

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE RELAÇÕES PÚBLICAS, PUBLICIDADE E TURISMO

NAOMI KIKUCHI

**Studio Ghibli e a representação da identidade da
mulher japonesa contemporânea**

São Paulo
2020

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE RELAÇÕES PÚBLICAS, PUBLICIDADE E TURISMO

NAOMI KIKUCHI

**Studio Ghibli e a representação da identidade da
mulher japonesa contemporânea**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Departamento de
Relações Públicas, Propaganda e Turismo
da Escola de Comunicações e Artes da
Universidade de São Paulo como requisito
para obtenção do título de Bacharel em
Comunicação Social - Habilitação em
Publicidade e Propaganda.

Orientação: Prof. Dr. Sérgio Bairon.

São Paulo
2020

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Kikuchi, Naomi
Studio Ghibli e a representação da identidade da mulher
japonesa contemporânea / Naomi Kikuchi ; orientador, Sérgio
Bairon. -- São Paulo, 2020.
84 p.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Departamento
de Relações Públicas, Propaganda e Turismo/Escola de
Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.
Bibliografia
Versão corrigida

1. Mulher japonesa contemporânea 2. Identidade 3.
Representatividade 4. Feminismo 5. Studio Ghibli I. Bairon,
Sérgio II. Título.

CDD 21.ed. - 659.1

NAOMI KIKUCHI

**Studio Ghibli e a representação da identidade da
mulher japonesa contemporânea**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Departamento de
Relações Públicas, Propaganda e Turismo
da Escola de Comunicações e Artes da
Universidade de São Paulo como requisito
para obtenção do título de Bacharel em
Comunicação Social - Habilitação em
Publicidade e Propaganda.

Data de Aprovação: ____/____/____

Banca Examinadora

Nome: _____

Julgamento: _____

Nome: _____

Julgamento: _____

Nome: _____

Julgamento: _____

AGRADECIMENTOS

Antes de tudo, gostaria de dedicar esta tese a todas as mulheres. Sendo elas partes da minha vida, minhas confidentes, grandes artistas ou estudiosas, e até aquelas as quais ainda não tive a oportunidade de conhecer. Dedico a todas nós por essa luta que fazemos acontecer todos os dias e lembrá-las de que, por mais intensa e difícil que seja, ainda assim é igualmente poderosa e extraordinária.

É engraçado pensar que, para mim, chegar aqui é enfim concluir esse trabalho desenvolvido em meio a tanta dedicação, tempo e emoções, enquanto quem o lê está apenas começando a se aventurar pelas páginas que vêm pela frente. É engraçado pensar que o mesmo raciocínio acontece ao imaginarmos que com isso eu fecho mais um dos grandes ciclos da minha vida, adentrando-me nas novas possibilidades que confesso ainda desconhecer.

Começo os meus mais profundos agradecimentos à minha família que desde que me conheço por gente acreditou tanto em mim e me possibilitou tantas oportunidades e privilégios para que eu pudesse chegar até aqui. Ba e Di, obrigada por serem os melhores avós do mundo, que me permitiram viver uma vida tão preenchida de amor e carinho. Takato, quem diria que o universo conspiraria a favor desse companheirismo tão especial? Obrigada por estar ao meu lado e me permitir estar ao seu. Cá, obrigada por ser essa irmã que eu escolhi para ter por toda a vida. A forma como a gente se entende e se apoia não existe em qualquer outro lugar.

A todos os tios e tias que cuidaram e me amparam com tanta dedicação e ternura: muito obrigada por serem esses meus pais e mães tão importantes para mim. Tia Yumi e Tio Guinho, o que seria de mim sem vocês? Não há palavras que descrevam o meu amor e gratidão por vocês, que fazem parte da mulher a qual venho me tornando e assim desejo que continuem por mais uns bons anos. Tia Rumi e Tio Keiji, obrigada por participarem da minha vida tão de perto. Tia Cecília e Tio Luiz, obrigada por investirem na minha educação e me darem o privilégio de estar aqui, escrevendo os agradecimentos de um Trabalho de Conclusão de Curso de uma das maiores universidades do Brasil. Tia Méri e Tio Frank, obrigada por serem esses tios-pais tão especiais. Assim como a Cá, vocês são parte importante da minha vida e o carinho que tenho por vocês é infinito.

Todas essas pessoas acima me permitiram que eu pudesse conhecer tantas outras ao longo dessa jornada na Escola de Comunicação e Artes da USP e ainda

não me cai a ficha de que tudo isso está para ser finalizado. Cinco longos anos que se passaram num piscar de olhos. Aqui, com certeza foi um dos lugares mais especiais da minha vida, que me transformou em inúmeras maneiras e que me apresentou às pessoas mais incríveis e inspiradoras que eu poderia conhecer.

O nome de vocês é imprescindível e o nome (não-nome) do nosso grupo é tanto quanto. Lau, Mans e Rod, quanta saudade eu já sinto de cada um de vocês! “4 for 4” é com certeza o melhor grupo que eu poderia ter para a toda graduação e que quero manter para o resto da minha vida. Eu gosto muito do jeito que a gente se completa nesse quarteto. Obrigada por essa amizade que a gente construiu ao longo dos cinco anos: o meu carinho por vocês é imenso; vocês são especiais demais da conta.

Sérgio Bairon, meu professor querido! Muito obrigada por embarcar nessa aventura que foi o meu trabalho. Obrigada por acreditar nas minhas ideias e por dar abertura para trazer um tema pessoalmente tão significativo. É um privilégio enorme encerrar esse ciclo sendo orientada por alguém tão conceituado nesse mundo da comunicação como você.

Kenji! Meu “pai ecano” incrível, talentoso, famoso e artista. Obrigada pela minha vivência na Eca “mais amarela”. Obrigada por ser tão doce e único, e por me abraçar tantas vezes em momentos de alegria e nos momentos mais tristes. Eu tenho muito orgulho do grande homem que você tem se tornado e desejo todo o sucesso do mundo para você.

E chegou o momento dele, do grande “Cãoelha”: Ana, Babs, Di, Elaine, Gabi, Mari, Marco, Rafa e Vans. É com enorme sorriso que escrevo o nome de cada um. Cãoelha é o maior presente que a Eca me deu. Poder passar as horas com vocês é uma das minhas maiores alegrias e sinto saudade de a gente se aglomerar na casa da Ana, comer macarrão e conversar sobre qualquer coisa. Obrigada por todas as trocas e amparo, meu coração é de vocês.

Ana e Rafa, amores da minha vida toda! Este trabalho com certeza não sairia sem a companhia diária (e virtual) de vocês. Mas, mais do que isso, gostaria de agradecer por esse laço que criamos de um jeito tão único. A cada dia vocês se tornam mais excepcionais e, por isso, eu só tenho a desejar as coisas mais incríveis que o universo poderia oferecer e dizer que estou aqui tanto quanto estão por mim.

Sellito, você é aquela amizade que a gente leva do ensino médio para a vida (e para a monografia). Obrigada pela paciência e dedicação ao ouvir as minhas ideias

doidas, as angústias e os desabafos relacionados a este trabalho. Quero te ter por perto não só pela monografia, mas por todos os bons papos que você sempre me proporciona. Prometo que não conversaremos sobre coisa alguma que concerna a este trabalho pelo tempo que você quiser.

Kazu e Marus, como não deixar de me lembrar das minhas melhores companhias? O Apezinho 62 fica vazio demais sem vocês por perto. Gente, obrigada por topa dividir um apartamento que chamo carinhosamente de lar. Essa convivência, troca e construção é parte da inspiração deste trabalho.

Por fim, mãe, gostaria de também te dedicar este trabalho e te contar que estou me formando! Você é a maior de todas as inspirações da minha vida. Obrigada por ser essa mulher tão forte, tão corajosa e ao mesmo tempo, tão sensível que fez tanto por mim, por nós. Sinto tanto a sua falta e gostaria que, por um breve momento, o universo permitisse nos encontrar para te dizer tudo isso pessoalmente.

RESUMO

KIKUCHI, Naomi. **Studio Ghibli e a representação da mulher japonesa contemporânea**. 2020. 84f. Dissertação (Bacharelado em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda). Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.

O presente trabalho tem por objetivo compreender como as animações do Studio Ghibli podem contribuir para o enriquecimento da discussão sobre a representatividade da mulher japonesa contemporânea. Para tanto, é realizado um estudo do panorama sociopolítico dos últimos 150 anos e dos principais eventos do movimento feminista do Japão. A discussão será fundamentada por meio das reflexões geradas a partir da análise das obras *Princesa Mononoke* (1997), *A Viagem de Chihiro* (2001) e *O Castelo Animado* (2004).

Palavras-chave: Mulher japonesa contemporânea. Identidade. Representatividade. Feminismo. Studio Ghibli.

ABSTRACT

KIKUCHI, Naomi. **Studio Ghibli and the representation of contemporary Japanese Women**. 2020. 84f. Dissertation (Bachelor Degree in Social Communication with Habilitation in Advertising). School of Communications and Arts, University of São Paulo, São Paulo, 2020.

The present work aims to understand how the animations of Studio Ghibli can contribute to enriching the discussion about representativeness of contemporary Japanese women. Thus, a study of the socio-political landscape of the last 150 years and the main events of the Feminist Movement in Japan is carried out. The discussion will be based on the reflections generated from the analysis of the animations *Princess Mononoke* (1997), *Spirited Away* (2001), and *Howl's Moving Castle* (2004).

Keywords: Contemporary Japanese woman. Identity. Representativeness. Feminism. Studio Ghibli.

LISTAS

Figura 1: Raichô Hiratsuka.	17
Figura 2: Capa da primeira edição da revista Seitô, de 1911.	18
Figura 3: Akiko Yosano.	19
Figura 4: Fusae Ichikawa.	26
Figura 5: Mulheres japonesas em uma das manifestações do Uman Ribû.	29
Figura 6: Mitsu Tanaka.	30
Figura 7: Shiori Ito com uma faixa de “vitória” fora do tribunal.	34
Figura 8: Personagens voam em diferentes obras do Studio Ghibli.	41
Figura 9: Manifestação de Ma em Meu Amigo Totoro e Princesa Mononoke.	43
Figura 10: Protagonistas de algumas obras do Studio Ghibli.	44
Figura 11: Protagonista Emishi Ashitaka.	46
Figura 12: Deus Shishigami e Kodamas.	47
Figura 13: Diferentes cenários presentes na obra Princesa Mononoke.	47
Figura 14: Lady Eboshi.	49
Figura 15: San.	50
Figura 16: Hii-Sama da aldeia de Ashitaka e ex-prostitutas trabalhando na refinaria de Eboshi.	51
Figura 17: Chihiro deprimida com a mudança.	52
Figura 18: Parque de Diversão de A Viagem de Chihiro.	53
Figura 19: Pais de Chihiro antes e depois de se transformarem em porcos.	54
Figura 20: Momento em que Yubaba “rouba” nome de Chihiro.	54
Figura 21: Casa de Banho.	55
Figura 22: Chihiro e Sem-Rosto no trem a caminho da casa de Zeniba.	56
Figura 23: Haku em sua forma humana e dragão.	57
Figura 24: Sem-Rosto e Yubaba.	58
Figura 25: Primeiras cenas de O Castelo Animado.	60
Figura 26: Sophie e Lettie.	61
Figura 27: Momento de transformação da Sophie.	62
Figura 28: Castelo de Howl.	62
Figura 29: Momento de visita à Madame Suliman.	63
Figura 30: Momento de mudança do cabelo de Howl.	64
Figura 31: Howl em forma de pássaro combatendo a guerra.	65

