Serpente Branca”, em 22 de outubro de 1958, *Hakujaden* (Figura 7) é considerado o primeiro Longa-metragem em cores do Japão do período pós-guerra e nos traz o conto da mitologia chinesa *Bai She Zhuan*, feito com o propósito de criar um tom reconciliatório entre japoneses e chineses.

Figura 7 - *Hakujaden*



Fonte: Mundo Tsuki (2013)<sup>15</sup>

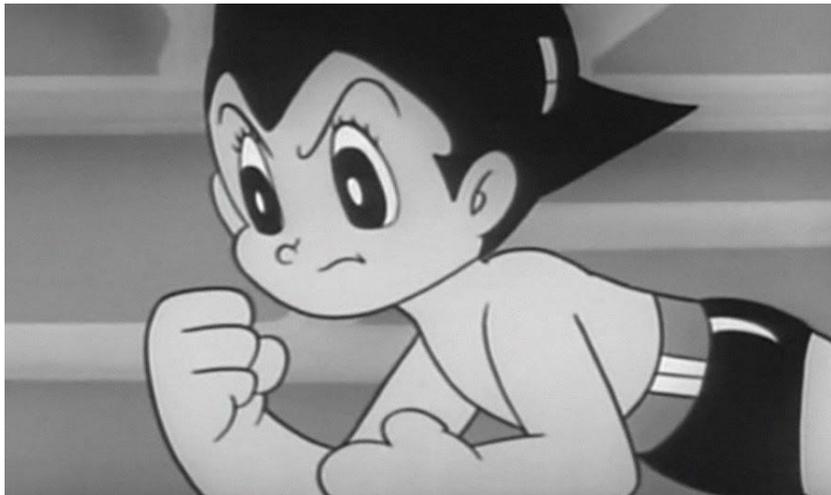
No entanto, um dos propulsores da fama do anime, senão o principal propulsor, seria a obra *Astro Boy* de *Osamu Tezuka*, lançada em 1 de janeiro de 1963. *Astro Boy* foi um dos principais animes que deram origem às adaptações em séries dos mangás, nomeado as revistas em quadrinhos japonesas.

O *anime* com os traços marcantes de olhos gigantes e cabelos espetados chamou a atenção do público japonês, assim como o dos Estados Unidos, se tornando um fenômeno. A influência de *Tezuka* foi tanta que passou a ser reconhecido internacionalmente como "Deus do Mangá". Segundo Gorgatti (2004, p.2), “através de *Osamu Tezuka* (1928- 1989),

<sup>15</sup> Disponível em: <<http://blogdastsuki.blogspot.com/2013/03/hakujaden.html>>. Acesso em 10 set.2018.

os desenhos nipônicos ganharam força no mundo oriental nos anos 60”, o que abriu portas para os mais variados gêneros e subgêneros de animes (Figura 8).

Figura 8: *Astro Boy*



Fonte: METV (2016)<sup>16</sup>

Os tipos de animações japonesas mais populares são: *Shounen*, *Shoujo*, *Seinen* e *Ecchi*<sup>17</sup>. Categorias essas que serão brevemente explanadas ao longo deste trabalho, no qual irá ser falado sobre a problemática da última categoria, *Ecchi*.

A categoria *Shounen* é voltada ao público masculino jovem, mas de acordo com Gravett (2006), pode variar de oito a oitenta anos. A palavra *Shounen* traduzida significa “menino” e é considerada uma das classificações mais populares de animes e mangás, tanto por meninos quanto pelo público feminino. Podemos encontrar dentro deste gênero, uma série de subgêneros como comédia, pitadas de romance, magia e é marcado pelas várias cenas de batalha com longos discursos durante a luta, sem contar as onomatopéias exageradas e linhas de movimento nas cenas que complementam suas características marcantes. Segundo Palomino (2013, p.223), “os *Shounen anime* tendem a cativar sua

---

<sup>16</sup> Disponível em: <<https://www.metv.com/stories/astro-boy-was-the-pokemon-of-the-1960s/>>. Acesso em 23 set. 2018

<sup>17</sup> Disponível em: <<https://www.aficionados.com.br/generos-de-animes/>>. Acesso em 17 set. 2018

audiência com muita ação, personagens ágeis e de rápido desenvolvimento, e enfoque num protagonista extraordinário que em sua grande maioria ultrapassa incríveis obstáculos para vencer.”

Segundo Luyten (2012), citado por Santoni (2017, p.32), a categoria traz consigo a ideia do herói, do samurai valente, que coloca sua vida em jogo para salvar o indefeso, sempre focando a competição, a autodisciplina e a perseverança. De acordo com a pesquisa do site *Anime Underground* realizada em setembro de 2018, o anime *Boku no Hero Academia* ou *My Hero Academia* (Figura 9) como é conhecido no ocidente, foi votado neste mês como o melhor anime Shounen de todos os tempos. Sua história marcada com heróis cativantes, lutas épicas e história bem desenvolvida foi a mais votada pelos fãs nesta pesquisa.

Figura 9: *Boku no hero Academia*



Fonte: Pipoca time (2016)<sup>18</sup>

O *Shoujo* seria basicamente o contrário do *Shounen*. Segundo Luyten (2012), citado por Santoni (2017, p.29), é um gênero voltado para garotas com idades entre doze e dezessete (ou mais) anos, repleta de cenas de romance e do que “supostamente” é

<sup>18</sup> Disponível em: <<https://pipocatime.wordpress.com/2017/05/29/critica-boku-no-hero-academia-2016/>>. Acesso em 22 set. 2018

necessário para atrair a atenção das garotas. Por muita vezes ligando histórias amorosas, contextos fofos e cores mais vibrantes a um estereótipo de feminilidade voltado ao que seria o lado delicado da mulher. Além disso, normalmente envolve histórias sobre a vida escolar, amizades, personagens dóceis e na maioria das vezes, o desenvolvimento de histórias com apelo romântico e pode conter pitadas de comédia para complementar a história. Em sua maioria, a história segue a vida de uma garota no ensino médio que passa por assuntos tratados pela adolescência, acompanhada de um par romântico, a melhor amiga e algum inimigo que pode atrapalhar no romance dos principais.

Raramente shoujos mostram a protagonista como uma personagem forte. No entanto, em seu subgênero, conhecido como *Mahou Shoujo* ou Garotas Mágicas, o destaque para as protagonistas é marcante, além de possuir narrativas que envolvem poderes, ação e bruxaria. Um desses casos é *Mahou Shoujo Madoka Magica* (Figura 10) de *Gen Orobuchi*, um dos animes mais conhecidos desse gênero além de *Sailor Moon* (1994). A história de *Madoka* gira ao redor de narrativas envolvendo lutas mágicas, cenários marcantes e é reconhecido principalmente, por misturar sua história com terror psicológico, o que normalmente não é visto no gênero *Shoujo* mas que se tornou o detalhe mais marcante da história, contrariando a estética delicada e fofo das personagens.

Figura 10: *Mahou Shoujo Madoka Magica*



Fonte: Wikipédia

Outro gênero de anime a ser citado é o *Seinen*. Traduzido livremente como “Homem Adulto”, é voltado para um público mais maduro entre 18 a 40 anos. Esta categoria, apesar de não ter um padrão definido, pode tratar de temas mais pesados envolvendo violência física e psicológica, lutas sangrentas e conteúdo erótico, temas não adequados para o público mais jovem. Um exemplo a ser citado, seria a reinterpretação moderna feita pela *Netflix* do mangá de *Go Nagai* de 1970, a obra *Devilman Crybaby* (Figura 11).

A animação é marcada pelas cores vibrantes, lutas frenéticas e cenas eróticas logo nos primeiros episódios, o que causou certo receio por parte do público que estranhou principalmente a qualidade do traço do anime, o que fica explicado depois que percebem que o traço “riscado” é uma das características das obras de Masaaki Yuasa ao longo do anime. Trazendo temas que envolvem demônios, fraqueza humana e empatia pelo próximo, a série se tornou tão popular que, de acordo com o site Omelete (2018) garantiu a Netflix o prêmio de primeiro melhor anime de 2018.

Figura 11: *Devilman Crybaby* poster



Fonte: *Filmow* (2018)<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Disponível em: <<https://filmow.com/devilman-crybaby-t232092/>>. Acesso em 22 set. 2018

Devido a utilização de elementos considerados mais “adultos”, a utilização de cenas e artifício relacionados ao sub-gênero “*Ecchi*” não passam despercebidos. Muitas vezes utilizado como forma de chamar a atenção do público para o que está sendo promovido/mostrado, por muitas vezes essa subcategoria apresenta as personagens femininas de forma hipersexualizada, sem se importar com uma representação feminina realística ou se contribui ou não com o desenvolvimento da história.

#### **2.4 *Ecchi*: A sexualização da mulher nos animes**

*Ecchi* é um termo japonês que pode se referir a sensualidade ou até mesmo a relação sexual, sendo traduzido comumente como “obsceno”. Apesar de ser considerado como um subgênero, é usado para classificar animes que utilizam da sensualidade como *fanservice* como uma das atrações principais para o público. É nesta categoria que encontraremos vários problemas morais incluindo hipersexualização, pedofilia, piadas de estupro, assédio e silhuetas femininas completamente não condizentes com a realidade, na qual vários animes da categoria *Shounen* se utilizam do *fanservice* como forma de conseguir público.

O termo *fanservice* ou “serviço para os fãs”, foi popularizado no Japão no começo dos anos 90 e refere-se ao ato de artistas inserirem em seus trabalhos elementos apenas para agradar os fãs, fazendo com que o consumo de suas obras possa acontecer em maior escala. Deve-se levar em consideração que existem vários tipos de *fanservice*, incluindo pequenos *easter eggs*, pequenas menções entre animes diferentes, até mesmo receber spoilers em formato de piada da própria série. No entanto, o *Ecchi* se encontra como uma dessas categorias e apesar de ser controverso, ainda ganha bastante atenção pelas cenas exageradas e fetichistas.

A hipersexualização acontece quando mostram os corpos femininos com o objetivo de chamar a atenção de quem vai consumir o material e/ou para tentar agradar um

público específico, nesse caso, homens héteros. Vemos isso quando fazem personagens com roupas excessivamente curtas que muitas vezes nem fazem sentido e quando as colocam em posições não naturais que dão destaque a suas partes íntimas, ou seja, quando usam o corpo da mulher para vender algo.