Figura 32: Cenas finais de O Castelo Animado.....	66
Figura 33: Branca de Neve, Cinderela e Aurora.....	68
Figura 34: Ariel, Bela, Jasmine, Pocahontas e Mulan.	69
Figura 35: Tiana, Rapunzel, Merida e Elsa.	69

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 PANORAMA SOCIAL E A MULHER JAPONESA	14
2.1 Desenvolvimento do pensamento moderno no Japão.....	14
2.2 A coexistência de múltiplas imagens da mulher pós-moderna japonesa.....	21
2.3 A identidade da mulher contemporânea japonesa	25
3 O STUDIO GHIBLI	36
3.1 Antes de tudo, quem é Hayao Miyazaki?	36
3.2 O Studio Ghibli e sua trajetória	37
3.3 As estrelinhas de Hayao Miyazaki e Studio Ghibli.....	39
4 SEÇÃO CRÍTICA E ANALÍTICA	45
4.1 Princesa Mononoke (1997)	45
4.2 A Viagem de Chihiro (2001)	51
4.3 O Castelo Animado (2004).....	59
4.4 Compreendendo as heroínas do Studio Ghibli por meio das princesas da Disney	67
4.5 Intersecção das diferentes identidades da mulher japonesa	73
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	79
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	81
FILMOGRAFIA.....	83

1 INTRODUÇÃO

Recentemente, praticamente todas as obras do Studio Ghibli, estúdio de cinema e animação japonesa, ganharam o mundo por meio da disponibilização no catálogo da Netflix.

Por outro lado, há quase vinte anos, eu chegava ao Brasil com a minha família. Nascida no Japão, cresci em um país com costumes e línguas totalmente diferentes, mas ainda assim me mantive imersa nas tradições nipônicas por meio da manutenção da língua, culinária e outros aspectos culturais enraizados na casa de meus avós e pelo privilégio de frequentar uma escola Nipo-Brasileira durante o ensino fundamental. No entanto, aos poucos fui me desassociando dessas referências e me apegando, cada vez mais, aos hábitos de consumo globalizado, como filmes hollywoodianos, músicas do topo das paradas da Billboard e assim por diante.

Assim, ao reassistir a grande parte dessas animações disponibilizadas na Netflix, notei um aspecto que enquanto criança não havia percebido: a presença de protagonistas femininas que não só destoam do estereótipo das animações ocidentais, principalmente das princesas dos clássicos da Disney, como também do padrão de personagens asiáticas que reforça a imagem de submissão, de exotismo e da fetichização.

Somado a isso, refleti sobre o descaso pessoal com a identidade da mulher japonesa e seu movimento feminista. Por mais que o processo de construção da minha identidade venha acontecendo no Brasil, é incontestável a importância de se entender essas duas questões, pois, acima de tudo, também sou mulher e japonesa, e acredito que ao me envolver com o movimento feminista e me identificar com as mulheres de lá poderei me compreender melhor aqui.

De tal forma que, incitada pela aspiração pessoal em mergulhar na questão da figura da mulher japonesa, a intenção deste trabalho é compreender de que maneira as animações do Studio Ghibli podem contribuir para a disseminação e ampliação da discussão sobre a representatividade das mulheres japonesas contemporâneas.

O primeiro capítulo será dedicado a contextualizar o cenário sociopolítico do Japão desde a Era Meiji até os dias atuais para compreender a formação das três identidades da mulher japonesa - *ryôsai kenbo* - 良妻賢母 (“Boa esposa, mãe sábia”), *shin'onna* ou *atarashii onna* - 新女 (“Nova mulher”) e *modan gâru* - モダンガール

(“Garota moderna”), perpassando, ainda, a constituição do movimento feminista, fracionada em três momentos: primeira onda, tendo como precursoras Raichô Hiratsuka e Akiko Yosano; segunda onda, proveniente do movimento *Uman Ribu* e; por último, a realidade vigente das mulheres japonesas e a presença de figuras excêntricas como Shiori Ito.

O segundo capítulo será voltado para conhecer a trajetória do diretor e cofundador do Studio Ghibli Hayao Miyazaki até a fundação do estúdio em 1985. Em seguida, apresentaremos o Studio Ghibli e algumas das produções mais famosas, destrinchando seus traços como o método criativo, temáticas centrais, manifestação do entre-espço *Ma* e a própria representatividade feminina, principais características que colocam o Miyazaki como referência da indústria de produções audiovisuais do Japão e que nos possibilitam a compreensão da construção das figuras femininas e do seu caráter transgressor, que rompem com a ideia da submissão da mulher japonesa tão arraigado no histórico da sociedade.

Por fim, no terceiro e último capítulo, analisaremos as obras *Princesa Mononoke* (1997), *A Viagem de Chihiro* (2001) e *O Castelo Animado* (2004) em dois momentos: primeiro, a partir de uma analogia entre as protagonistas do Studio Ghibli e as princesas da Disney por meio de elementos que implicam diferentes sentidos de feminilidade, analogia pautada no estudo *A Quantitative Analysis of Gendered Compliments in Disney Princess Films* de Carmen Fought e Karen Eisenhauer (2016); e, segundo, pela proposta de compreender as personagens como sujeito pós-moderno em constante processo de identificação devido ao descentramento sofrido ao longo das narrativas, baseando-nos em *A Identidade cultural na pós-modernidade* de Stuart Hall (2006).

Buscaremos, ainda, refletir acerca do movimento feminista, tanto pela sua potência ao afetar diretamente a formação da identidade do povo japonês enquanto todo; como pela importância de o enxergarmos como uma revolução plural, considerando as mais variadas camadas de cada sociedade.

2 PANORAMA SOCIAL E A MULHER JAPONESA

Dando início ao trabalho, este capítulo abordará o contexto sociopolítico do Japão. Para isso, tripartimos períodos diferentes dessa trajetória, iniciando na Era Meiji, percorrendo o entreguerras e, por fim, a contemporaneidade nipônica. Ao longo das páginas, passamos conhecer não somente as identidades das mulheres como também a formação e o fortalecimento da luta feminista.

2.1 Desenvolvimento do pensamento moderno no Japão

Em 1867, após 256 anos de existência do Sistema Feudal do Xogunato Tokugawa, o último xogum Yoshinobu Tokugawa renunciara. Em seu lugar, começava a Restauração Meiji, período próspero de modernização japonesa, regido pelo príncipe Mutsuhito. Por sua vez, esse mesmo marco do processo de industrialização e urbanização do Japão, que reabriria as suas fronteiras para o mundo Ocidental depois de quase 200 anos de reclusão, será considerado neste trabalho como o primeiro momento significativo na compreensão da construção da mulher pós-moderna japonesa.

Para tanto, é necessário esmiuçar um dos principais planos governamentais da época: a ambição pelo reconhecimento do Japão como uma nação independente e hegemônica. Com esse fim, o governo impôs a uniformização e o patriotismo por meio de diversas estratégias, conforme explicita Sheldon Garon, professor de história e estudos do Leste Asiático da Universidade de Princeton (GARON, 1998):

(...) o governo disseminou energeticamente um "sistema de ideologia imperial" ao público, inculcando patriotismo, lealdade ao imperador e virtudes como diligência e frugalidade. O Estado o fez, pois utilizou instituições centralizadas: o sistema educacional nacional, o militarismo, a rede de santuários shinto e um grande número de associações hierarquicamente organizadas. (apud ISOTANI, 2016, p. 33)

Em 1872, por exemplo, a educação tornou-se mandatória para meninos e meninas, que deveriam frequentar as quatro etapas do sistema educacional do país - Escola primária, Escola fundamental, Nível médio e Universidade Imperial. A partir disso, seria possível "conseguir que, de maneira massiva, todas as crianças fossem leais ao Imperador e nutrissem amor à nação" (ISOTANI, 2016, p. 31). Aqui, é importante ressaltar que, embora no início do século XX quase toda a população

tivesse sido contemplada por algum processo educacional, as instituições eram separadas por gênero, masculino e feminino, podendo, assim, aplicar disciplinas conforme as funções específicas que cada um passaria a exercer quando adulto: o homem enquanto provedor da família; e a mulher, boa mãe e dona de casa.

Separar acadêmica e fisicamente os gêneros logo na primeira fase da vida tinha como objetivo o desenvolvimento do ideal de mulher aquela época, conhecido como *ryôsai kenbo* - 良妻賢母 (“Boa esposa, mãe sábia”). Esse ideal era construído a partir da necessidade do sistema patriarcal, no qual, à medida que os homens saíam para trabalhar e garantir o sustento da família, as mulheres obrigatoriamente precisavam obedecer-lhes e se manter dentro de casa, cumprindo os afazeres domésticos, cuidando dos filhos e administrando a economia familiar.

De outro lado, no âmbito político, essa especificação de papéis para cada gênero era defendida pelo imperador como uma das medidas de manutenção da organização social. Assim, apesar da ideia de igualdade entre gêneros presente nos discursos da época, que consideravam os homens e mulheres igualmente relevantes para o progresso da nação japonesa, na prática, a liberdade e a igualdade “estavam atreladas ao princípio da ordem familiar e as mulheres não tinham direito ao voto, além da sua participação política ser proibida” (Ibidem, p. 33).

Ademais, esse sistema patriarcal foi efetivamente instaurado com a mudança da estrutura econômica do país, que passou do feudal para um sistema capitalista, colocando a nascente classe operária para trabalhar nas indústrias, o que contribuiu para criar a noção do espaço interno e privado “lar” *versus* espaço externo e público “trabalho”, uma dentre as dicotomias da sociedade japonesa do período que serão apresentadas ao longo deste capítulo. De todo modo, é importante asseverar que essa diferenciação de espaços limitava a mulher ao espaço doméstico, sem qualquer visibilidade social, além de a sobpor ao homem, seja ele seu antecessor ou familiar (irmão, pai ou avô), seja ele seu marido.

Adentrando no segundo marco que se desdobra nos períodos Taishō (1912 a 1926) e Shōwa (1926 a 1989) – este referente ao intervalo de 1926 a 1945, conhecido como Império Japão –, chegamos ao momento em que o Japão urbano e industrial passa por intensa dificuldade econômica consequente da Primeira e Segunda Guerra Mundial.

De início, o país que vinha se desenvolvendo ao longo dos últimos anos, participou da Primeira Guerra Mundial devido ao seu tratado com a Inglaterra e, por

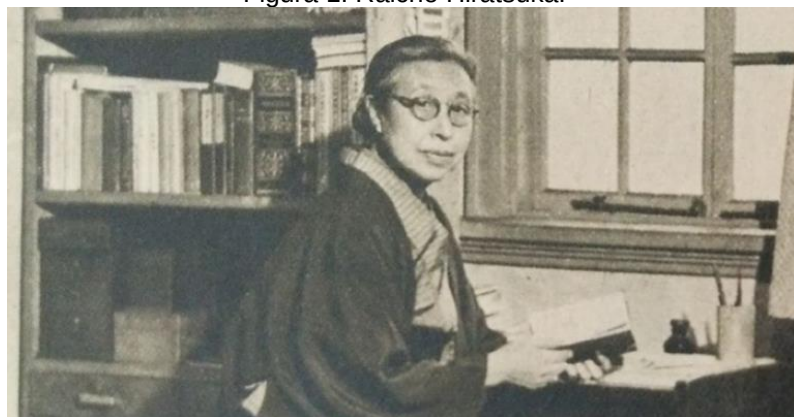
mais que o período pós-guerra trouxesse ao Japão uma inédita prosperidade e reconhecimento oficial como uma das “Grandes Cinco”, a população se mostrava bastante insatisfeita com a dívida nacional cada vez maior e com as novas leis eleitorais que não garantiam a ampliação do sufrágio masculino, mantendo as antigas exigências de renda mínima para votar.

Enquanto isso, para desafogar o país da inflação e avançar com a expansão industrial, o governo começou a exigir que mulheres contribuíssem em prol da nação de um jeito diferente. Mulheres que antes viviam somente da porta para dentro (de casa), tinham, agora, a possibilidade de frequentar espaços públicos com demais mulheres, exercendo novos papéis sociais como enfermeiras, operárias, professoras, secretárias ou metalúrgicas. Dessa forma, “foram abertos novos espaços e novas possibilidades para que a mulher pudesse refletir sobre sua identidade, não só como produto cultural em oposição ao masculino, mas a partir de uma autoconsciência polifônica” (Ibidem, p. 55).

Essa “autoconsciência polifônica” era despertada, muitas vezes, por mulheres que não tinham condições de alcançar o ideal de *ryōsai kenbo*; convocadas pelo governo para o setor público devido ao reconhecimento do seu intelecto; ou, ainda, porque rejeitavam as imposições governamentais. Juntas, essas mulheres foram intituladas de *shin'onna* ou *atarashii onna* - 新女 (“Nova mulher”), então responsáveis por iniciarem a manifestação feminista do Japão a partir de questionamentos sobre a condição das mulheres, principalmente em relação a pensamentos e ideais sempre voltados ao universo masculino.

Consequentemente, veículos de comunicação como guias, revistas e jornais passaram a ser escritos por mulheres, para mulheres, disseminando o questionamento sobre o que significava essa nova identidade e como elas deveriam se comportar e se enxergar, através de um olhar mais filosófico, como indivíduos singulares e socialmente ativos. Como pioneiras na construção da “nova mulher”, trazemos Raichō Hiratsuka e Akiko Yosano, apresentadas nos próximos parágrafos.

Figura 1: Raichô Hiratsuka.



Fonte: IWDA, 2017¹.

Raichô Hiratsuka veio de uma família burguesa descendente de uma linhagem de samurai. Como todas as meninas abastadas da época, teve a oportunidade de seguir com os estudos, passando pelo colégio para meninas até a Universidade para Mulheres, onde cursou Ciência Doméstica. Posteriormente, em 1906, frequentou uma escola de língua inglesa para que pudesse ler mais livros originais, mesmo sem a permissão de sua família. Até que, em 1908, Raichô e seu professor e amante Sôhei Morita apareceram na nota do jornal *Asahi Shimbun* por tentativa de duplo suicídio.

Este episódio acarretou grandes mudanças na sua vida e na de sua família², como o seu nome retirado da lista de ex-alunas da Universidade para Mulheres e, seu pai, induzido a se aposentar antecipadamente. Tudo isso culminou na saída de Raichô da casa dos seus pais, indo morar em um templo em Kamakura, onde pôde compreender melhor a si mesma e a escrever sobre sua experiência, “para que as japonesas não se acomodassem e procurassem se autodescobrir como indivíduos tão relevantes quanto os homens ou até mesmo quanto à nação” (HIRATSUKA, 2006 apud ISOTANI, 2016, p. 61).

Assim, em 1911, Raichô Hiratsuka inaugura a primeira revista literária feminina - *Seitô* - 青鞜 do Japão, inspirada na *Blue Stocking Society*, sociedade britânica formada por intelectuais que reunia tanto homens como mulheres para discutir questões relacionadas às artes por meio de diferentes teorias e ideais, dentre as quais as relacionadas às mulheres e suas funções na cultura romântica e iluminista. Assim,

¹ Disponível em: <<https://iwda.org.au/5-lesser-known-historical-sheroes-you-need-to-know-about/>>. Acesso em: 04.11.2020.

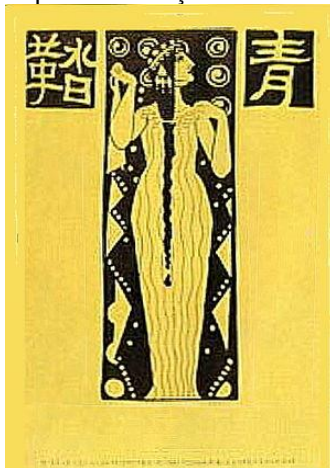
² Essas grandes mudanças nas suas vidas são consequências de dois aspectos bastante condenáveis da época e até nos dias atuais - tentativa de suicídio e envolvimento com um homem fora das expectativas da família - que, consequentemente, quebra a tradicionalidade que uma família japonesa deve preservar, manchando assim, não só a reputação de toda a família, como do próprio sobrenome.

originava-se o movimento feminista japonês, que enfim colocava em pauta muitas das imposições sociais que não garantiam a liberdade e a independência das mulheres.

Após a publicação da primeira edição, obteve repercussão acima do esperado e transformou-se num Manifesto pela libertação das Mulheres. A frase “No início, a mulher era o sol” tornou-se símbolo para que as japonesas recuperassem aquilo que lhes fora negado após a implantação da ideologia de “Boa esposa, mãe sábia”, o livre arbítrio para se construírem, primeiramente, como seres humanos, descobrindo que a feminilidade não é o que está descrito nos guias e que ser mulher poderia significar mais do que ser esposa ou mãe. (ISOTANI, 2016, p. 63)

Inegavelmente, houve também aqueles que se mostraram resistentes a essa nova possibilidade de se ver e se entender como mulher. Replicam-se, então, afirmações de que esse tipo de comportamento não condizia com o padrão das mulheres vindas de famílias tradicionais, além de ser um exemplo prejudicial na formação das meninas em geral. Mesmo assim, Raichô não se deixou abalar com as críticas, continuando a escrever e compartilhar suas insatisfações com a ausência das mulheres no campo político e com a obrigatoriedade de acontecer os casamentos arranjados (*miai*).

Figura 2: Capa da primeira edição da revista Seitô, de 1911.



Fonte: Wikipédia, 2019³.

Por sua vez, Akiko Yosano também é reconhecida como uma das precursoras do movimento feminista do Japão. Ao frequentar a mesma escola de inglês que Raichô, as autoras se conheceram no grupo literário por volta de 1907. Em contradição a Raichô, Akiko era casada e mãe de treze filhos. Isso era, inclusive, um dos pontos debatidos entre elas, já que o fato de Akiko ser mãe era motivo para não servir de exemplo para as demais mulheres. Mas Akiko discordava e defendia que a

³ Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Seit%C5%8D>>. Acesso em: 04.11.2020.

maternidade e outros aspectos não deveriam impossibilitar quaisquer caminhos que as mulheres decidissem tomar na sua vida, seja ela como trabalhadora, seja ela como uma boa mãe que contribuísse para a família tanto quanto o homem.

Figura 3: Akiko Yosano.



Fonte: Voyapon, 2019⁴.

Amante de literatura, poeta, ensaísta, romancista, ativista política e feminista, Akiko chegou a escrever cerca de cinquenta mil poemas. Por meio da escrita, difundia os seus pensamentos progressistas sobre o papel da mulher na sociedade e a sua oposição aos ideais nacionalistas da Restauração Meiji. Para a primeira edição da revista *Seitô*, Akiko contribuiu com série de poemas designada de *sozorogoto* - そぞろごと (“pensamentos vagos”) que clamavam pela emergência do movimento feminista no Japão.

O dia em que as montanhas se moverão chegou
Eu falo, mas ninguém acredita em mim
As montanhas só estiveram adormecidas por um tempo
Nos tempos antigos
Todas as montanhas se moviam, soltando fogo
Não importa se acreditam ou não
Ah, só acreditem numa coisa
Todas as mulheres adormecidas despertarão agora e moverão
(ISOTANI, 2016, p. 67)⁵

A partir da década de 20, a ocidentalização se difundia cada vez mais na sociedade japonesa, principalmente por meio de elementos culturais estadunidenses e europeus, como a literatura, culinária, moda, arte e o consumo em massa. Junto, crescia a admiração por mulheres ocidentais, o que induziu as mulheres japonesas a

⁴ Disponível em: <<https://voyapon.com/akiko-yosano-japanese-poet/>>. Acesso em: 04.11.2020.

⁵ Tradução do poema *Sozorogoto* (1911) apresentada por Mina Isotani em sua tese de doutorado (ISOTANI, 2016).

tentarem se encaixar nesse padrão, mudando o jeito de se vestir e de agir. Com isso, nascia a terceira identidade da japonesa moderna, *modan gâru* - モダンガール (“Garota moderna”), conceito que simboliza essa ocidentalização por parte das mulheres.

Essa influência, apesar de se sustentar quase que integralmente na tentativa de atender às expectativas masculinas, trouxe nova reflexão no que tange à questão da sexualidade das mulheres. Como revela Mina (2016, p. 72), “após anos de restrições e da imagem da mulher atrelada à maternidade, a sensação de liberdade vinculada à capacidade de adornar a própria casa e o próprio corpo ofereceu a elas um poder até então desconhecido”. A isso se soma a possibilidade de escolher os próprios pretendentes por estarem financeira e emocionalmente independentes, tendo em vista que, empregadas, possuíam poder aquisitivo e conseguiam viver por conta própria, sem depender da família.

Diferentemente da *shin'onna*, o empoderamento que se enraizou na *modan gâru* se deu muito mais no âmbito individual e autônomo, em busca da quebra da convenção anterior, e menos sobre questões político-sociais. Ainda assim, essa imagem da nova cultura de consumo extinguiu a proibição do direito da mulher participar de encontros políticos, permitindo, a partir daí, atos como reivindicações por melhores condições de trabalho, abertura de organizações políticas e associações de trabalhos femininas (KATSURAYAMA, 2016).

Ao mesmo tempo que essa mulher representava “o fervor da metrópole, onde homens e mulheres consumiam o prazer da boemia, a moda, as artes, a dança, a música e frequentavam os bairros os “badalados” como Guinza” (ISOTANI, 2016, p. 72), ela também se tornava na figura responsável por desestabilizar a tradicionalidade da nação, sendo julgada como promíscua e como aquela que colocava em risco os aspectos da base familiar, valorizados em prol da nação desde o Império-Mutsuhito.

Por fim, são essas últimas duas identidades da mulher japonesa que nos auxiliam a compreender a sua sociedade como um todo, que, entre as guerras, passou a resgatar alguns valores mais individualistas e humanistas, opondo-se, de certa forma, ao senso de coletivismo clamado pelo Estado. Pois, assim como as mulheres cada vez mais se permitiram a se enxergar como parte de algo plural, juntamente com a difusão de obras literárias ocidentais, os japoneses iniciaram o processo de não aceitação das imposições ditadas pelas instituições, buscando uma individualidade não imposta pelo Estado, na tentativa de compreender o significado de “ser” japonês

e a sua subjetividade, pouco explorados nos últimos tempos. No mundo literário, essa autoconsciência foi nomeada como *Watakushi Shousetsu* (Romance do Eu), caracterizada pelo tom autobiográfico narrado pelo sujeito individual.