Um dos exemplos mais conhecidos de animes que usam esse tipo de *fanservice* como forma de atrair o público, seria *Nanatsu no Taizai* ou Os sete pecados capitais que foi adicionado em 2015 na Netflix. Apesar da narrativa que envolve magia, reino e guerras, sempre acaba voltando para um ponto problemático que é a objetificação das mulheres do anime. A animação, que conta com duas protagonistas femininas, possui diversas personagens que contam com figurinos reveladores e fora de contexto, de forma a exibirem os seus corpos de maneira excessiva, podendo tomar como exemplo, três personagens da animação, sendo elas Elizabeth, Diane e Merlin.

Princesa Elizabeth de 16 anos é uma das protagonistas principais, tendo características principais uma personalidade calma e até mesmo submissa. A história do anime gira em torno de sua busca pelos sete pecados (cavaleiros) que sumiram sem deixar rastros. Dessa forma, a princesa acredita que conseguindo reunir todos os heróis de volta, finalmente seu reino poderá ser retomado e tudo ficará em paz. Porém com o decorrer da história percebe-se um problema no “par romântico” criado entre ela e um dos pecados capitais e protagonista principal, Meliodas. Por vezes durante o desenrolar da narrativa, Meliodas assedia a jovem, apalpando seus seios e até mesmo colocando seu rosto nas partes íntimas de Elizabeth, não possuindo nenhuma ligação direta com o desenvolvimento dos arcos dos personagens.

Uma das primeiras cenas a serem mostradas é a de Elizabeth, depois de ser “salva” por Meliodas, dormindo em uma cama e ele começa a apalpá-la para “comprovar que ela é mesmo mulher”. Não bastando o problema da hipersexualização e assédio, deve ser levado em consideração que Meliodas tem mais de 3000 anos, enquanto Elizabeth possui apenas 16 anos. O que tentam justificar pela aparência jovial do protagonista, na verdade só esconde uma tendência covardemente defendida de pedofilia (Figura 12).

Figura 12: Cena de assédio em Nanatsu no taizai no primeiro episódio



Fonte: Netflix (2015)

Enquanto de um lado Elizabeth é assediada constantemente pelo protagonista, do outro temos Diane, uma gigante e membro dos pecados capitais e é conhecida por representar o pecado da serpente, ou seja, o pecado da inveja (Figura 13).

Figura 13: Diane tentando ver dentro do bar de Meliodas



Fonte: Netflix (2015)

Com uma força implacável, métodos de luta avançados e personalidade forte, Diane foi outra personagem forçada a ficar a mercê do protagonista. Quando não está no

campo de batalha, a personagem fica tentando ter contatos físicos com o protagonista, chegando até mesmo a falar na frente de todos que queria ter relações sexuais com o mesmo.

Por último, temos Merlin que também é um dos membros dos pecados capitais e representa o pecado da Gula. A personagem, apesar de não ser uma das protagonistas é considerada a maior maga de Britânia, além de ter sido uma criança prodígio com poderes infinitos. No entanto a roupa da personagem que é mostrada no anime é sexualizada, deixando boa parte do seu corpo exposto (Figura 14).

Figura 14: Roupa da personagem Merlin



Fonte: Nanatsu no Taizai WIKI<sup>20</sup>

Outro exemplo a ser mencionado, é o anime *Fire Force*, obra de *Atsushi Ohkubo* que teve seu lançamento em 05 de julho de 2019. A história se passa em uma realidade na qual pessoas estão sofrendo combustão espontânea a qualquer momento e então, surge

---

<sup>20</sup> Disponível em: <<https://nanatsu-no-taizai.fandom.com/pt-br/wiki/Merlin/>> Acesso em 18 out. 2019

uma brigada de bombeiros com poderes especializada em cuidar desses estranhos casos. Nas primeiras divulgações dos *trailers*, o anime nos mostra uma riqueza de detalhes, história cativante, protagonistas divertidos e pitadas de comédia dentre as várias cenas de ação.

Ao decorrer dos episódios, uma nova personagem feminina é apresentada ao público. *Tamaki Kotatsu* é uma jovem de 17 anos que trabalha na brigada de bombeiros e que ganha características felinas enquanto usa sua habilidade especial “*Nekomata*” que se mostra com um par de orelhas, duas caudas e garras, que a permite “andar em quatro patas” e criar com suas caudas, uma explosão poderosa de fogo, conter alvos em um círculo de fogo ou até mesmo usar como um sinal de socorro. No entanto, apesar das personagem ser mostrada com um potencial bem forte, ela é resumida a ser definida por três características principais: (A) Personalidade; (B) Suas roupas; (C) Sua maldição.

Com relação a sua personalidade (A), Tamaki é mostrada várias vezes como ser excessivamente barulhenta e desajeitada. Características que apesar de serem contrárias a da personagem Elizabeth anteriormente citada, as duas personagens se encaixam em um termo conhecido por “*Manic Pixie Dream Girl*”<sup>21</sup>. O termo, criado por Nathan Rabin em 2005 diz que na trama apresentada, “A personagem feminina é engraçada, tem hábitos estranhos, mas adoráveis, quase semelhantes aos de uma criança, e dificilmente aparenta ter características mais complexas do que as citadas anteriormente.”

Já suas roupas (B) são mostradas como calças pretas que são abertas dos lados, dando visão a suas roupas íntimas, uma jaqueta protetora que fica constantemente aberta, mostrando seu sutiã, botas e luvas de proteção. Levando-se em conta que essas são as roupas utilizadas para missões da brigada de bombeiros, percebe-se o quão desadequadas são suas roupas para a situação de constantes incêndios que acontecem na narrativa da animação. Mesmo em situações rotineiras que não envolvam missões relacionadas ao

---

<sup>21</sup> Disponível em:

<<https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2016/03/5-estereotipos-de-personagens-femininos-utilizados-na-ficcao.html>>. Acesso em 18 out. 2019

combate de incêndios, não há justificativa no anime que explique o motivo de representar uma jovem de 17 anos com roupas inapropriadas tanto para seu trabalho quanto para sua idade (Figura 15).

Figura 15: Roupas de Tamaki



Fonte: Fire Force Fandom(2019)<sup>22</sup>

Sua maldição (C) é conhecida como “*Lucky Lewd Syndrome*” ou Síndrome da Luxúria Sortuda, como é chamada na tradução brasileira. Essa maldição força Tamaki a passar por diversas situações constrangedoras que variam desde a perda total de suas roupas em momentos totalmente aleatórios até fazer com que as pessoas do sexo oposto peguem em suas partes íntimas.

Essas situações são descritas como cenas cômicas e até mesmo vista com certa normalidade em boa parte dos sites que analisam e dão opinião sobre os episódios, como por exemplo, no site PTAnimes que afirma que<sup>23</sup>: “Esta síndrome gerará muitos momentos cômicos e *ecchi*. Acredito que ela será o maior alvo de *ecchi* do anime, mas certamente não será o único.”

<sup>22</sup> Disponível em:<[https://fire-force.fandom.com/wiki/Tamaki\\_Kotatsu/](https://fire-force.fandom.com/wiki/Tamaki_Kotatsu/)>. Acesso em 17 nov. 2019

<sup>23</sup> Disponível em:< <https://ptanime.com/enen-no-shouboutai-episodio-03-opiniao-mission-start/>> Acesso em 17 out. 2019

Figura 16- “Síndrome da Luxúria Sortuda”



Fonte: *Mangafox*<sup>24</sup>

*Nanatsu no Taizai* e *Fire Force* fazem parte de animes que compõem esse subgênero, principalmente quando os autores se utilizam do *fanservice* como forma de atrair público. Enquanto os autores continuarem publicando e propagando essa imagem deturpada das mulheres, alimentando valores machistas e normalizando o assédio, ainda haverá público suficiente para fazer com que essas obras continuem a ser publicadas e divulgadas.

Contudo, ainda existem obras nas animações japonesas que além de terem um protagonismo feminino forte, possuem narrativas cativantes e imagens condizentes com a

<sup>24</sup> Disponível em: <<https://mangarock.com/manga/mrs-serie-68010/>>. Acesso em 17 nov. 2019

realidade, não importando em que era ou mundo são retratadas. É o caso das longas metragens do *Studio Ghibli*, principalmente as obras que foram dirigidas por *Hayao Miyazaki*, que se caracterizam justamente por apresentar suas protagonistas para o público, como seres complexos que possuem fraquezas, mas que mesmo assim possuem um espírito de liderança e independência. Obras que trazem a protagonista mulher e nos mostram que elas não precisam de um herói para salvá-las. Elas mesmas são as próprias heroínas da história e donas do seu próprio destino.

## 2.5 Hayao Miyazaki e Studio Ghibli

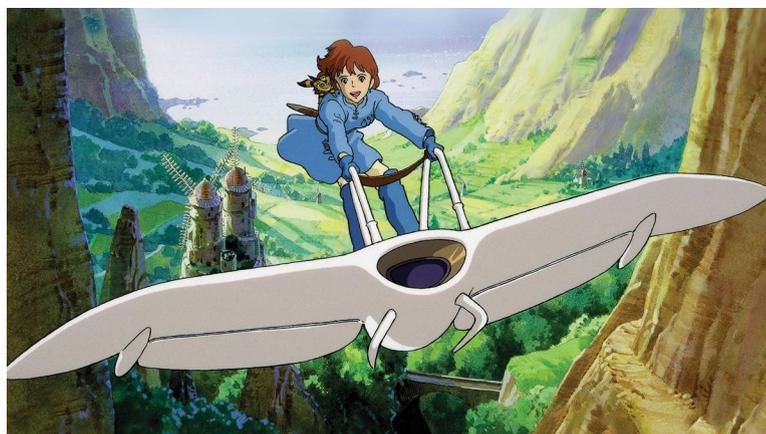
*Hayao Miyazaki* nasceu em 1941, em Tóquio, Japão. Devido a seu pai e irmão trabalharem em uma montadora de aviões, o diretor desenvolveu um interesse tão grande por aviões e por sua capacidade de voar, que frequentemente adiciona máquinas voadoras em suas obras, como por exemplo no filme *Porco Rosso: O Último Herói Romântico* (1994). Além disso, *Miyazaki* nasceu durante a Segunda Guerra Mundial, o que fez com que o diretor possuísse ódio pela guerra, o que também foi retratado em alguns de seus filmes como *Nausicaä do Vale do Vento* (1984).

De acordo com Dani Cavallaro (2006) citado por Horta (2017, p.47), “sua mãe também influenciou bastante, no que diz respeito à formulação de suas personagens femininas e à construção das narrativas filmicas.” Por ser uma mulher autônoma, energética e forte, a mãe do diretor serviu como base para os traços característicos de suas personagens femininas.