2.2 A coexistência de múltiplas imagens da mulher pós-moderna japonesa

Ninguém nasce mulher: torna-se mulher. Nenhum destino biológico, psíquico, econômico define a forma que a fêmea humana assume no seio da sociedade; é o conjunto da civilização que elabora esse produto intermediário entre o macho e o castrado que qualificam o feminino. (BEAUVOIR, 1980, p. 09)

Através da proposição de Simone de Beauvoir, abrimos a possibilidade de enxergar para além do “feminino” e do “masculino”; mas como uma reflexão sobre a condição construtiva da identidade da mulher, perante o poder regulamentador imposto a ela e que já lhe é predestinado antes mesmo do seu nascimento.

Isso nos leva a entender que a ideia de gêneros (e seus papéis) não faz parte da categorização natural dos seres humanos, muito menos da essência de cada um. Assim como existe a imposição de raças e classes para estabelecer que um ser humano pode ser superior ao outro, o mesmo acontece quando dita que o homem é o centro, o melhor e, por fim, o sujeito que enxerga e determina a mulher como o Outro - submissa, delicada, dependente e frágil.

Para este caso, o qual trata dos “papéis de gênero” impostos por um país com sistema de estruturas e práticas sociais associado ao patriarcado, com base naquela noção de categorização do outro trazida por Beauvoir ainda na mesma obra (1980), percebe-se que por muito tempo as mulheres não foram vistas por elas mesmas, mas colocadas em condição de objeto do homem, bastante perceptível na primeira identidade apresentada da mulher japonesa: *ryôsai kenbo* (“Boa esposa, mãe sábia”).

A partir de quando a mulher adquire certa liberdade para experienciar uma nova realidade no período das guerras, da crise e da ocidentalização, ainda que consequente da imposição “em prol da nação”, pela primeira vez, começa a entender que existe a possibilidade de tornar-se a mulher protagonista das tomadas de decisão, dos desejos e das vontades. Ela reconhece que pode ser o sujeito e que pode, de certa maneira, existir uma reciprocidade em que o homem seja o outro da mulher e vice-versa, como transparece nas duas outras identidades: *shin'onna* (“Nova mulher”) e *modan gâru* (“Garota moderna”).

Até aqui, percebe-se que algumas autonomias concedidas às mulheres não são frutos do movimento feminista propriamente dito, e sim consequências da carência de mão de obra que pudesse cobrir o espaço deixado pelos homens convocados às guerras, entre outros fatores. Mesmo assim, essa autonomização foi um acontecimento essencial para que a luta feminista começasse a borbulhar no Japão.

O “tornar-se mulher” trazida por Beauvoir é considerada como uma das reflexões precursoras do feminismo, que, em linhas gerais, é um movimento social e político que visa a conquistar a igualdade entre homens e mulheres nos mais variados espaços, a fim de ressignificar a ideia de “papéis” da mulher na sociedade e garantir sua autonomia, reconhecimento e emancipação. E, após alguns anos com essa pauta sendo discutida por tantas mulheres e estudiosas por todo o mundo, é importante ressaltar que, conquanto o movimento no seu sentido amplo traga a sensação de unidade, universalidade e aproximação (das mulheres), ele precisa ser compreendido como uma revolução plural.

Quando falamos em pluralidade, lembramo-nos de que as sociedades são compostas por três eixos estruturantes que igualmente comportam relações de exploração e dominação de um sobre o outro: gênero, raça e classe. Essas categorias surgem em diferentes momentos históricos, mas entre elas perdura uma relação simbiótica na intenção de privilegiar aquele que ocupa o poder de dominação. Em outras palavras, é a persistência dos sistemas patriarcal, racista e capitalista, fator da supremacia dos homens sobre as mulheres, dos brancos sobre os negros e dos patrões sobre os proletariados, respectivamente.

No movimento feminista, temos Angela Davis, professora, filósofa e ativista negra, que traz essa perspectiva de interseccionalidade em sua obra *Mulheres, Raça e Classe* (2016) ao tratar da existência de divergências de opressões sofridas por mulher branca e mulher negra. Logo em seu primeiro capítulo, Davis aborda a questão da escravidão e seus impactos nas mulheres negras, que nos obriga a refletir sobre essa necessidade de enxergar por diferentes espectros para que a revolução como um todo avance.

No sistema escravista dos Estados Unidos, homens e mulheres negros eram vistos como iguais no que concerne ao trabalho e produtividade nas lavouras, pois ambos eram propriedades dos senhores. Mas, no caso das mulheres, percebemos que a exploração se manifestava principalmente por meio do abuso sexual:

Enquanto as punições mais violentas impostas aos homens consistiam em açoitamentos e mutilações, as mulheres eram açoitadas, mutiladas e também estupradas. O estupro, na verdade, era uma expressão ostensiva do domínio econômico do proprietário e do controle do feitor sobre as mulheres negras na condição de trabalhadoras. (DAVIS, 2016, p. 20)

Essa exploração se mostra ainda pior ao expandirmos a discussão para a época quando se ameaçava abolir o tráfico internacional de mão de obra escrava, fazendo com que os feitores dessem maior preferência a mulheres negras que estivessem “capacitadas” a reproduzir para manutenção da sua população. No tribunal da Carolina do Sul, por exemplo, foi decidido que as escravas não teriam nenhum direito legal sobre seus filhos, possibilitando a venda das crianças escravas.

Retomando o feminismo do Japão, além dos três eixos estruturantes citados, há de considerarmos mais dois aspectos: a divisão do mundo entre o “Ocidente” e “o Resto” e a ideia do hibridismo presente em países colonizados por nações hegemônicas. Aqui, sabemos que o Japão não passou por colonização propriamente dita, mas algumas questões cabem a nossa reflexão.

Por um lado, no capítulo *O Ocidente e o Resto: discurso e poder* (2016) da obra *Formations of Modernity: An Introduction to Modern Societies*, Stuart Hall, teórico cultural e sociólogo britânico-jamaicano, enuncia que à primeira vista a noção do Ocidental e Oriental parece unicamente ligada a questões geográficas. No entanto, ao ser observada com mais cautela, ela não passa de uma visão reducionista, “uma vez que empregamos as mesmas palavras para designar um tipo de sociedade, um nível de desenvolvimento e assim por diante” (HALL, 2016, p. 315).

Ou seja, o termo “Ocidente”, para além da geografia, é um conceito histórico, uma ideologia, que possibilita “enxergar diferentes sociedades” por meio de quatro formas de funcionamento. Em primeiro lugar, é categorizado o que é “ocidental” e o que “não é ocidental”; em seguida, há um conjunto de imagens com características específicas que representam verbal ou visualmente esse ser e não ser ocidental, como na contradição entre o urbano e rural; em terceiro lugar, mediante os dois primeiros pontos, encontra-se o padrão do método de comparação das sociedades “não ocidentais”, compreendendo o quão estão “próximas” ou “distantes” de se ocidentalizar; e, por último, as sociedades são avaliadas e classificadas conforme o “nível” de ocidentalização: “Ocidente” como o lado bom e desenvolvido, enquanto que “não ocidentais” é o lado ruim e subdesenvolvido.

Assim, com o enraizamento do discurso de poder “Ocidente” e “o Resto”, países europeus e os EUA, por exemplo, conseguiram se distinguir com tom de superioridade, fazendo com que as demais nações almejassem a se tornar “ocidentais”, insinuadas a seguir o padrão de desenvolvimento que, no final das contas, fora elaborado na intenção de dominá-las, seguindo desde a exploração de matérias-primas a aspectos que dizem respeito à cultura, tradição, política e economia.

No Japão, tudo isso se fez presente no período de “modernização”, quando o governo acreditava que era necessário industrializar a nação e munir sua população de referências ocidentais, para que fosse reconhecido como desenvolvido tanto quanto os ocidentais.

Por outro lado, ainda dentro do contexto da dominação de um sobre o outro, Bhabha Homi, teórico crítico indo-britânico, discute essa questão pautada na ideia do hibridismo durante e após processos de colonização. Em sua obra *O Local da Cultura* (2010), Bhabha aborda a teoria do pós-colonialismo, uma corrente teórica e política que visa a contestar a hegemonia dos ideais ocidentais entre colonizador e colonizado. A ideia é utilizarmos a reflexão trazida pelo autor e que se encaixa no contexto histórico vivido por Japão, país este que, repisemos, não sofreu a colonização em si, mas conviveu com inúmeras imposições de países ocidentais, principalmente dos EUA, que moldaram parte dos aspectos da identidade do coletivo, do sujeito, da mulher japonesa da época e da contemporaneidade.

Com a reabertura das suas fronteiras rumo a modernização, o Japão proporcionou uma atmosfera ideal para que a sua cultura passasse a interagir com outras, como a estadunidense, britânica e francesa. À vista disso, foi inevitável que os demais sistemas culturais passassem a coexistir com valores tradicionais do país, dando surgimento a um Terceiro Espaço, composto por agregar os elementos das diferentes culturas e que evidencia o hibridismo como forma de manifestação cultural e de resistência.

Dessa maneira, entendemos a identidade da mulher japonesa como o Terceiro Espaço, fruto da hibridização fomentada por uma série de dicotomias: tradição e modernidade; espaço doméstico e espaço público; ser uma boa dona de casa ou almejar carreira profissional; entre outros aspectos que permitiram e permitem a coexistência das múltiplas imagens da mulher pós-moderna japonesa.

Retomemos os pensamentos de Angela Davis, nesta ocasião, sobre a importância da revolução feminista negra no Brasil, compartilhados durante a sua

vinda ao país para a conferência *Atravessando o tempo e construindo o futuro da luta contra o racismo* que ocorreu na UFBA (Universidade Federal da Bahia) em 2017, para reforçar a importância da tentativa de compreender a identidade da mulher japonesa, dada a potência do feminismo na sociedade dos períodos retratados.

Quando a mulher negra se movimenta, toda a estrutura da sociedade se movimenta com ela, porque tudo é desestabilizado a partir da base da pirâmide social onde se encontram as mulheres negras, muda-se a base do capitalismo. (DAVIS, 2017)

2.3 A identidade da mulher contemporânea japonesa

Ao fim da Segunda Guerra Mundial, o Japão foi derrotado após bombardeios de Hiroshima e Nagasaki. O ataque estadunidense destruiu ambas as cidades por completo, culminando na rendição da nação oficializada por meio da Declaração de Potsdam, que permitia a sua ocupação militar pelos EUA e dava ao Imperador Hirohito a anistia de qualquer responsabilidade pelos crimes cometidos durante a guerra.

Logo em 1951, o Japão se tornava “independente” outra vez com a assinatura do Acordo de Paz de São Francisco. Mesmo com a conquista dessa independência, os EUA mantiveram certo nível de intervenção ao oferecer “assistências” como créditos para que o Japão pudesse se reerguer; uma forma de impedir qualquer possibilidade de retorno do militarismo, atos de antiamericanismo e simpatia com o comunismo.