Por ter tido contato com mangás – revistas em quadrinho japonesas – e animes desde criança, o diretor se tornou apaixonado pela arte da animação. Sua decisão em se tornar um animador se tornou definitiva após ter assistido a animação *Hakujaden* dos estúdios *Tōei*, em 1958, ao que inclusive, é relatado em sua biografia (1996). Com isso, após se formar em Ciências Políticas e Economia na Universidade de *Gakushuin* em 1963, decidiu se juntar aos Estúdios *Tōei Dōga*, onde começou sua carreira como animador.

Em 1982, *Miyazaki* desenhou o mangá *Nausicaã do Vale do Vento* (Figura 17), utilizando como composição sua marca registrada: aviões, máquinas voadoras e uma protagonista feminina corajosa, além de também envolver causas ecológicas e as consequências do desaparecimento da natureza. Felizmente, o sucesso do mangá foi tão grande que houve a necessidade de fazer uma animação da história.

Figura 17: *Nausicaã do Vale do Vento*



Fonte: LetterBoxd<sup>25</sup>

Com a ajuda de *Takahata*, seu colega e companheiro de trabalho, o filme estreou nos cinemas em 1984 e assim como o mangá, teve uma boa recepção por parte do público, conseguindo atrair uma audiência de 915 mil pessoas. Ao que inclusive *Colin Odell* e *Michelle Le Blanc* (2015, p. 43, tradução nossa) falam que “o eco-épico *Nausicaã do Vale do Vento* (1984), e seu sucesso sem precedentes levou à formação do Estúdio Ghibli<sup>26</sup>”. Segundo *Horta* (2017), o *Studio Ghibli*, fundado por *Isao Takahata* e *Hayao Miyazaki*, é um dos estúdios japoneses mais conhecidos internacionalmente na atualidade.

Ainda de acordo com a autora, o *Studio Ghibli* juntamente com *Hayao Miyazaki*:

---

<sup>25</sup> Disponível em: <<https://letterboxd.com/film/nausicaa-of-the-valley-of-the-wind/>>. Acesso em 21. dez. 2019

<sup>26</sup> “the eco-epic *Nausicaa of the Valley of the Winds*, and its unprecedented success led to the formation of Studio Ghibli.”

(...) também explora diversas fases das mulheres, além de somar a elas, criaturas mágicas, máquinas movidas a vapor, traços de diversas culturas, para construir enredos que, além de romper com histórico de submissão da mulher japonesa, traz consigo diversas outras mensagens que possam vir a provocar uma reflexão crítica (...) (HORTA, 2017, p.47).

Após a criação do estúdio de animação, contava-se com uma mão de obra temporária que trabalhava em um filme de cada vez. Tanto pela complexidade das obras quanto para evitar possíveis perdas financeiras, caso o filme não desse lucro. O primeiro filme produzido pelo *Studio Ghibli* – *O Castelo no Céu* (1986)– , segundo Cavallaro (2006), conseguiu atrair apenas 775 mil pessoas. Em seguida, *Meu amigo Totoro* (1988) foi lançado juntamente com outro filme *O túmulo dos Vagalumes*, sendo este produzido por *Takahata*.

Apesar de ter sido lançado dois filmes simultaneamente, a obra *Meu amigo Totoro* conseguiu diversas premiações na época, devido a sua composição cinematográfica e fotográfica. Porém, o estúdio de animação alcançou seu ápice apenas em 1989, onde após lançar o filme *Serviço de Entregas da Kiki*, conseguiu reunir 2,64 milhões de pessoas nos cinemas, tornando-se bastante popular no Japão. Em busca reconhecimento global, o *Studio Ghibli* assinou um contrato com *Walt Disney Corporation* em 1996, na qual possuía apenas uma condição: Nenhuma parte dos filmes poderiam ser cortadas ou editadas.

De acordo com Cavallaro (2006) citado por Horta (2017, p.50):

Diversas outras companhias tentaram previamente firmar algum acordo com o estúdio japonês, tais como *Fox* e *Time-Warner*, mas a única que aceitou essa condição foi a *Disney*, conseguindo por resultado ter o estúdio como parceiro. Esse acordo acarretou numa exposição bastante expressiva para as obras de *Miyazaki* e *Takahata*, que ainda eram pouco conhecidas fora do país.

Abordando temas que vão desde cenários de guerra, impacto negativo na natureza e até a luta pela liberdade, *Hayao Miyazaki* nos apresenta todas essas temáticas de um ponto de vista crítico e criativo, como forma de promover a reflexão sobre esses problemas. A atenção minuciosa nos detalhes de cada uma das suas obras, na criação de enredos, arte final e criação de personagens, foram o que fizeram com que o diretor se destacasse na área de animação no Japão. Cavallaro (2006) fala que, por sempre bater o recorde de audiência, o diretor virou destaque no Japão quando se trata da área de produção de filmes e animações.

Apesar de trabalhar com animações japonesas, as obras do *Studio Ghibli* não se encaixam necessariamente em nenhuma categoria de anime. Os filmes não são feitos para um público específico e nem seguem uma temática exclusiva, já que todos possuem temas diversos, que fogem de categorizações mais engessadas. Ao invés de criar uma série, o diretor prefere trabalhar em seu próprio tempo para criar uma única obra de cada vez, considerando que desse jeito, o produto final será muito melhor do que criar algo de vários episódios e que conseqüentemente vai perder sua essência. “(...) não importa o quão boa a animação é, quando temos que assistir muito, já não se torna de boa qualidade<sup>27</sup>” (MIYAZAKI, 1996, p. 48, tradução nossa)

Para este trabalho, foi escolhido para análise um dos filmes do diretor *Hayao Miyazaki*, dentre todas as outras obras do *Studio Ghibli*, mais especificamente *Princesa Mononoke* (1997), pois como já mencionado anteriormente, o diretor é conhecido por trabalhar com mulheres fortes e independentes em suas obras. Neste caso, tanto a personagem principal, quanto antagonista e até mesmo as personagens secundárias possuem seu destaque. Apesar de *Princesa Mononoke* (1997) se passar no período *Muromachi* (1336-1573), a narrativa da obra trata de temas relevantes e desafiadores como a luta entre natureza e humanos, as minorias e os tratamentos que lhe eram dados, prostituição e até mesmo os desafios da época do Japão pré-industrial.

---

<sup>27</sup> But no matter how good the animation is, when we have to watch too much, it is no longer of good quality.

### 3. METODOLOGIA

A metodologia seguida neste trabalho é o de estudo de caso, tendo como objeto de pesquisa a forma como a representação feminina é mostrada pelas obras de *Miyazaki*, com base no filme Princesa *Mononoke* (1997), utilizando-se dos métodos de estudo de caso de *Yin* (2001).

Segundo *Yin* (2001):

O estudo de caso é apenas uma das muitas maneiras de se fazer pesquisa em ciências sociais. (...) Cada estratégia apresenta vantagens e desvantagens próprias, dependendo basicamente de três condições: a) o tipo de questão da pesquisa; b) o controle que o pesquisador possui sobre os eventos comportamentais efetivos; c) o foco em fenômenos históricos, em oposição a fenômenos contemporâneos. Em geral, os estudos de caso representam a estratégia preferida quando se colocam questões do tipo "como" e "por que", quando o pesquisador tem pouco controle sobre os eventos e quando o foco se encontra em fenômenos contemporâneos inseridos em algum contexto da vida real. (YIN, 2001, p.19)

Será descrito o enredo da obra, analisando como se deu a representação feminina no filme, analisando a conduta da personagem perante a situações principais que aconteceram na trama e logo depois, utilizar a conduta analisada anteriormente e aplicar o modelo de avaliação de Análise do índice de Protagonismo Feminino Proativo (PFP) de Mayer (2018).

Segundo a autora (2018, p.12):

Para amparar o modelo, propõe-se o conceito de Protagonismo Feminino Proativo, que se refere a uma nova postura das representações femininas nas narrativas audiovisuais. Essa postura leva a protagonista feminina a um posicionamento ativo, com mais autonomia, e independentemente do fato de

estar ligada ou não a um papel de comando, suas ações interferem na trama. O protagonismo Feminino Proativo contrasta com a passividade presente nas representações tradicionais femininas, nas quais a mulher é dependente da ação de terceiros, geralmente associada ao envolvimento romântico.

Para a criação deste índice, Mayer utilizou-se de quatro passos: (1) O levantamento bibliográfico relacionado a produções audiovisuais, feminismo, etc; (2) A Transcrição de enredo e aplicação de questionários relacionados às críticas voltadas a representação feminina no audiovisual; (3) Análise dos dados, juntamente com a criação do índice; E por fim, (4) a elaboração e aplicação do modelo final em seu objeto de estudo principal.

Em seu trabalho, a autora utilizou de seu índice para analisar a franquia de filmes de Jogos Vorazes<sup>28</sup>, onde fez a análise da protagonista do filme, Katniss Everdeen em todas as obras criadas, para analisar não só como foi dada sua representação na franquia como também analisar a jornada da herói e conseqüentemente a evolução da personagem com o passar dos filmes.

Neste trabalho, irá ser utilizado o índice de Protagonismo Feminino Proativo (PFP, Quadro 1) de Mayer (2018), para a análise das personagens *San* e *Lady Eboshi*. O teste é composto de onze perguntas, nas quais, quanto maior o número de respostas sim, maior será o índice de Protagonismo Feminino Proativo. Com relação ao índice, apenas a idade de uma das personagens não foi obtida, logo, não foi preenchido. Fora isso, não houve necessidade de alterar nenhuma das onze perguntas do questionário para se encaixar na narrativa do filme escolhido.

---

<sup>28</sup> Direção: Gary Ross, 2012; Direção: Francis Lawrence, 2013, 2014, 2015

Quadro 1: Modelo de análise do índice de Protagonismo Feminino Proativo de Mayer

Índice de Protagonismo Feminino Proativo		
Filme:	Ano:	Diretor(a):
Personagem:	É protagonista: ( ) sim ( ) não	
Etnia: ( ) branca ( ) negra ( ) oriental ( ) indígena ( ) não humana	Idade: ( ) até 14 ( ) de 15 a 25 ( ) de 26 a 45 ( ) de 46 a 55 ( ) Acima de 55	
Possui um arco narrativo?	( ) sim	( ) não
Possui personalidade definida?	( ) sim	( ) não
Suas ideias, para os outros, importam mais que os atributos físicos?	( ) sim	( ) não
Possui liberdade sexual/afetiva?	( ) sim	( ) não
É considerada inteligente?	( ) sim	( ) não
Suas ações são independentes da aprovação de outros?	( ) sim	( ) não
Exerce influência sobre os acontecimentos da trama?	( ) sim	( ) não
É realista?	( ) sim	( ) não
É fiel aos seus princípios?	( ) sim	( ) não
Seu figurino é adequado às situações da trama?	( ) sim	( ) não
Pode ser interpretada por uma pessoa de qualquer etnia?	( ) sim	( ) não

Fonte: MAYER (2018)

Após preencher os dados do filme e das personagens que serão analisada, a primeira pergunta será voltada a questão do arco Narrativo **(1)**: essa pergunta irá verificar se é possível conhecer a personagem e sua importância. A segunda questão **(2)** é: "Possui personalidade definida?" e será voltada a analisar se a narrativa dedicou tempo para apresentar a personagem. A terceira **(3)**: "Suas ideias, para os outros, importam mais que os atributos físicos?", será voltada a enfatizar se há ou não sexualização.

A quarta **(4)** irá abordar sobre as questões de gênero e independentemente da orientação sexual se é livre para exercitar sua identidade de gênero e orientação sexual: "Possui liberdade sexual/afetiva?". A quinta **(5)** irá abordar sobre a valorização intelectual da mulher: "É considerada inteligente?" A sexta **(6)** e sétima **(7)** irão identificar perfis de liderança: "Suas ações são independentes da aprovação de outros?" e "Exerce influência sobre os acontecimentos da trama?"

A oitava (8): "É realista?" e a nona (9): "É fiel a seus princípios?" para verificar se a personagem é coerente com a história. A décima questão (10) irá verificar se houve hipersexualização e objetificação da personagem: "Seu figurino é adequado às situações da trama?". A última pergunta (11) irá abordar a representatividade: "Pode ser interpretada por uma pessoa de qualquer etnia?"

Tomando como base o conceito de Mayer (2018) do Protagonismo feminino proativo, em que deixa-se de lado posicionamentos estereotipados para as personagens femininas ("vítima a ser salva", "amiga figurante" ou até mesmo "vilã hipersexualizada"), também analisa-se sobre a questão do fanservice sobre o corpo feminino onde:

Busca-se identificar nas protagonistas selecionadas, a Performance proativa, em outras palavras, a atitude que abandona posturas tradicionais de passividade em que, por exemplo, a personagem feminina espera o aval do protagonista masculino, ou ocupa o lugar de vítima frágil e indefesa (MAYER,2018, p. 13).

Assim, em busca de uma imagem condizente com a mulher real e não estereotipada nas personagens femininas, está sendo levado em consideração que, para se ter um protagonismo feminino bom é necessário uma representação feminina adequada para o que a personagem se propõe. Logo, nesse sentido, os dois termos andam juntos em prol de algo maior e alinhados com a representação da imagem feminina no filmes e animações.

## 4. ANÁLISE

Primeiramente, será feita uma breve explicação do enredo principal e logo após, o começo da análise das duas personagens escolhidas, *San* e *Lady Eboshi*. Cada seção irá apresentar e responder as perguntas do Índice de Protagonismo Feminino Proativo, de acordo com o que foi mostrado durante o desenrolar da narrativa da obra e das personagens. Nos tópicos de *San* e *Lady Eboshi*, foram respondidos as dez primeiras perguntas relacionadas ao índice, deixando a última pergunta (11) para o final, onde será feita uma explicação que envolve as duas personagens simultaneamente.

### 4.1 Princesa Mononoke: O filme

Segundo Horta (2016): “O Diretor *Hayao Miyazaki* (2008) afirma que escolheu o período *Muromachi* (1392- 1573) para descrever o enredo do filme.”

Além disso, a autora também comenta que:

*Miyazaki* lança *Princesa Mononoke* na virada do século XIX e com ele resolve abordar temáticas delicadas na intenção de refletir contra alguns aspectos provenientes da cultura que gira em torno da acumulação de capital. Tal aspecto caótico fora representado a partir da delimitação de dois mundos. (...) Um deles era uma sociedade agrícola que vivia em harmonia com a natureza, retirando dela apenas o que era necessário para a sobrevivência. O outro era a comunidade de trabalhadores composto por leprosos, prostitutas, camponeses liderados por *Lady Eboshi* na fabricação de armas e ferro. (HORTA, 2016, p.2)

O filme começa com *Ashitaka*, o protagonista do filme, sendo amaldiçoado após salvar seu vilarejo do ataque de um “*Tatarigami*” – um deus que sucumbiu ao ódio e se tornou um deus da Maldição –. Após o incidente, descobre-se que uma espécie de bala feita de ferro estava no interior do *Tatarigami*, o que pode ter sido a causa do deus ter sido

consumido pela ira e ter se tornado um deus da maldição. Então, os anciãos da tribo chegam a conclusão que talvez o único jeito de curar a maldição de *Ashitaka* seria descobrir o que gerou o ódio do *Tatarigami*(Figura 18) contra os humanos. Com isso, em busca de uma cura para essa maldição letal e para evitar que ela atinja negativamente seu povo, o jovem parte em direção ao sul para a vila de *Tataraba*, em busca de respostas.

Figura 18- *Tatarigami*



Fonte: *VideoDrome2*<sup>29</sup>

Ao chegar em *Tataraba*, *Ashitaka* se depara com uma batalha entre seres humanos e espíritos da floresta, pois a floresta estava sendo destruída pelos fabricantes de ferro para conseguir os recursos necessários para manter as chamas das caldeiras da vila acesas. Um ponto importante a ser ressaltado, é de que *Tataraba* é governada por uma mulher, *Lady Eboshi*, que além de vender o ferro para o governo, compra com o dinheiro provido da venda os contratos de mulheres que seriam enviadas a prostíbulos, abriga leprosos que também foram amaldiçoados pelo *Tatarigami* e protege a vila dos ataques dos samurais e dos Animais- deuses. Após receber o jovem em sua vila, *Lady Eboshi* admite a *Ashitaka* que foi ela a responsável pela criação do deus da maldição, já que a bala

---

<sup>29</sup> Disponível em:

<<https://www.videodrome2.fr/princesse-mononoke-de-h-miyazaki-projection-plein-air-en-35-mm/>>. Acesso em 19 nov. 2019

encontrada no interior do animal havia sido atirada por ela mesma e que a maldição devia ter recaído sobre ela.

Do lado dos espíritos, se encontra *Princesa Mononoke*, também conhecida por *San*. Por ter sido criada por *Moro* –o deus-lobo– após ser abandonada por seus pais enquanto ainda era um bebê, *Mononoke* demonstra um ódio por humanos de forma explícita durante o filme, principalmente pelos estragos causados pelos fabricantes de ferro à floresta onde vive, fato esse que a levou a invadir *Tataraba*, para matar *Lady Eboshi* em busca de vingança. San acreditava que, com a morte da governante, os humanos iriam embora e deixariam a floresta em paz.

O ponto central da obra acontece quando o imperador contrata *Lady Eboshi* para matar o *Shishigami* – Um animal-deus que pode prover e tirar a vida de seres vivos– pois sua cabeça poderia conferir vida eterna ao imperador, ao mesmo tempo que sua morte permitiria a conquista total da floresta sagrada (Figura 19). Fora isso, caso conseguisse a cabeça do deus, o imperador iria prover proteção total ao povo de *Lady Eboshi*. Desta forma, a narrativa do filme foca na batalha entre Princesa *Mononoke* e espíritos contra *Lady Eboshi* e os habitantes da vila de *Tataraba*.

Figura 19: *Shishigami* em sua forma animal



Fonte: *Pinterest*<sup>30</sup>

<sup>30</sup> Disponível em :<https://www.pinterest.com.mx/pin/372109987935928507/>>. Acesso em 19 nov. 2019

### 4.1.1 Análise de *Mononoke*: Respostas afirmativas

Quadro 2: Análise de *Mononoke*

Índice de Protagonismo Feminino Proativo		
Filme: Princesa Mononoke	Ano: 1997	Diretor: Hayao Miyazaki
Personagem: San	É protagonista: ( )sim (x)não	
Etnia: (x) Oriental	Idade: (x) de 15 a 25	
Possui um arco narrativo?	( x) sim	( ) não
Possui personalidade definida?	( x) sim	( ) não
Suas ideias, para os outros, importam mais que os atributos físicos?	( x) sim	( ) não
Possui liberdade sexual/afetiva?	( x) sim	( ) não
É considerada inteligente?	(x) sim	( ) não
Suas ações são independentes da aprovação de outros?	(x) sim	( ) não
Exerce influência sobre os acontecimentos da trama?	(x) sim	( ) não
É realista?	(x) sim	( ) não
É fiel aos seus princípios?	(x) sim	( ) não
Seu figurino é adequado às situações da trama?	(x) sim	( ) não
Podem ser interpretada por uma pessoa de qualquer etnia?	( ) sim	(x) não

Fonte: Índice por MAYER(2018) e Informações preenchidas pela autora

Dentre todas as onze perguntas a serem respondidas e analisadas, a personagem *San* conseguiu alcançar dez respostas afirmativas. Com relação a seu arco narrativo (1), a história de *San* fica marcada desde que era apenas um bebê.

*Moro* – o deus-lobo – encontrou os pais de *San* causando estragos à floresta e os atacou. Para tentar se proteger, os pais de *San* jogaram aos pés do Lobo e fugiram. Com pena da criança que tinha acabado de ser abandonada, *Moro* decidiu criá-la como se fosse sua própria filha. Por esse motivo, após crescer e se tornar uma jovem de 15 anos, *San* rejeita sua própria humanidade e enxerga a si mesma como parte da família de lobos, considerando assim, os dois filhos lobos de *Moro* como se fossem seus irmãos. Por causa do abandono de seus pais, Princesa *Mononoke* como também é chamada, cultivava um ódio pertinente aos humanos, evitando contato com os mesmos.

Sobre sua personalidade (2), devido ao fato de ter sido criada por lobos, Mononoke apresenta uma personalidade desafiadora e selvagem. Mononoke é teimosa, de temperamento curto, corajosa e protetora, principalmente quando se trata da floresta e dos animais (Figura 20).

Figura 20: *Mononoke e Moro*



Fonte: Diário de uma Cinemática(2016)<sup>31</sup>

Com relação ao seu contato com *Ashitaka*, *Mononoke* começa a lentamente demonstrar seu lado humano, ponto esse que pode ser percebido na cena onde *San* leva o jovem – que havia sido ferido tentando protegê-la – para ser curado pelo *Shishigami*, ao invés de deixá-lo morrer na floresta.