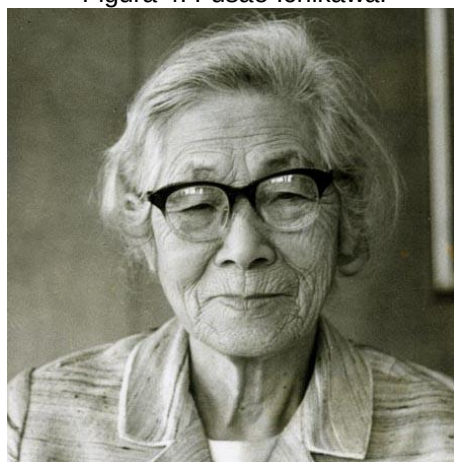
Ainda que sob o contexto de recessão, o país reerguia-se rapidamente com forte participação do governo, que implementou medidas como controle populacional, incentivo à formação educacional com viés tecnológico e linha de produção eficiente. Este último originou o Toyotismo, sistema de produção com maior flexibilização a fim de evitar a estocagem de produtos, que substituiu o sistema estadunidense Fordismo, cuja produção não se adequa conforme à demanda, eventualmente obtendo um estoque maior que o previsto e causando prejuízo às empresas. Esse período de “ressurgimento” é conhecido como “O Milagre Econômico Japonês”, visto que em 1968 o Japão assumia a posição de segunda potência mundial, atrás somente dos EUA.

Enquanto isso, logo após o término da Segunda Guerra Mundial, diversas líderes dos movimentos feministas do Japão se reuniram para organizar o *Sengo*

Taisaku Fujin Inkai - 戦後対策婦人委員会 (Comitê Feminino de Políticas Pós Guerra), com o objetivo de clamar pela reforma da Constituição, de modo a garantir o sufrágio universal e direitos iguais, principalmente no âmbito político. De fato, as mulheres conseguiram tais direitos. No entanto, para alcançá-los, a decisão contou com a intervenção dos estadunidenses, em específico, do Comandante Supremo dos Poderes Aliados (SCAP) Douglas MacArthur, que, antes de qualquer pronunciamento do governo japonês, mostrou-se “simpatizado” com as expressões de liberdades civis básicas femininas, apagando uma das importantes conquistas da história das mulheres japonesas.

Como uma das representantes da época, temos Fusae Ichikawa, feminista e uma das responsáveis pelo movimento sufragista feminino, que, desde muito jovem, esforçou-se para trazer mudanças e melhorias em relação ao bem-estar das mulheres japonesas, liderando inúmeras organizações japonesas femininas em prol da emancipação das mulheres como a *Nippon Fujin Yûkensha Dômei* - 日本婦人有権者同盟 (Liga do Sufrágio Feminino do Japão) em meados da década de trinta.

Figura 4: Fusae Ichikawa.



Fonte: Japanese Suffragism, 2015⁶.

Além disso, em 1953, Fusae foi eleita como representante de Tóquio para a Dieta Nacional⁷, reeleita duas vezes, retornando ao campo político em 1974 para seu quarto mandato e, por fim, com 87 anos, foi eleita para a Câmara dos Vereadores em

⁶ Disponível em: <<https://reli294japanesesuffragism.wordpress.com/fusae-ichikawa/>>. Acesso em: 04.11.2020.

⁷ Dieta Nacional - *Kokkai* (国会) é o poder legislativo bicameral do Japão, composta pela Câmara dos Representantes e pela Câmara dos Conselheiros, responsáveis por aprovar leis e escolher o Primeiro-Ministro.

1980. Durante todo esse tempo, concentrou-se nas questões relativas às mulheres e seus direitos.

Por outro lado, em 1948, entrava em vigor a Lei de Proteção Eugênica como forma de controle da natalidade em “prol da nação”, com o intuito de melhorar a qualidade da sociedade assolada pelas guerras. Para isso, acredita-se que cerca de 25 mil homens e mulheres foram submetidos a esterilização por serem portadores de doenças hereditárias graves ou alguma doença mental e se estima que desse total, 70% eram mulheres. Até mesmo adolescentes de quinze anos e crianças de nove e dez anos foram forçados a passar pelo procedimento sem sequer possuírem diagnósticos completos ou oficiais⁸.

Essa lei perdurou até 1996 e afetou de forma profunda e irreversível principalmente às mulheres. Em uma entrevista para *The Guardian*, uma vítima relata que, em 1963, aos dezesseis anos, fora levada a uma clínica e obrigada a fazer uma operação misteriosa, só descobrindo depois que as suas tubas uterinas foram fechadas por ser suspeita de possuir alguma deficiência mental. Posteriormente, a vítima buscou alternativas, mas a operação foi dada como irreversível, comprometendo a sua vida - como mulher⁹ - em uma época quando o pensamento de se casar e constituir uma família ainda era bastante presente. Ao mesmo tempo em que as mulheres vinham tomando decisões mais individuais entre tornar-se mãe ou investir na sua carreira, dessa vítima e de outras milhares essas opções foram tiradas.

Em 2018, algumas vítimas quebraram o silêncio, entrando com pedidos de ação contra o governo japonês em busca de compensação pelas operações. Assim, somente em 2019, depois de quase 25 anos da extinção da lei, o Governo japonês divulgou um Projeto de Lei para indenizar as vítimas sobreviventes com pagamento de 3,2 milhões de ienes¹⁰ como pedido oficial de desculpas.

Mais um acontecimento que marcou a história da luta feminista no Japão emergiu durante o período da Guerra do Vietnã (1959 e 1975), país onde dois governos se enfrentaram para conquistar a liderança local: o Vietnã do Norte era apoiado pela União Soviética; e o Vietnã do Sul, pelos Estados Unidos, França e

⁸ HURST, Daniel. **Victims of forced sterilisation in Japan to receive compensation and apology**. The Guardian. 2019. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/world/2019/mar/18/victims-of-forced-sterilisation-in-japan-to-receive-compensation-and-apology>>. Acesso em: 27.10.2020.

⁹ HURST, Daniel. **‘They stole my life away’: women forcibly sterilised by Japan speak out**. The Guardian. 2018. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/world/2018/apr/04/they-stole-my-life-away-women-forcibly-sterilised-by-japan-speak-out>>. Acesso em: 27.10.2020.

¹⁰ Valor próximo a R\$ 1,75 milhão conforme cotação do dia 27.10.2020.

Japão. Assim, ao passo que a oposição mundial contra a atuação dos EUA foi exorbitante, cresciam os movimentos de esquerda pelo mundo, inclusive na sociedade japonesa.

Um desses movimentos foi denominado de *Shin-sayoku* - 新左翼 (Nova Esquerda), assim como nas demais localidades como EUA, Reino Unido e alguns países da América Latina. Especificamente no Japão, foi adotado um pensamento político radical por parte da comunidade estudantil, que não admitia o imperialismo estadunidense, insistente na manutenção das operações militares do exército no país, e que almejava o rompimento com a Velha Esquerda instituída pelo Partido Socialista Japonês e Partido Comunista Japonês.

Em meio a eclosão de organizações esquerdistas, muitas mulheres aos seus vinte anos, em sua maioria, de classe média e com formação educacional, viram-se extremamente insatisfeitas na tentativa de reivindicar seus direitos na Nova Esquerda, tendo em vista a dominação de homens e seus valores patriarcais sobre os movimentos. Em resposta à tal opressão, as mulheres se reuniram não só para reagirem ao sexismo, como também para clamarem por mudanças estruturais - denunciando o patriarcado, imperialismo e o capitalismo que também serviam como dispositivos de discriminação contra as mulheres.

Esse movimento radical feminista ficou conhecido como *Uman Ribu* - ウーマン リブ (Woman Rib). Para a sua melhor compreensão, trazemos alguns feitos do movimento nos próximos parágrafos baseados nas reflexões trazidas por Setsu Shigematsu, doutora e professora da University of California Riverside, em sua obra *Scream from the Shadows: The Women's Liberation Movement in Japan* (2012), uma das poucas referências que aborda *Uman Ribu* de forma aprofundada.

Tradicionalmente, *Onna* (女), que possui como definição básica “mulher” representada por um único ideograma com esse significado, carregava e ainda carrega conotações negativas sobre o “ser feminino japonês” dentro da sociedade. Dessa forma, era comum que fossem tratadas como *Josei* (女性), termo que remete à definição “mulher” e ao “gênero feminino”, apontado pelo ideograma “性”, que significa “sexo”. Com isso, as mulheres Ribu tomaram o *Onna* e o politizaram como forma de fortalecer o movimento e quebrar os estereótipos que a sociedade impôs sobre as mulheres e seus corpos.

Figura 5: Mulheres japonesas em uma das manifestações do *Uman Ribu*.



Fonte: Furiosa, 2020¹¹.

Assim, com o propósito de lutar pela libertação sexual e política feminina, as mulheres formaram comunas e marcharam pelas ruas como forma de manifestar o descontentamento com as expectativas patriarcais e capitalistas que ainda colocavam as mulheres dentro da caixa de *ryôsai kenbo* (“Boa esposa, mãe sábia”). A marcha que ocorreu no dia 21 de outubro de 1970 em Tóquio é considerada, inclusive, como o marco da Segunda Onda Feminista no país.

Como uma das principais figuras do *Uman Ribu*, trazemos Mitsu Tanaka, uma das precursoras dos discursos ligados à politização sexual, autora que compartilhou sobre o abuso sexual que sofrera quando ainda tinha entre seus cinco e seis anos de idade, perpetrado por um homem que trabalhava para o estabelecimento de seus pais; e que publicou manifestos como *Benjo Kara no Kaiho* (Libertação do Banheiro, em tradução livre). Em uma entrevista concedida a *The Japan Times* (2015), Mitsu conta que esse manifesto tem relação literal com o banheiro, pois era uma expressão de cunho depreciativo utilizado para se referir às mulheres como algo próximo de “repositórios de fluidos corporais masculinos”, sejam elas mães, sejam elas prostitutas.

¹¹ Disponível em: <<https://furiosabr.medium.com/grito-vindo-das-sombras-540ecfa8dc0b>>. Acesso em: 04.11.2020.

Figura 6: Mitsu Tanaka.



Fonte: Unseen Japan, 2019¹².

Isto é, Mitsu critica que, independentemente do pretexto, as mulheres sempre foram condenadas aos olhos da sociedade machista. Dessa forma, de maneira diferente da dos movimentos ocidentais - *Feminizumu* (o próprio movimento intitulado de “Feminismo” em países ocidentais) -, que aconteciam na mesma época e pelos quais mulheres saíam às ruas em busca de direitos iguais entre gêneros, no Japão, era mais sobre a libertação das mulheres domésticas na tentativa de ser, acima de tudo, elas mesmas, usando ou deixando de usar maquiagem; vestindo ou deixando de vestir o sutiã.

Não podíamos ser quem realmente éramos porque éramos mulheres. (...) Estávamos vivendo a vida de mulheres que não existiam e essa raiva se espalhou pela comunidade feminina. (...) O movimento de libertação foi baseado nos desejos dos indivíduos. Era como queríamos viver nossas próprias vidas, pensar sobre o que queríamos e decidir o que queríamos fazer por conta própria. (TANAKA, 2015, tradução nossa)

Na época, a pressão do sistema sobre as mulheres era tão intensa ao ponto de mães assassinares seus bebês como forma de se desprenderem da opressão e de todas as imposições relacionadas à maternidade, o que levou a se reconhecê-las como *Kogoroshi no onna* - 子殺しの女 (Mães que mataram seus filhos). Com isso, tornaram-se alvo de duras críticas da mídia e, como forma de solidariedade, o movimento *Ribu* como um todo passou a apoiá-las, deixando claro que não as estava perdoadando, mas compreendia que de certa maneira aquilo fora resultado da repressão incutida pela intersecção entre o patriarcado e o capitalismo.

¹² Disponível em: <<https://unseenjapan.com/tanaka-mitsu-feminist-japan/>>. Acesso em: 04.11.2020.

E, mesmo depois de quatro a cinco décadas, encontramos diferentes matérias que nos revelam que as mães japonesas ainda sofrem com essa mesma pressão. A reportagem *Why Japan's isolated mothers are killing their children* do jornal *The Sydney Morning Herald*¹³ relata alguns casos que aconteceram em 2008, como o de uma mãe de 35 anos que procurou a polícia para dar queixa sobre o desaparecimento do seu filho, que fora encontrado estrangulado e enfiado em uma abertura na parede do banheiro de um parque da região.

Depois de um tempo desde o funeral, a mãe revelou que o havia assassinado devido à falta de perspectiva de um bom futuro ao seu filho, já que se sentia sobrecarregada com a responsabilidade parental em tempo integral. Ainda segundo *The Sydney Morning Herald*, os motivos dos assassinatos são persistentes: mães jovens e isoladas socialmente; mulheres que não recebem apoio de seus maridos ou se encontram em relacionamentos abusivos que, além de dar o cuidado básico dos filhos, precisam garantir o seu bom desempenho nas escolas.

Por fim, nos anos 80, *Uman Ribu* se decompôs em diversos grupos de ação feminina. Apesar do seu término, o movimento deixou legados como a promulgação da Lei de Igualdade de Oportunidades em 1985, que visava a garantir a proibição da discriminação de gênero no que diz respeito a contratação, promoção, treinamento e atribuição de empregos. Embora essa lei tenha sido um passo importante, dada a sua estrutura aprovada, até hoje desaponta parte das mulheres por falta de recursos judiciais, mesmo após ter sido revisada duas vezes, em 1997 e entre 2005 e 2006.

Atualmente, segundo o *Global Gender Gap Report 2020*, relatório divulgado pelo *World Economic Forum*¹⁴ cujos índices mensuram lacunas entre homens e mulheres em quatro diferentes campos - participação econômica e oportunidade, desempenho educacional, saúde e sobrevivência, e empoderamento político -, o Japão é ainda um dos países mais desiguais, ocupando a 121ª colocação (11 posições abaixo em relação ao ano anterior) entre 153 países. Ademais, este é o ano em que o país atingiu o pior nível no ranking, enquanto o Brasil melhorou três posições, subindo para 92ª colocação.

¹³ NORRIE, Justin. **Why Japan's isolated mothers are killing their children**. The Sydney Morning Herald. 2008. Disponível em: <<https://www.smh.com.au/world/why-japans-isolated-mothers-are-killing-their-children-20081107-5k7s.html>>. Acesso em: 28.10.2020.

¹⁴ WORLD ECONOMIC FORUM. **Global Gender Gap Report 2020**. World Economic Forum. 2019. Disponível em: <http://www3.weforum.org/docs/WEF_GGGR_2020.pdf>. Acesso em: 02.11.2020.

Em números, essa classificação significa que as mulheres japonesas ainda possuem baixa participação tanto em cargos políticos como em papéis fundamentais do mundo econômico. Como prova disso, o relatório também aponta que, enquanto a média global de participação feminina na câmara legislativa é de 25,2%, as japonesas ocupam somente 10,1% ou, enquanto a média global de ministros é de 21,2%, no Japão esse número cai para 5,3%.

Em resposta aos aspectos citados acima, entre 2012 e 2013, o primeiro-ministro Shinzo Abe (que se manteve no poder até 2020) desenvolveu o Womenomics, uma iniciativa política que visa a colocar mais mulheres em posições de liderança e, de forma ambiciosa, estimava que 30% dos cargos de gestão das empresas do país fossem ocupados por mulheres até 2020, sendo que à época a média global era de 23%. Contudo, o governo teve de recuar em 2015, reduzindo tais expectativas para 15% para empresas privadas e 7% para cargos governamentais, conforme revela a matéria *A Look at Prime Minister Shinzo Abe's Womenomics 5 Years On* da Savvy Tokyo¹⁵.

Além disso, por mais que entre 2016 e 2017 o Japão tenha tido 48,9% de participação das mulheres no campo de trabalho, quase a metade delas (cerca de 13,67 milhões) ainda se viam em empregos de tempo parcial ou temporários, que não lhes garantem altos salários nem grandes responsabilidades, além de não lhes propiciarem perspectiva de crescimento profissional. Assim, o plano político que Abe preconizou como meio de incentivar a entrada e participação das mulheres no mercado, na prática, era mais uma forma de contornar a pressão econômica que o país vinha sofrendo, principalmente com o envelhecimento populacional, e menos uma solução para se ampliar a força de trabalho feminina de fato empregada.

De outro lado, notamos a falta de creches para atender à demanda das mães que desejam trabalhar em tempo integral ou a existência de uma lei que, desde 1961, permite a redução de 380.000 ienes dos impostos do “chefe da casa”, caso sua parceira receba 1,03 milhão de ienes ou menos ao ano, fazendo com que a decisão de se manter como dona de casa se torne “mais fácil” para as mulheres.

Desse modo, as mulheres japonesas se deparam com um país onde propostas como extensão da licença-maternidade por até três anos são esboçadas pelo governo,

¹⁵ TERZUOLO, Chiara. **A Look at Prime Minister Shinzo Abe's Womenomics 5 Years On**. Savvy Tokyo. 2017. Disponível em: <<https://savvytokyo.com/look-prime-minister-shinzo-abes-womenomics-5-years/>>. Acesso em: 03.11.2020.

fazendo com que a tomada de escolha entre seguir uma carreira profissional ou constituir uma família siga cada vez mais dicotômica e se expanda para questões sociais, como taxa de natalidade e envelhecimento populacional; falta de perspectiva na carreira profissional das mulheres, por não conseguirem avançar para além do nível básico; parceiros (maridos e pais) cada vez mais ausentes, que passam a “trabalhar mais” para garantir o sustento da família; e assim por diante.

Outros aspectos ainda sofridos por muitas mulheres japonesas incluem o assédio, abuso e a agressão. Por mais que alguns dados governamentais divulgados em 2012 pela *Gender Equality Bureau Cabinet Office* revelem que de quinze mulheres apenas uma relatou ter sofrido qualquer tipo de agressão, essa mesma pesquisa nos diz que 95% das vítimas de estupro ou outras agressões de cunho sexual decidem por não denunciar o ataque à polícia¹⁶.

Já em casos de abuso sexual em transporte público, como trem ou ônibus e nas próprias estações ferroviárias, dada a tamanha recorrência desses casos os assediadores passaram a ser conhecidos como *chikan* - 痴漢, que são homens que se aproveitam do anonimato em transportes lotados para abordarem as vítimas. Apesar de as autoridades incorporarem algumas soluções como a implementação de vagões exclusivos para mulheres e realizarem campanhas que incentivem a denúncia pela vítima e por testemunhas, a “cultura do silêncio” do país ainda não permite que as mulheres se sintam seguras o suficiente.

Por um lado, as vítimas são constrangidas ao depor na polícia, tendo casos em que precisam relatar o ataque sofrido, encenando-o com um boneco de tamanho real e, por outro, as vítimas que resolvem falar abertamente sobre isso ainda são ameaçadas, como no caso da jornalista Shiori Ito, que se manifestou publicamente sobre o estupro cometido em 2017 por seu ex-chefe do escritório da rede TBS em Washington, Noriyuki Yamaguchi, denunciando o modo como a nação lida com casos de violência sexual¹⁷.

¹⁶ LARSEN, Brooke. **Where Does Japan Stand In Its Approach To Women Rights in 2019?** Savvy Tokyo. 2019. Disponível em: <<https://savvytokyo.com/where-does-japan-stand-in-its-approach-to-women-rights/>>. Acesso em: 03.11.2020.

¹⁷ MCCURRY, Justin. **Shiori Ito, symbol of Japan's MeToo movement, wins rape lawsuit damages.** The Guardian. 2019. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/world/2019/dec/18/shiori-ito-symbol-of-japans-metoo-movement-wins-lawsuit-damages>>. Acesso em: 04.11.2020.

Figura 7: Shiori Ito com uma faixa de “vitória” fora do tribunal.



Fonte: Revista Time, 2020.¹⁸

Embora o assunto tenha sido bastante polêmico por envolver nomes próximos do primeiro-ministro da época, Shinzo Abe, e mesmo que Shiori tenha recebido até ameaças de morte, a jornalista continuou lutando para que sua voz fosse ouvida. Eis que, em dezembro de 2019, ela venceu uma ação civil contra Noriyuki, absolvido noutro processo criminal, e, por meio do movimento #MeToo, Shiori fez com que mais mulheres também protestassem contra a violência sexual, reunindo-se em pé, com flores nas mãos, e compartilhando suas experiências. Com tal mobilização, as mulheres conseguiram fazer com que o governo revisasse a lei do estupro do Japão, aumentando a pena mínima de prisão de três para cinco anos e ampliando a definição de vítimas de agressão sexual. Em 2020, em razão dos seus feitos, Shiori foi eleita uma das cem pessoas mais influentes do ano pela Revista Time¹⁹.

Mesmo diante de tantas conquistas, o patriarcado persiste. As mulheres japonesas ainda encaram uma sociedade marcada pelo sexismo nos mais diversos campos sociais. Dos aproximadamente 150 anos de história trazidos aqui, é importante reforçar que apenas alguns marcos foram abordados para que pudéssemos entender um pouco da formação das diferentes identidades das mulheres japonesas e suas lutas enquanto mulheres de um modo mais amplo. Com

¹⁸ Disponível em: <<https://time.com/collection/100-most-influential-people-2020/5888199/shiori-ito/>>. Acesso em: 04.11.2020.

¹⁹ UENO, Chizuko. **The 100 most influential people of 2020**. Time. 2020. Disponível em: <<https://time.com/collection/100-most-influential-people-2020/5888199/shiori-ito/>>. Acesso em: 04.11.2020.

tamanha multiplicidade de perspectivas e anseios, não nos coube dizer qual identidade as define como mulheres japonesas contemporâneas, mas evidenciar mulheres cada vez mais cientes dos seus direitos, unidas e determinadas a quebrarem o silêncio que ainda lhes permite tão pouco.

3 O STUDIO GHIBLI

Depois de comentarmos fatos históricos do Japão, como as dicotomias da Restauração Meiji e o Plano Mutsuhito, as três identidades das mulheres japonesas, a influência ocidental e a pressão do entreguerras, antes de iniciarmos a uma abordagem mais centrada nos objetos desta dissertação, os filmes do Studio Ghibli, mencionemos a trajetória do diretor Hayao Miyazaki e do Studio Ghibli propriamente dito para o entendimento de algumas características-chave dos longa-metragens, como aspectos temporais, de produção audiovisual, entre outros.

3.1 Antes de tudo, quem é Hayao Miyazaki?

Hayao Miyazaki é cineasta, diretor, produtor, roteirista, escritor e artista de mangá, além de ser uma das maiores referências da indústria de animação japonesa. Cofundador do Studio Ghibli, conquistou reconhecimento e aclamação global ao longo da sua carreira por meio da sua capacidade de transmitir narrativas únicas, combinando o deslumbre com mundos fantásticos e sua constante insatisfação em relação a aspectos sociais.