Sobre sua liberdade sexual/afetiva (4), apesar de existirem vários sites criando teorias sobre um possível romance com *Ashitaka*<sup>32</sup> e até mesmo afirmando a existência de um, em nenhum momento ficou explícito durante o filme qual seria a “relação definitiva” dos dois personagens. Apesar de *Mononoke* ter sido criticada pelos macacos e javalis ao

---

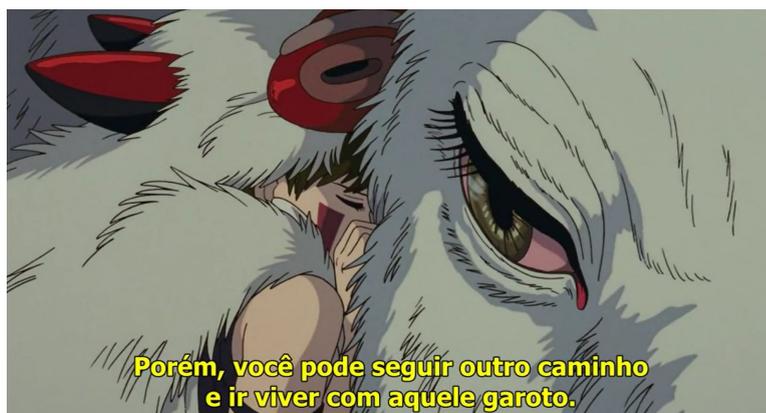
<sup>31</sup> Disponível em:<<http://diariocinematica.blogspot.com/2016/07/mononoke-hime.html/>> Acesso em 20 nov. 2019

<sup>32</sup> Disponível em:  
<<https://honeysanime.com/5-reasons-why-ashitaka-and-san-from-princess-mononoke-are-the-ultimate-heroic-couple/>>. Acesso em 24 nov.2019

salvar *Ashitaka*, não foi por causa de sua conexão com o rapaz e sim pelo fato do jovem ser humano, logo, era visto como ameaça por parte dos animais.

No entanto, o que está sendo levado em consideração neste trabalho é que, mesmo após a “vitória” contra *Lady Eboshi* e a salvação da floresta, *Mononoke* preferiu continuar a morar junto dos lobos – já que ainda não conseguia perdoar a humanidade pelos estragos causados até então – ao invés de se mudar para a cidade e ficar perto do jovem. Mesmo com a permissão de Moro, que caso San quisesse, ela estaria livre para ir viver com *Ashitaka* (Figura 21).

Figura 21- *San e Moro*



Fonte: Princesa Mononoke(1997)

Foi sua escolha, sem influência de ninguém em sua decisão. Independentemente de sua relação com *Ashitaka* ser romântica ou não, volta-se ao ponto (3), no qual, ao invés de pedir para *San* deixar sua raiva de lado e ir morar com ele na vila, o jovem respeita a escolha de *San*, sem tentar convencê-la do contrário (Figura 22). Segundo o site Persona(2017)<sup>33</sup>, “a relação da princesa com *Ashitaka* é de apoio mútuo e descoberta de um novo mundo escondido – a da bondade do ser humano -, repetindo aqui a posição forte da mulher em mais uma obra de *Miyazaki*.”

<sup>33</sup> Disponível em: <<http://personaunesp.com.br/20-anos-mononoke-critica/>> Acesso em 19 nov. 2019

Figura 22- Cena do adeus entre *Ashitaka* e *Mononoke*

Fonte: Princesa *Mononoke*(1997)

Juntando-se ao ponto (3), também encaixa-se a afirmação relacionada a sua inteligência (5). Não fica explícito opiniões sobre a inteligência de *San*. Contudo, em alguns momentos do filme podemos perceber que na hora de tomar uma decisão mais séria, seja para impedir que os lobos comam o protagonista quanto para decidir sua participação no ataque contra o povo de *Tataraba*, os lobos sempre escutam a opinião de *San* primeiro e agem de acordo com o que a garota propõe (Figura 23). Logo, como seus conhecimentos, opiniões e decisões são considerados de importância por parte dos lobos, considera-se que sua inteligência é valorizada.

Figura 23- *San* e seu “irmão”

Fonte: Princesa *Mononoke*(1997)

Com relação a seu comportamento (6), *Mononoke* age independente da aprovação dos outros, mesmo fazendo parte de uma tribo de lobos. É possível observar esse comportamento independente quando a personagem invade *Tataraba* para tentar assassinar *Lady Eboshi*, mesmo sabendo da alta possibilidade de morrer durante a tentativa, já que era apenas ela contra uma vila armada inteira (Figura 24). San acredita fielmente que caso a líder da vila morra, todos os humanos irão embora e a vila de ferro deixará de existir, deixando a floresta em paz.

Figura 24: San atacando *Lady Eboshi*



Fonte: Princesa *Mononoke*(1997)

Outro exemplo a ser dado sobre suas ações (6), mas que também se encaixa no ponto (8), é quando San se despede de Moro (Figura 25), sem pedir permissão ou algum conselho, para ir ajudar os javalis. Mesmo sabendo que poderia morrer ao acompanhá-los para a cilada que Lady Eboshi havia preparado, a personagem deixou claro que queria ajudá-los, já que o líder dos javalis era cego e não era justo que lutassem sozinhos.

Figura 25- San se despedindo de Moro



Fonte: Princesa *Mononoke*(1997)

Sobre sua influência (7), fica claro que se não fosse pela ajuda de *Mononoke*, a guerra entre habitantes da floresta e Humanos não ia acabar. Se não fosse pela compaixão da jovem em levar *Ashitaka* para ser curado do ferimento pelo *Shishigami*, o rapaz estaria morto. É relevante citar que o rapaz foi ferido quando a salvou em *Tataraba*, porém o que está sendo considerado é o fato de que, por odiar humanos, *Mononoke* tinha a opção de simplesmente abandoná-lo, mas não o fez. Outro exemplo a ser citado, é que *Mononoke* ajudou prontamente *Ashitaka* a salvar a floresta quando juntos, recuperaram a cabeça do *Shishigami* que havia sido decepada. Além do mais, *San* serve como mediadora, já que faz conexão direta entre os deuses da floresta e mundo humano.<sup>34</sup>

Com relação a ser fiel a seus princípios (9), além do que já fora mencionado sobre seu ódio por humanos e continuar com esse pensamento até o final, *San* nunca deixou de lutar pela floresta, pois era tudo que tinha. Seu amor pelos espíritos, animais e deuses aos quais convivia diariamente era maior até do que o amor pela própria vida

<sup>34</sup> Disponível em:

<<https://honeysanime.com/5-reasons-why-ashitaka-and-san-from-princess-mononoke-are-the-ultimate-heroic- couple/>>. Acesso em 24 nov. 2019

(Figura 26). Mononoke nunca demonstrou medo ao lutar pelo o que acredita e continuou com esse comportamento constante até o final da trama.

Figura 26- Mononoke afirmando que não tem medo da morte



Fonte: Princesa *Mononoke*(1997)

Sobre as vestes da personagem(10), por morar em uma floresta, sem acesso a roupas limpas e novas, a roupa de *San* é representada como desgastada e até mesmo suja. Tendo em mente que a protagonista foi criada por lobos desde que era um bebê, pode-se considerar que isso tenha afetado o modo como pensa com relação a si mesma, tanto que *San* não apresenta em nenhum momento preocupação com sua aparência e nem parece ser uma prioridade para a personagem.

Ela usa uma espécie de vestido preto com uma blusa branca por cima e por em algumas vezes é possível ver a personagem usando também um casaco de pele de lobo, talvez para se proteger do frio, acompanhado de uma máscara vermelha com orelhas, linhas brancas onduladas e três buracos amarelos para sua boca e olhos, provavelmente utilizada para se disfarçar quando preciso. Suas roupas são moderadamente largas, o que pode facilitar em sua locomoção pela floresta.

Além disso, a jovem também usa um colar com três presas ao redor de seu pescoço e uma espécie de pintura de guerra vermelha em seu rosto, representado por três

triângulos, dois em suas bochechas e um na testa (Figura 27). Considerando o contexto e lugar em que vive, este ponto também foi considerado positivo.

Figura 27: Visual de San



Fonte: Parka Blogs(2014)<sup>35</sup>

<sup>35</sup> Disponível em: <<https://www.parkablogs.com/content/book-review-art-of-princess-mononoke/>> Acesso em 19 nov. 2019

#### 4.1.2 Análise de *Lady Eboshi*: Respostas afirmativas

Quadro 3: Análise de *Lady Eboshi*

Índice de Protagonismo Feminino Proativo		
Filme: Princesa Mononoke	Ano: 1997	Diretor: Hayao Miyazaki
Personagem: Lady Eboshi	É protagonista: ( ) sim (x) não	
Etnia: (x) Oriental	Idade:	
Possui um arco narrativo?	(x) sim	( ) não
Possui personalidade definida?	(x) sim	( ) não
Suas ideias, para os outros, importam mais que os atributos físicos?	(x) sim	( ) não
Possui liberdade sexual/afetiva?	(x) sim	( ) não
É considerada inteligente?	(x) sim	( ) não
Suas ações são independentes da aprovação de outros?	(x) sim	( ) não
Exerce influência sobre os acontecimentos da trama?	(x) sim	( ) não
É realista?	(x) sim	( ) não
É fiel aos seus princípios?	(x) sim	( ) não
Seu figurino é adequado às situações da trama?	(x) sim	( ) não
Pode ser interpretada por uma pessoa de qualquer etnia?	( ) sim	(x) não

Fonte: Índice por Mayer (2018) e Informações preenchidas pela autora

Dentre todos as onze perguntas a serem respondidas, *Lady Eboshi* também conseguiu alcançar dez respostas afirmativas. Com relação à primeira pergunta (1), Horta (2017, p.140) fala que:

Lady Eboshi é retratada sem marido ou família, quase sempre com uma arma na mão, sem temer a nada. Ao mesmo tempo é aclamada e respeitada pelos habitantes de seu povoado, que é composto na sua maior parte por prostitutas, das quais a “antagonista” havia comprado seus contratos para liberá-las das condições precárias em que viviam, dando a elas um lar, contrariando a sociedade que lhes imputa um halo estigmatizado, acreditando que as prostitutas também eram seres humanos como todos os outros.

Sobre a sua personalidade (2), a personagem é uma mulher de espírito livre. Sem marido ou família, *Lady Eboshi* é uma mulher independente e destemida que luta pelo o

que acredita ser justo e luta até o final para conseguir suas metas. Segundo Miyazaki (2008) citado por Horta (2017), esses seriam os traços da personalidade da personagem que ele gostaria de retratar na obra:

Um coração de aço que teme ninguém. Uma vontade intensa, simpatia para com os mais vulneráveis, impiedosa para com os inimigos. De nuca Branca, de braços delgados, ela exala poder. Uma mulher que prossegue sem oscilar ao longo do caminho que traçara para si mesma.<sup>36</sup> (MIYAZAKI, 2008, p. 23, tradução nossa).

Sobre o terceiro ponto(3), *Lady Eboshi* não é obedecida apenas por ser a governanta de *Tataraba*, mas também por ser extremamente respeitada por todos os moradores da vila. Desde as mulheres que ela salvou da prostituição, aos homens aos quais ela ofereceu trabalho e lar para não passarem fome até mesmo oferecendo morada aos que possuem marcas da maldição, ao invés de abandoná-los à morte (Figura 28).

Figura 28- Personagem amaldiçoado falando sobre Eboshi



Fonte: Princesa *Mononoke*(1997)

<sup>36</sup> “A heart of steel that fear no one. An intense will, sympathy toward the vulnerable, unsparing toward enemies. The nape of her neck White, her arms slender, she exudes power. A woman who proceeds without wavering along the path she has chosen for herself.

Com relação ao quarto ponto (4), *Lady Eboshi* aparenta ser uma mulher solteira e independente, sem pretensões de estar em um relacionamento ou casar. “*Lady Eboshi* é retratada sem marido ou família, quase sempre com uma arma na mão, sem temer a nada” (HORTA, 2017, p.140).

Sobre sua inteligência (5), como já foi mencionado anteriormente, a personagem construiu uma relação positiva e de confiança com os moradores de *Tataraba*, por isso os moradores a seguem, apoiam e obedecem sem questioná-la ou duvidar de sua capacidade e nem diminuem sua fala por ser uma mulher.

No ponto(6) irá abordar a questão de “Suas ações são independentes da aprovação de outros?” Um dos pontos mais interessantes trabalhos na obra, é quando é revelado que as mulheres de *Tataraba* são ex-prostitutas que *Lady Eboshi* resgatou de bordéis. Segundo Hagino (2007) citado por Horta (2017, p.143):

O sistema de prostituição já foi legalizado no Japão. Primeiro, foi se legitimando apenas regionalmente e, a partir de 1900, no período Meiji, foi sancionado em um âmbito nacional. A lei permitia que se tornassem prostitutas a partir dos 18 anos; no entanto, eram trocadas por dinheiro quando eram crianças. A falta de opção e futuro para meninas de famílias mais pobres eram tamanhas, então os pais optavam por vendê-las.

No filme, *Miyazaki* retrata a prostituição como um trabalho humilhante e degradante. Horta (2016, p.7) menciona que: “As mulheres da aldeia de *Tataraba* preferiam trabalhar com o ferro que era considerado um trabalho pesado para o gênero, - conforme os pensamentos do protagonista *Ashitaka* - mas mesmo assim o faziam com um sorriso no rosto.” Ao que inclusive, uma das personagens responde ao protagonista dizendo: “[...] é difícil, mas é melhor que trabalhar em um bordel na cidade, aqui os homens não nos incomodam.” As mulheres de *Tataraba* eram agradecidas a *Lady Eboshi* por ter sido a única a aceitá-las ao ignorar todo o estigma existente sobre as mulheres que se prostituem e conseqüentemente, a salvá-las da condição de vida precária em que viviam

(Figura 29). Além disso, em vários momentos do filme podemos ver *Lady Eboshi* sendo protegida e rodeada pelas mulheres que salvou (Figura 30). *Lady Eboshi* além de ter dado um lar para essas mulheres, também deu voz para que expressassem seus sentimentos e pensamentos sem medo de serem repreendidas, como pode-se ver na cena em que *Ashitaka* está na vila e todas as mulheres riem, fazem piadas, brigam com os maridos e se divertem com a situação mesmo estando trabalhando na forja.

Figura 29- Homens falando sobre a situação das mulheres



Fonte: Princesa *Mononoke*(1997)

Figura 30: *Lady Eboshi* ao lado das mulheres de *Tataraba*



Fonte: *GeekCon Girl* <sup>37</sup>(2013)

<sup>37</sup> Disponível em: <<https://geekgirlcon.com/strong-female-character-lady-eboshi/>>. Acesso em 23 nov. 2019.

Sobre sua influência na trama (7), a resposta é certamente positiva. Se não fosse por Lady Eboshi, os principais acontecimentos do filme não iriam ocorrer. A bola de ferro achada dentro do *Tatarigami* logo no início da trama, é de autoria da personagem, ao qual ela mesma admite ser responsável por tal ato (Figura 31). Outro momento importante a ser mencionado, seria a cena onde Lady Eboshi mata o *Shishigami*, no ápice da obra (Figura 32). Sem contar que se não fosse por ela, a vila de Tataraba não estaria formada, já que todos os moradores da vila são pessoas que ela mesmo resgatou e acolheu.

Figura 31: Lady Eboshi assumindo a culpa



Fonte: Princesa Mononoke(1997)

Figura 32: Lady Eboshi com a cabeça do Shishigami



Fonte: Princesa Mononoke(1997)

Os pontos (8) e (9) andam de certa forma juntos. Para a crescimento de *Tataraba*, é necessário combustível e o minérios e este material é encontrado na floresta, em suas árvores e montanhas. *Lady Eboshi* acreditava que os deuses e florestas atrapalhavam seus planos de expansão da vila. Sua intenção era de expandir *Tataraba* e criar novos pontos de minério, fazendo isso, a personagem acreditava que iria conseguir “salvar mais vidas”. Por isso, *Lady Eboshi* nunca apresentou receio em suas ações, pois sabia que, ao derrotar o *Shishigami*, conseguiria proteção do imperador para ela e seu povo. Seu foco não era na natureza, mas sim no que ela acreditava ser a melhora da humanidade; A natureza não era nada mais do que outro inimigo a ser derrotado em nome do progresso.<sup>38</sup>

Voltando ao assunto das mulheres da vila, *Lady Eboshi* contraria o pensamento de que mulheres eram inferiores aos homens e que minorias devem ser ignoradas (8). A personagem ensinava as mulheres da vila que elas eram tão poderosas e importantes quanto os homens e que é possível uma mulher liderar um exército inteiro. Para os leprosos e amaldiçoados, *Lady Eboshi* tratava-os com igualdade, não sentia repulsa e nem considerava-os como seres inferiores por suas imperfeições. A personagem apenas deseja que o mundo seja um lugar bom para se viver, mesmo que, para isso, árvores devessem ser cortadas, animais e espíritos fossem mortos. Boa ou má, dependendo dos olhos de quem vê, a personagem é, sem dúvidas, outra mulher que quebra com a concepção de traços tradicionais (HORTA, 2017, p.144)

Sobre suas vestimentas (10), a personagem *Lady Eboshi* utiliza um *kosode* (uma espécie de *kimono*) vermelho com estampa de leques amarelos grandes. *Eboshi* também usa uma calça comprida de cor azul escuro, boca larga amarrada em um laço e uma capa azul por fora e vermelha por dentro.

Em alguns momentos, pode-se ver a personagem utilizar um casaco de manga comprida largo, também azul escuro, com estampas de círculos azul claro embaixo. Suas meias vão até o joelho e seu calçado é uma sandália de madeira com tiras vermelhas. Suas

---

<sup>38</sup> “Her focus is not on the environment but on what she sees as the betterment of humankind; nature is nothing more than another enemy that must be conquered in the name of progress.”

roupas não foram feitas de forma justa, decotada ou com algum tipo de modificação que destacasse suas proporções físicas de modo sexualizado ou que interferisse no contexto histórico do traje (Figura 33).

Segundo Horta (2017, p.100):

Lady Eboshi é a única personagem que utiliza batom vermelho, não só no filme mas de todo o corpus escolhido. Esse fato confere a ela um ar de poder, diferenciação, além de, talvez, um ar de modernidade(...) Talvez a cor vermelha remeta às japonesas algo que simbolize a força, algo ativo, vivaz, assim como a origem de sua palavra, vermelho que em japonês é a 赤 (aka), formada pela junção do símbolo da terra com o do fogo. Desta forma, podemos dizer que o fato da personagem utilizar tal cor em seus lábios nos informe talvez sobre seu caráter forte, conotando a ela uma aura de poder.

Figura 33: *Lady Eboshi e Ashitaka*



Fonte: Cornel1801<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Disponível

em: <<http://www.cornel1801.com/animated/Princess-Mononoke-1997/3-don-t-be-a-stranger.html/>>. Acesso em 26 nov. 2019

### 4.1.3 *Mononoke* e *Lady Eboshi*: Caráter Étnico

Este foi o único ponto não alcançado (11) pelas duas personagens, considerando que haja a possibilidade da criação de um *live action*<sup>40</sup> baseado em Princesa *Mononoke*. De acordo com o próprio diretor do filme (2008) citado por Horta (2017), a obra se passa no período *Muromachi* (1392-1573):

Desordem e fluidez eram a norma no mundo do período Muromachi (1336-1573), (...)Esta foi uma época mais imprevisível e fluida, mais magnânima e livre, com distinções de classe menos claras entre guerreiros e aldeões e mulheres, conforme representado nos desenhos de artesãos e comerciantes.<sup>41</sup>  
(MIYAZAKI, 2008, p. 16, tradução nossa)

Segundo Horta (2017), durante esse período: “os habitantes japoneses se conglomeravam em pequenos povoados próximos de florestas, compravam seus alimentos e outros produtos em comércios como parte de suas rotinas.” Detalhe esse que não passa despercebido no filme (Figura 34).

Figura 34: Vila de *Tataraba*



Fonte: Princesa *Mononoke*(1997)

<sup>40</sup> “Termo utilizado para definir os trabalhos que são realizados por atores reais, ao contrário das animações

<sup>41</sup> “Disorder and fluidity were the norm in the world of the Muromachi period (1336-1573) (...)This was a more unpredictable and fluid time, more magnanimous and free, with less clear class distinctions between warriors and villagers and woman as depicted in the drawings of artisans and tradespeople.”

Devido os personagens representarem os japoneses da época Muromachi, é esperado que durante o processo de produção do filme seja evitado “*WhiteWashing*”. Esse termo é utilizado nas situações na qual há a utilização de atores brancos para representar atores não brancos.