Nascido em 5 de janeiro de 1941 em Tóquio, Japão, Hayao Miyazaki viveu os primeiros anos da sua vida em meio a um contexto de guerra. Primeiro, por vivenciar os bombardeios da Segunda Guerra Mundial e, segundo, por seu pai ter sido dono de uma empresa que fabricava aviões militares. Posteriormente, podemos notar essas referências em diversas produções, dentre elas, *O Castelo no Céu* (*Tenkyū no Shiro Rapyuta*) de 1986 e *Porco Rosso: O Último Herói Romântico* (*Kurenai no Buta*) de 1992.

Outro período que também marcou o diretor foi entre 1947 e 1955, quando sua mãe sofreu tuberculose vertebral, levando-o a desenvolver personagens femininas que sofrem da mesma doença (ou similar) nos filmes *Meu Amigo Totoro* (*Tonari no Totoro*) de 1988 e *Vidas ao Vento* (*Kaze Tachinu*) de 2013.

Antes de se interessar por animação, Miyazaki simpatizou com o mangá. Somente em 1963, quando se formou em Ciência Política e Economia pela Universidade Gakushin e foi contratado pela Toei Animation, ele iniciou efetivamente a sua carreira no universo audiovisual, no qual continuou até 1971. Nesse meio tempo,

casou-se com Akemi Ota em 1965, com quem teve dois filhos, Goro, em 1967 e Keisuke, em 1969.

O diretor começou como artista intermediário no filme animado *Doggie March* (*Wanwan Chushingura*) e na série de televisão *Ken, O Menino Lobo* (*Okami Shonen Ken*), ambos logo no primeiro ano da carreira na Toei. Em 1968, ao trabalhar como animador chefe, artista conceitual e projetista de cena em *Horus: O Príncipe do Sol* (*Taiyo no Oji Horusu no Daiboken*), conheceu o diretor do longa, Isao Takahata, que anos depois trabalharia ao lado de Miyazaki pelo resto da sua carreira, em outras produtoras e no Studio Ghibli até 2018, ano do seu falecimento.

Entre 1971 e 1982, produziu e dirigiu série de animações e elaborou alguns títulos de mangás, passando pela A Production (1971), Nippon Animation (1973) e Telecom Animation Film (1979). Nesta, desenvolveu o mangá *Nausicaã do Vale do Vento* (*Kaze no Tani no Naushika*), publicado de fevereiro de 1982 até março de 1994, totalizando sete volumes com cerca de 1060 páginas.

No entanto, no final de 1982, Miyazaki pediu demissão da Telecom Animation Film para trabalhar na adaptação do mangá em animação, em parceria com Takahata e Yasuyoshi Tokuma, fundador da Tokuma Shoten, que encorajou e financiou o projeto. Para a trilha sonora, Takahata convidou o compositor minimalista e experimental Joe Hisaishi, que posteriormente comporia para a maioria das animações do Studio Ghibli, como *A Viagem de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*) de 2004 e *Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar* (*Gake no Ue no Ponyo*) de 2008.

Nausicaã do Vale do Vento foi lançado em março de 1984 e, após quase um ano de adaptação, arrecadou 1,48 bilhão de ienes na bilheteria do Japão, além de mais de 742 milhões de outros países pelo mundo. Podemos considerar que este feito foi fundamental para Hayao Miyazaki consolidar sua reputação dentro do mundo audiovisual japonês e fundar a companhia de animação Studio Ghibli em 1985.

3.2 O Studio Ghibli e sua trajetória

O Studio Ghibli foi fundado em 1985 pelos diretores Hayao Miyazaki, Isao Takahata e Yasuyoshi Tokuma, e pelo produtor Toshio Suzuki, com financiamento da Tokuma Shoten. O termo Ghibli vem da palavra árabe *sirocco*, que significa vento

quente que sopra através do Deserto do Saara. Dessa forma, a ideia central era que a companhia passasse a soprar um novo vento através da indústria de anime.

Logo no ano seguinte, em 1986, o estúdio estreou na indústria com a animação *O Castelo no Céu* (*Tenkyū no Shiro Rapyuta*), arrecadando a maior bilheteria do ano no país. Depois de dois anos, vieram os títulos *Túmulo dos Vagalumes* (*Hotaru no Haka*) com direção e roteiro de Takahata e *Meu Amigo Totoro* (*Tonari no Totoro*) com direção e roteiro de Miyazaki.

Embora Studio Ghibli seja mais conhecido por suas animações, também chegou a produzir curta-metragens, comerciais e videocliques, como quando Nippon TV transmitiu os curtas *The Sky Colored Seed* (1992) e *Nandaro* (1992) dirigidos por Miyazaki. E quando a dupla Change & Aska contratou o estúdio para produzir o videoclipe animado da música *On Your Mark* (1995).

O processo de animação computadorizada do videoclipe possibilitou Miyazaki a resgatar os primeiros storyboards do filme *Princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*), que teve seu lançamento em 1997. Ao todo, foram cerca de 144 mil folhas de celuloide e quinze minutos de animação computadorizada - cinco minutos para renderização tridimensional, composição digital e mapeamento de textura e dez minutos para pintura de quadros. A introdução da tecnologia custou 2,35 bilhões de ienes, sendo esse o filme mais caro da história da companhia, mas que lhe rendeu o Prêmio da Academia Japonesa de Filme do Ano e o primeiro passo para conquistar os mercados globais.

Após a produção de *Princesa Mononoke* (1997), Miyazaki anunciou pela primeira vez a sua aposentadoria. No entanto, enquanto estava de férias com a sua família e amigos, ao observar as filhas de seus amigos, percebeu que até então não havia desenvolvido uma animação que fosse voltada para meninas de dez anos. Ao procurar inspiração em revistas shōjo²⁰ como *Nakayoshi* e *Ribon*, encontrou narrativas que traziam paixões e romance como tema principal e, não satisfeito, concluiu que estas não inspiravam as meninas da forma como deveriam.

Assim, nasceu *A Viagem de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*) em 2001. Um longa fantástico que trata sobre a questão do amadurecer por meio da protagonista Chihiro, uma garota de dez anos que se aventura no mundo dos espíritos depois de os pais se transformarem em porcos. Aclamado pela crítica, Studio Ghibli

²⁰ Tipo de revista japonesa voltada para o público adolescente feminino de 12 a 18 anos.

venceu o Oscar de Melhor Filme de Animação, recebeu o Urso de Ouro e conquistou o segundo Prêmio da Academia Japonesa de Filme do Ano, entre outras premiações. Ao todo, arrecadou 30,4 bilhões de ienes e durante uma década e meia ocupou o pódio de filme de maior bilheteria do Japão, liderado atualmente por *Your Name* (2016), animação de Makoto Shinkai.

Depois de *A Viagem de Chihiro*, Studio Ghibli lançou mais nove obras, acumulando ao todo cerca de 21 obras, mais de 25 prêmios e cinco indicações ao Oscar, com os filmes *A Viagem de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*) de 2001, *O Castelo Animado* (*Hauru no Ugoku Shiro*) de 2004, *Vidas ao Vento* (*Kaze Tachinu*) de 2013, *O Conto da Princesa Kaguya* (*Kaguya-hime no Monogatari*) de 2013 e *As Memórias de Marnie* (*Omoide no Marnie*) de 2014. Além disso, Hayao Miyazaki recebeu o honorário Leão de Ouro no Festival de Veneza de 2005 e Oscar de Honra da Academia no Governors Awards em 2014.

Efetivamente, todos os feitos acima colocam em evidência a notoriedade internacional que Studio Ghibli alcançou. Além disso, a disponibilização de quase toda a filmografia no catálogo global da Netflix, a inserção da maioria das trilhas sonoras das animações no Spotify, ambos em 2020, e a construção do Ghibli Park, parque temático da companhia na província de Aichi previsto para inaugurar em 2023, reforçam a importância e relevância que o estúdio possui na indústria audiovisual.

3.3 As estrelinhas de Hayao Miyazaki e Studio Ghibli

Até então, foram apresentadas as trajetórias do cineasta Hayao Miyazaki e do Studio Ghibli, fundamentais para a compreensão das características que particularizam suas produções audiovisuais e que serão tratadas a seguir.

O Studio Ghibli surgiu na década de 80, quando as animações japonesas estavam se popularizando por meio da reprodução massiva nos canais televisivos. Ainda que consideremos que o histórico de animações do Japão seja recente, tendo em vista que somente na década de 1910 surgira uma das primeiras curta-metragens como *A Lua Entre o Caranguejo e o Macaco* (*Saru Kani Gassen*, 1917) de Seitaro Kitayama, setenta anos depois elas se mostravam mais maduras em relação à escolha de temas, principalmente “devido ao ingresso no mercado de animações de pessoas que cresceram assistindo aos desenhos na TV” (PINTO, 2019, p. 29).

Parte dessa geração de cineastas, Miyazaki acabou se tornando uma referência para produção de animações do país, em função da sua habilidade em abordar os mais diversos temas por meio de narrativas que agradam tanto aos olhos do público infantil quanto do público adulto. Com efeito, os filmes do estúdio em geral absorvem características bastante valorizadas pelo diretor, que vão desde o método criativo e temáticas centrais à manifestação do entre-espço *Ma* (間) e da representatividade feminina a partir das protagonistas dos enredos, tópicos que serão detalhados nos próximos parágrafos.

O método criativo se sustenta a partir da observação do mundo que nos cerca, apreendendo cada detalhe da paisagem, deduzindo cada movimento das pessoas para, então, reelaborar todos esses aspectos dentro do imaginário. O ato criativo é guiado por todos esses princípios, a fim de preservar a minuciosidade das paisagens, dos seus objetos e da sutileza na fisionomia de cada personagem, tudo para transferir a mais sincera emoção ao espectador.

Já a temática central é fragmentada em quatro aspectos: a humanidade e sua relação com a natureza, tecnologia, mitologia e espiritualidade; a paixão pela aviação e vôos; o manifesto anti guerra; e o desenvolvimento das aventuras no mundo fantástico, mágico ou sobrenatural.

Quando se fala em humanidade e sua relação com outros aspectos dentro das animações do estúdio, compreendemos que se trata de um dos significados literais dessa palavra, a “reunião das características que são particulares à natureza humana” (HUMANIDADE, 2020) e como ela navega em meio à natureza, à tecnologia, à mitologia ou à espiritualidade. Muitas vezes, sob uma perspectiva um tanto inconformista, revelando a ambição, o individualismo e a ganância do mundo capitalista.

O filme *A Viagem de Chihiro* (2001), que será mais bem detalhado no próximo capítulo, por exemplo, traz o amadurecimento de uma protagonista de 10 anos que, devido a ganância dos seus pais, precisa encarar uma aventura no mundo dos deuses e espíritos para recuperá-los e retornar ao mundo humano. Dessa forma, a produção critica a sociedade que se torna cada vez mais adepta à tecnologia, ao capitalismo e ao individualismo, desprendendo-se de referências espirituais e da empatia com a fauna e a flora, fundamentais no desenvolvimento da essência humana.