Um exemplo de *WhiteWashing* a ser citado, seria o do filme O Último Mestre do Ar (2010) que é baseado num desenho animado da *Nickelodeon* com tribos e personagens de origem asiática e até mesmo do povo inuíte<sup>42</sup>. Sobre os personagens principais, *Aang* tem ascendência asiática enquanto *Katara* e seu irmão *Sokka* são influenciados principalmente pelo povo e cultura inuítes. No entanto, no live action da animação, todos os personagens principais são representados por atores brancos enquanto os vilões são representados em sua maioria por pessoas de cor (Figura 35).

Figura 35: Comparação entre atores e personagens de O último Mestre do Ar (2010)



Fonte: *Juan Caceres*<sup>43</sup>

<sup>42</sup> Os inuítes são os membros da nação indígena esquimó que habitam as regiões árticas do Canadá, do Alasca e da Gronelândia.

<sup>43</sup> Disponível em:<

<http://juancaceres9.weebly.com/english-328w-blog/fan-activists-and-the-politics-of-race-in-the-last-airbender/>>.

Acesso em 22. nov. 2019

Outro ponto a ser levado em consideração, são as representações asiáticas, que já se demonstram precárias, principalmente no cenário de *Hollywood*. Segundo a pesquisa da Escola Annenberg de Jornalismo e Comunicação da Universidade do Sul da Califórnia (USC)<sup>44</sup>, apenas 6,3% dos papéis existentes são dados para asiáticos. Além disso, averiguou-se que metade dos seriados não dão nomes ou falas para os personagens asiáticos, enquanto nas plataformas de streaming o resultado consegue ser pior: 63% das atrações sequer possuem um personagem asiático.

Assim, dada a carga histórica envolvida no enredo já confirmada pelo autor, faz-se necessário que durante a escalação de um possível elenco para um live action, sejam respeitadas tanto as representatividades asiáticas envolvidas quanto a aparência dos personagens, já que como no exemplo anteriormente citado, pode-se ver que a história se passa em uma determinada região, mas as pessoas que aparecem na obra parecem não pertencer a este local, o que pode causar um estranhamento por parte do público.

---

<sup>44</sup> Disponível em: <<http://prosalivre.com/como-hollywood-vem-falhando-com-a-representacao-de-asiaticos/>>  
Acesso em 27 nov. 2019

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como foi visto, boa parte da representação tanto em filmes quanto animações ainda é predominantemente masculina. Além de ter participação reduzida nas obras audiovisuais, a representação feminina ainda é, na maioria das vezes, mostrado ao público como uma representação estereotipada de feminilidade: uma mistura de fragilidade com apelo sexual, imagem essa utilizada no intuito de atrair o público, especialmente masculino.

Nas animações percebe-se presente o “efeito *Disney*”, no qual a imagem da mulher é comumente associada a delicadeza, submissão e sensibilidade. Apesar da *Disney* ter começado a criar novas personagens femininas independentes como Pocahontas (1995), Mulan (1998), Merida (2012) e Elsa (2013), a imagem de “princesa submissa” ainda é extremamente marcante e difundida nas mídias, principalmente para as meninas que desde sua infância, são ensinadas a associar a palavra princesa a algo bom e necessário para “ser uma mulher”. Oliver e Green (2001) falam que: “diversos estudos reportaram que maiores tempos de visualização de televisão entre crianças e adolescentes são associados com pontuações altas nas medidas de estereótipos de gênero.”<sup>45</sup> (OLIVER E GREEN, 2001, p.68, Tradução nossa).

Ao que Meneghini (2016, p.61) reforça:

Os códigos e convenções difundidos pela Disney são amplamente conhecidos e, praticamente, obedecidos no mundo todo. Assim, o significado que é atribuído a mulher, através da figura das princesas, é aceito e absorvido pela sociedade como um todo.

Por isso, a importância de se examinar as representações veiculadas em programas infanto-juvenis. “Embora muitos ainda pensem nesses programas como

---

<sup>45</sup> “For example, several studies have reported that higher levels of television viewing among younger children and adolescents are associated with higher scores on measures of gender-role stereotyping”

entretenimento descomprometido, é interessante pensá-los como entretenimento comprometido com valores, com visões de mundo” (SIQUEIRA, 2014, p. 80).

Logo após, foi descrito a respeito da consolidação das animações japonesas no ocidente e sobre os principais gêneros que compõem as inúmeras temáticas que os animes podem abordar em suas histórias, na qual chegou-se a um ponto em comum com as animações ocidentais: a erotização da mulher como apelo chamativo, o gênero *Ecchi*. Também foi-se discutido as problemáticas que esse gênero traz e sobre o quão negativo é a imagem da mulher ao ser representada nesta temática, onde nada mais é do que produto de fanservice.

Apesar da representação feminina ainda ser mal representada na maioria dos filmes e animações, principalmente as voltadas ao público masculino, ainda existem obras que exploram a natureza feminina com cuidado, representando-as de modo mais realista possível, como as obras do *Studio Ghibli*, principalmente as produzidas pelo diretor *Hayao Miyazaki*. Ao tentar retratar o lado humano das personagens femininas, o diretor toma cuidados extras ao evitar os clichês e tenta retratar suas personagens femininas, seja elas protagonistas ou não, como mulheres fortes e independentes, que conseguem provar que não “donzelas em perigo” e que na verdade, são as verdadeiras heroínas do filme. Por esse motivo, resolveu-se analisar como se manifesta a representação feminina em *Princesa Mononoke* do diretor *Hayao Miyazaki*, focando nas personagens *San* e *Lady Eboshi*.

Após a análise das personagens utilizando o Índice de Protagonismo Feminino Proativo de MAYER(2018), percebeu-se que as duas personagens, tanto a heroína (*San*) como a antagonista (*Lady Eboshi*), não foram criadas a toa. As duas personagens possuem personalidades definidas, possuem seus próprios sentimentos, noções da realidade em que vivem, suas próprias opiniões e modos de agir. Os detalhes de cada uma delas foram bem pensados e aplicados, de forma que contribuíssem e acrescentassem de forma positiva na construção da narrativa do filme. Também importante ressaltar, que em nenhum momento houve a utilização de *fanservice* e/ou descategorização da personagem para atrair público.

Fora isso, apesar de não serem protagonistas, tanto as personagens analisadas quanto os personagens secundários da vila foram minuciosamente trabalhados, de forma que a história de cada um se ligasse a um ponto principal do filme. Misturando temáticas de natureza, ambição humana, visibilidade das minorias e representação feminina marcante, Princesa *Mononoke* é um dos filmes mais marcantes de *Hayao Miyazaki*, chegando a ser a primeira animação a ser indicada e ganhar o Prêmio *Japanese Academy Awards* de melhor filme em 1998.

O trabalho teve a intenção de mostrar que é a representação feminina nos filmes de *Hayao Miyazaki* é feita com detalhes minuciosos e delicados, pois ao trabalhar suas personagens femininas, o diretor trabalha em cima do artifício mais adequado para suas criações: o lado humano da personagem, seus sentimentos, suas convicções e independência. Além disso, também houve o objetivo de mostrar que é possível desenvolver uma personagem feminina com uma narrativa, sem precisar atrelá-la a sexualização ou submissão ao protagonista homem.

Por fim, é importante ressaltar que, apesar de existirem obras como as do Studio Ghibli e outras mais que possuem uma boa representação feminina, ainda existe uma grande lacuna relacionada a representação das mulheres em filmes e animações. Em busca de mudança desse cenário, é importante que haja uma conscientização tanto na área de filmes e animações quanto do público, de que suas ações impactam a imagem da mulher na sociedade. Apesar do movimento feminista existir há um tempo considerável, a discussão sobre a representação feminina ainda é relativamente recente e faz-se necessário discussões aprofundadas sobre o tema. É de extrema importância lembrar que mulheres são independentes, ambiciosas, corajosas, complexas e acima de tudo, humanas e que merecem respeito.

## 6. REFERÊNCIAS

**A REPRESENTAÇÃO FEMININA NOS ANIMES E MANGÁS.** 2018. Disponível em: <<http://otaminas.com.br/artigos/a-representacao-feminina-nos-animes-e-mangas/>>. Acesso em: 25 set. 2018.

BERENGUEL, Fernando. **Filmes em Hollywood são feitos por homens, brancos e héteros.** 2017. Disponível em: <<https://observatoriog.bol.uol.com.br/noticias/2017/08/filmesemhollywood-sao-feitos-por-homens-brancos-e-heteros>>. Acesso em: 04 set. 2018.

BRAGA, H. M.; COSTA, V. **Mulheres partidas: poética e política das imagens filmicas da mulher.** In: Revista Bagoas, vol. 2, n. 3, pp. 97-114, 2002. Disponível em: <[http://www.cchla.ufrn.br/bagoas/v02n03art05\\_costa.pdf/](http://www.cchla.ufrn.br/bagoas/v02n03art05_costa.pdf/)>. Acesso em: 16 out. 2019.

BREder, Fernanda Cabanez. **Feminismo e príncipes encantados: a representação feminina nos filmes de princesa da Disney.** Orientador: Cristiane Costa. Rio de Janeiro, 2013. Monografia de Graduação em Jornalismo. Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Disponível em: <<https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/4022/3/FBreder.pdf/>>. Acesso em 07 nov. 2019.

CARVALHO, Ana Elisa Alves de. **Personagens femininas em animações dos estúdios Disney:: TRANSFORMAÇÕES DE PERFIS EM MULHERES COMPLEXAS.** Monografia. UFRGS, Porto Alegre, 2014. Disponível em: <[https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/103387/000932660.pdf?sequence=1./](https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/103387/000932660.pdf?sequence=1./>)>. Acesso em: 24 out. 2019.

CAVALLARO, Dani. **The animé art of Hayao Miyazaki**. North Carolina, US: McFarland & Company, Inc, 2006.

COBOS, Tania Lucía.. **ANIMACIÓN JAPONESA Y GLOBALIZACIÓN: LA LATINIZACIÓN Y LA SUBCULTURA OTAKU EN AMÉRICA LATINA**. Razón y Palabra, Quito, Universidad de los Hemisferios Quito, vol., n. 72, maio-julho, 2010. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514906046/>>. Acesso em 17 dez. 2019

DURKIN, K., & Nugent, B. (1998). **Kindergarten children's gender-role expectations for television actors**. Sex Roles, 38, 387–402. doi: 1.1023/A:1018705805012.  
CrossRefGoogle Scholar

ELOI, Arthur. **Devilman Crybaby | Crítica**. 2018. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/series-tv/criticas/devilman-crybaby-critica/>>. Acesso em: 04 set. 2018.

FORTIM, I., MONTEIRO, F. L. **Choose your character: Mulheres e Personagens femininos nos videogames**. XII SBGames, São Paulo, p. 15-22, out. 2013.

FRANCO, Erica. **Studio Ghibli | Tributo às heroínas de Miyazaki**. 2016. Disponível em: <<http://www.magazine-hd.com/apps/wp/studio-ghibli-heroinas/>>. Acesso em: 31 ago. 2018.

FOSSATI, Carolina Lanner. **Cinema de animação: Uma trajetória marcada por inovações**. In: **Encontro nacional de história da mídia**, 7., 2009, Fortaleza. Artigo. Porto Alegre: UFRGS, 2009. p.1-21. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/7o-encontro-2009-1>>

/CINEMA%20DE%20ANIMACaO%20Uma%20trajetoria%20marcada%20por%20inova  
coes.pdf>. Acesso em 24. out. 2019

GOMES, Paola Basso Menna Barreto. **Princesas: produção de subjetividade feminina no imaginário de consumo**. Tese de Mestrado – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2000. Disponível em:<<https://docplayer.com.br/63343223-Princesas-producao-de-subjetividade-feminina-no-imaginario-de-consumo-paola-basso-menna-barreto-gomes.html/>>. Acesso em 07 nov. 2019.

GORGATTI, Eliana Cristina de Alvarenga Saraiva. **A INFLUÊNCIA DA CULTURA JAPONESA ATRAVÉS DOS DESENHOS ANIMADOS: ANIMÊS CULTURAIS OU FRUTO DA CULTURA DE MASSA?**, [S.l.], p. 1-8, maio. 2004. Disponível em: <<http://periodicos.unb.br/index.php/resafe/article/viewFile/5439/4538>>. Acesso em: 23 set. 2018.

GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2006.

GRISBY, Mary. **Sailormoon: Manga (Comics) and Anime (Cartoon) Superheroine Meets Barbie: Global Entertainment Commodity Comes to the United States**. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20120617030124/http://www.yorku.ca/jjenson/4303/readings/comics/sailormoon.pdf/>>. Acesso em 12 nov. 2019.

HAGINO, Rica. **Considerações sobre a obra Nigorie (enseada de águas turvas) e sua autora higuchi ichiyô (1872-1896)**. 2007. 173 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade

de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em:  
<<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8157/tde-18122007-111344/pt-br.php>>.

Acesso em: 28 nov.2019

HELDMAN, Caroline. **Sexual Objectification. Part 1: What is it?** 2012. Disponível em:  
<<https://carolineheldman.wordpress.com/2012/07/02/sexual-objectification-part-1-what-is-it/>>. Acesso em: 30 out.2019

HORTA, Lilia Nogueira Calcagno. **MULHERES E MEMÓRIAS EM MIYAZAKI: O consumo da estética híbrida e transgressora do cinema de animação de Hayao Miyazaki.** 2017. p.14. Dissertação. São Paulo: ESPM, 2017. Disponível em:  
<<http://tede2.espm.br/bitstream/tede/242/2/LILIA%20NOGIEIRA%20C%20HORTA.pdf>>. Acesso em: 31 ago. 2018.

HORTA, Lilia Nogueira Calcagno. **Questões Sobre a Modernidade e a Representação Feminina no Filme Princesa Mononoke.** 2016 . Disponível em:<  
<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-0556-1.pdf>>. Acesso em 18 nov. 2019.

JODELET, D. **Representações sociais: um domínio em expansão.** (2001). Rio de Janeiro: UERJ. Disponível em:< />. Acesso em 22 out.2019.

KAPLAN, E. Ann. **A mulher e o cinema: os dois lados da câmera.** Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da Animação: Técnica e Estética Através da História.**3.ed.São Paulo: Senac, 2011.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Cultura Pop Japonesa: Manga e Anime**. São Paulo: Hedra, 2005.

MAMOLLI, Ingrid. **A importância da representatividade feminina nos filmes e séries!**. 2017. Disponível em: <<http://www.criticacriativa.com.br/importancia-da-representatividadefemininanos-filmes-e-series/>>. Acesso em: 06 set. 2018.

MARTINS, Helena. **Pesquisa mostra que mulheres são sub-representadas e estigmatizadas no cinema**. 2014. Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2014-09/pesquisa-mostra-que-mulheres-sao-subrepresentadas-e-estigmatizadas-no-cinema>>. Acesso em: 05 set. 2018.

MAYER, Carolina Aires. **O protagonismo feminino proativo nas narrativas audiovisuais de ficção científica**. 2018. 17-51 p. Dissertação. Natal: UFRN, 2018. Disponível em: <<https://repositorio.ufrn.br/jspui/handle/123456789/24753>>. Acesso em: 10 set. 2018.

MENDES, Mônica Vitória dos Santos; SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. **Protagonismo feminino em animação: gênero, corpo e suas representações na indústria audiovisual**. 2018. Dissertação (Comunicação Social / Jornalismo) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, SC, 2018. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-0778-1.pdf>>. Acesso em: 7 nov. 2019.

MENEGHINI, Paula Jardim. **Livre estou: as princesas Frozen e as mudanças no processo de representação da mulher na sociedade ocidental contemporânea**. 2016. 73 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação - Habilitação em

Publicidade e Propaganda) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016. Disponível em:

<<https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/1340/1/PMENEGHINI.pdf>>. Acesso em 11 nov. 2019.

MIYAZAKI, Hayao. **Starting Point**. San Francisco US: VIZ Media, 1996

MIYAZAKI, Hayao. **Turning Point: 1997-2008**. San Francisco, US: VIZ Media, 2008.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX: neurose**. 9. Ed. – Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

NEWSON, Victoria. **Young Females as Super Heroes: Superheroines in the Animated *Sailor Moon***. Disponível em: <<http://www.femspec.org/samples/sailormoon.html>>. Acesso em 12 nov. 2019.

**Número de mulheres protagonistas aumenta nos filmes de maior sucesso em 2015**. 2016. Disponível em: <<https://previamente.com/2016/02/10/numero-de-mulheres-protagonistas-aumenta-nos-filmes-de-maior-sucesso-em-2015/>>. Acesso em: 30 out. 2018.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **Mulher ao quadrado: as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias (1895-1990)**. Brasília: EdUnB, 2007.

OLIVER, M. B., & Green, S. 2001. **Development of gender differences in children's responses to animated entertainment**. *Sex Roles*, 45,67 –88. doi:1.1023/A:1013012401836 Disponível

em:<<https://link.springer.com/article/10.1023/A:1013012401836/>>. Acesso em 20 nov. 2019

PALOMINO, Paula Toledo. **A narrativa seriada em jogos eletrônicos: O caso Asura's Wrath, jogo ou animação interativa?**. 2013. P.223. XIII SBGAMES, São Carlos, SP, Brasil, 2013. Disponível em:

<[https://www.researchgate.net/publication/330500700\\_A\\_narrativa\\_seriada\\_em\\_jogos\\_eletronicos\\_O\\_caso\\_Asura's\\_Wrath\\_jogo\\_ou\\_animacao\\_interativa](https://www.researchgate.net/publication/330500700_A_narrativa_seriada_em_jogos_eletronicos_O_caso_Asura's_Wrath_jogo_ou_animacao_interativa)>. Acesso em: 23 set. 2018.

PERUZZOLO, Adair. **A Circulação do Corpo na Mídia**. Santa Maria: Imprensa Universitária, UFSM, 1998.

**QUAL foi o primeiro anime do mundo?**. 2017. Disponível em:

<[https://aminoapps.com/c/animes-fofinhos-br/page/blog/qual-foi-o-primeiro-animedomundo/QK7z\\_DRjSXuJRrD5RjNYebnDEDR4mpe0kJL](https://aminoapps.com/c/animes-fofinhos-br/page/blog/qual-foi-o-primeiro-animedomundo/QK7z_DRjSXuJRrD5RjNYebnDEDR4mpe0kJL)>. Acesso em: 10 set. 2018.

QUEIROZ, Maria Helena Tuanne; CRISPINIANO, Monyke do Nascimento; LIMA, Rozeane Albuquerque. **As damas e as donas do castelo. O perfil das mulheres nos contos de fadas adaptados pela Disney nos séculos XX e XXI**. Trabalho apresentado no XI Colóquio Nacional Representações de Gênero e Sexualidade. Campina Grande – PB, 2015.

SANTONI, Pablo Rodrigo. **ANIMÊS E MANGÁS: A IDENTIDADE DOS ADOLESCENTES**. 2017. p. 29-32. Defesa. Brasília: UnB, 2017. Disponível em:

<[http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/24480/1/2017\\_PabloRodrigoSantoni.pdf](http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/24480/1/2017_PabloRodrigoSantoni.pdf)>. Acesso em: 24 set. 2018.

SILVA et al. **A influência da Mídia na Construção do Feminino: O Caso “Bela, Recatada e do Lar”**. 2016. XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, Caruaru-PE, p. 1-12. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2016/resumos/R52-1123-1.pdf/>>. Acesso em: 15 out. 2019.

**THE 30+ Best Shounen Anime Of All Time**. 2018. Disponível em: <[https://www.ranker.com/list/best-shounen-anime-ever-made/rankeranime?utm\\_source=facebook&utm\\_medium=animepost&pgid=1869640779917900&utm\\_campaign=best\\_shounen\\_anime\\_IMAGE](https://www.ranker.com/list/best-shounen-anime-ever-made/rankeranime?utm_source=facebook&utm_medium=animepost&pgid=1869640779917900&utm_campaign=best_shounen_anime_IMAGE)>. Acesso em: 17 set. 2018.

VENANCIO, Milena de Azeredo Pacheco. **A IMPORTÂNCIA DA REPRESENTATIVIDADE NA CULTURA POP: OS CASOS STAR WARS E HARRY POTTER**. 2016.p.63. Anais, II INTERPROGRAMAS – XV SECOMUNICA COMUNICADORES E MUTAÇÕES: CENÁRIOS E OPORTUNIDADES. Brasília- DF, 2016. Disponível em: <<https://portalrevistas.ucb.br/index.php/AIS/article/view/7838/4850>>. Acesso em: 24 set. 2018.

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

YIN, Robert K. **Estudo de caso: Planejamentos e métodos**. 2º ed. Porto Alegre-RS: Bookman, 2001. Disponível em: <[https://saudeglobaldotorg1.files.wordpress.com/2014/02/yinmetodologia\\_da\\_pesquisa\\_estudo\\_de\\_caso\\_yin.pdf](https://saudeglobaldotorg1.files.wordpress.com/2014/02/yinmetodologia_da_pesquisa_estudo_de_caso_yin.pdf)>. Acesso em: 09 out. 2018.

## **FILMOGRAFIA**

**PRINCESA Mononoke.** Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 1997. 134 min.