O aspecto referente ao voo decorre da influência do pai de Miyazaki durante sua infância. Assim, a paixão pela aviação é manifestada pela presença literal de

aviões e outras máquinas voadoras, e por meio da recorrente presença de cenas que exibem uma visão panorâmica privilegiada. Dessa forma, o cineasta faz transparecer o deslumbramento que tem pela possibilidade de apreciar as paisagens vistas de cima para baixo, seja qual for o meio para tal: sobrevoando em um avião ou em uma vassoura, caindo de um ponto mais alto, flutuando etc.

Figura 8: Personagens voam em diferentes obras do Studio Ghibli.



Fonte: *Nausicaã do Vale do Vento* (1984), *A Viagem de Chihiro* (2001), *O Castelo Animado* (2004) e *Porco Rosso: O Último Herói Romântico* (1992).

Outra característica comum nas animações é o manifesto anti guerra que integra as tramas. Apesar de ser um assunto pouco exposto pelos produtores durante as entrevistas, a crítica se faz evidente nas animações na forma de busca pela ética pacifista diante de um mundo violento. Diferentemente das fantasias ocidentais que se cercam da representação do discurso anti guerra como um combate dicotômico entre o bem e o mal, as animações do estúdio nos entregam a possibilidade de enxergar para além disso. Os heróis, mesmo presos na guerra, não precisam estar em lado algum e, para combatê-la, saem à procura da tentativa de desarmá-la, não de se saírem vitoriosos frente a ela.

Em *Nausicaã do Vale do Vento* (1984), em que dois reinos pós-apocalípticos travam uma guerra para obter o Guerreiro Gigante, uma das antigas armas responsáveis por devastar o planeta Terra há mais de mil anos, Nausicaã, jovem princesa de um terceiro reino, cumpre este papel ao intervir no confronto para lutar pela paz e compreensão, a fim de frustrar ambos planos para que todos possam coexistir em harmonia.

No mais, a última temática central - antes de adentrarmos a questão da manifestação do entre-espaço *Ma* (間) e na representatividade feminina - é sobre a habilidade de Miyazaki de incorporar a nuance de realismo às aventuras no mundo fantástico, mágico ou sobrenatural.

Por mais fabulosa que seja a história, ambientada em um país fictício recheado por bruxas, magos e seres místicos, o espectador é tocado pelo processo catártico, seja este na definição filosófica de “libertação do que estava reprimido ou sensação de alívio causada pela consciência de sentimentos ou traumas anteriormente reprimidos”, seja ligado ao conceito da dramaturgia, associado ao “desenvolvimento de uma espécie de purgação de alguns sentimentos do público” (CATARSE, 2020). Assim, gera-se certa identificação com os personagens em suas situações de conflito e, conseqüentemente, com a forma como aqueles as solucionam.

Essa característica do método criativo se sustenta pela observação de tudo que nos rodeia e, principalmente, pela intenção de exprimir o estado de espírito de seus personagens, garantindo, assim, que se reproduzam pessoas reais e toda a sua complexidade, seguindo o fluxo contrário da maioria das animações japonesas que manifesta os comportamentos através da exuberância visual.

Em *O Castelo Animado* (2004), essa temática se desenrola na protagonista Sophie, jovem tímida e pragmática de dezoito anos, que habita no reino fictício da terra de Ingary, no início do século XX. Amaldiçoada por uma bruxa a se transformar em uma idosa de noventa anos, Sophie se apaixona pelo mago Howl ao sair em busca de uma solução que pudesse quebrar aquele feitiço. Assim, a paixão e o envelhecer (antecipado) proporcionam uma verdadeira trajetória de autoconhecimento a protagonista e a nós, espectadores, entregando uma personagem multifacetada e carregada de sentimentos e um ponto de vista do processo natural da vida distinto do conceito céptico de que definimos com o passar do tempo.

Além de todos os pontos levantados até o momento, Ghibli e Miyazaki ainda nos deslumbram com a manifestação do entre-espaço *Ma* (間) em suas animações. O *Ma*, de um modo geral, pode ser definido como um *modus operandi* próprio da cultura japonesa que se expressa em segmentos como a língua, arquitetura, artes plásticas, cotidiano e relações interpessoais; algo próximo ao “nem ser, não ser” (OKANO, 2014).

É um entre, uma possibilidade, um respiro, uma pausa, uma iminência do vir a ser, tornando possível a suposição de que, já que nada é, tudo pode se tornar. (...) A necessidade de se pensar a plurissignificância de *Ma* é posta como chave para a tentativa de sua compreensão. (PINTO, 2019, p. 52)

É importante mencionar que existe uma certa dificuldade em definir o significado de *Ma* conceitualmente, como aponta a pesquisadora Michiko Okano - uma das contribuintes desse tema no Brasil - em seus estudos, tendo em vista a falta de consenso entre os estudiosos acerca desse objeto e por tal ser tratado “como um aspecto estético da cultura, intrínseco ao modo de ver o mundo tão particularmente japonês” (Ibidem, p. 54).

Figura 9: Manifestação de *Ma* em *Meu Amigo Totoro* e *Princesa Mononoke*.



Fonte: *Meu Amigo Totoro* (1988) e *Princesa Mononoke* (1997).

Nas obras do Studio Ghibli, *Ma* é o silêncio que entra como elemento estruturante e garante algumas pausas, proporcionando ao telespectador o respiro e a contemplação diante de tantas cenas de movimentos e ação, levando-o a refletir junto com os personagens tudo o que se passou até então. Além de compor o arranjo imagético e sonoro, o entre-espço se manifesta por meio do enredo e na própria evolução dos protagonistas (Ibidem, 2019).

Por fim, chegamos ao último item deste capítulo - a representatividade feminina, temática que inspirou a construção deste trabalho. Grande parte da filmografia do estúdio é tomada pela presença de protagonistas e de diversas personagens coadjuvantes femininas, retratadas como mulheres fortes, destemidas, determinadas e, ao mesmo tempo, sensíveis, altruístas e benevolentes, que quebram o estereótipo de muitas animações ocidentais, como o das princesas da Disney, apontadas como aquelas que precisam ser salvas pelos príncipes encantados que garantirão a sua felicidade eterna.

Figura 10: Protagonistas de algumas obras do Studio Ghibli.



Fonte: *Nausicaä do Vale do Vento* (1984), *Meu Amigo Totoro* (1988) e *O Serviço de Entregas da Kiki* (1989).

Além disso, segundo a estudiosa Lilia Horta (2017, p.47), essas mesmas personagens femininas do Studio Ghibli possuem o caráter transgressor capaz de “romper com o histórico de submissão da mulher japonesa” por meio de aspectos físicos como a fisionomia, o corte de cabelo, a vestimenta, a personalidade que remonta a atos de bravura, a coragem e o livre-arbítrio de tomar decisões que lhes convêm.

Assim, no próximo capítulo trataremos com mais profundidade este caráter transgressor fundamental que implica a construção e as mudanças do comportamento de tantas meninas e mulheres japonesas contemporâneas, além de outras questões como a hibridização das personagens e suas complexidades, que conversam com o conceito de identidade cultural pós-moderna de Stuart Hall (2006).

4 SEÇÃO CRÍTICA E ANALÍTICA

Neste capítulo, analisaremos três filmes do Studio Ghibli com direção e roteiro de Hayao Miyazaki, escolhidos por meio de uma seleção com foco empírico na representatividade feminina. Essa seleção se justifica pela possibilidade de compreender as diferentes nuances que essas animações podem ou não nos trazer em relação a estereotipação das protagonistas e demais personagens femininas, espaço-tempo da história, presença de personagens masculinos e o seu papel para com as personagens femininas, entre outros.

Desse modo, as três animações escolhidas são *Princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*, 1997), *A Viagem de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, 2001) e *O Castelo Animado* (*Hauru no Ugoku Shiro*, 2004), lançadas com intervalos de três a quatro anos com forte presença e atuação de personagens femininas em diferentes ambientações e períodos, que vivem aventuras totalmente diferentes entre si: uma sendo a defensora dos espíritos da floresta; a outra, vivendo uma jornada de amadurecimento em um “mundo estranho” longe de seus pais; e a última se apaixonando por um bruxo enquanto precisa lidar com a questão do envelhecimento.

Ao longo do capítulo, cada filme será apresentado com maior precisão em três momentos: apresentação de cada filme e suas respectivas personagens femininas centrais (sendo elas protagonistas ou não); comparação das personagens com as princesas dos clássicos da Disney sob o olhar de Carmen Fought e Karen Eisenhauer (2016) e; a compreensão das personagens como sujeito pós-moderno de Stuart Hall (2006).

4.1 Princesa Mononoke (1997)

Por ordem cronológica, começamos a apresentação das animações por *Princesa Mononoke* (1997), um dos primeiros filmes do Studio Ghibli que ganhou reconhecimento para além do mercado audiovisual japonês e o primeiro longa-metragem de animação a receber o Prêmio da Academia Japonesa de Melhor Filme²¹.

A sétima obra de Hayao Miyazaki é ambientada no final do período Muromachi, entre 1336 e 1573, trazendo o contexto do Japão Medieval durante um conflito

²¹ STUDIO GHIBLI BRASIL. **Princesa Mononoke**. Studio Ghibli Brasil. Disponível em: <<https://studioghibli.com.br/filmografia/princesa-mononoke/>>. Acesso em: 05.11.2020.

insolúvel entre a natureza e a civilização que se modernizava e se industrializava cada vez mais. Esse conflito é abordado desde o início da animação por meio do protagonista Emishi Ashitaka, jovem príncipe de um vilarejo que, ao matar o deus-Javali possuído pelo demônio Tataru Gami e que seguia em direção à aldeia de Ashitaka, é amaldiçoado e ferido pelo demônio. Assim, para garantir que todos ficassem a salvo, Emishi é instruído pela Oráculo Hii-Sama a se retirar do vilarejo e encontrar a cura nas terras do Oeste.

Figura 11: Protagonista Emishi Ashitaka.



Fonte: *Princesa Mononoke* (1997).

Dessa forma, Emishi sai em sua jornada até se deparar com a Ilha de Ferro - conhecida por esse nome pela produção de ferro local -, um povoado comandado pela Lady Eboshi, uma das personagens femininas importantes da trama. Na Ilha, Eboshi é adorada e respeitada por todos, em razão do seu senso de justiça ao resgatar e acolher as minorias estigmatizadas pela sociedade da época, como leprosos e ex-prostitutas, enxergando a potencialidade de cada um e lhes garantindo o bem-estar de que todo indivíduo deveria desfrutar.

Por outro lado, Lady Eboshi trava uma batalha contra San, (a Princesa Mononoke) jovem protetora da floresta do deus Shishigami que fora abandonada por seus pais e criada, desde então, pela deusa-lobo Moro. Enquanto Eboshi devasta a floresta para manter a produção de ferro, acreditando que isso garantirá um bom lugar para se viver, San almeja a matá-la para preservar a floresta e a vida de todas as criaturas mágicas e espirituais.

O conflito natureza *versus* homem é a narrativa central apresentada pelo protagonista Ashitaka, mas sustentada pelas duas personagens femininas principais: Eboshi e San. Ambas são mulheres jovens e destemidas que acabam por retratar

algumas dicotomias como: tradicionalidade e modernização; natureza e homem; bem e mal - apesar de este não ser um aspecto muito recorrente nas produções Ghibli.

Figura 12: Deus Shishigami e Kodamas.



Fonte: *Princesa Mononoke* (1997).

Ao se falar em tradição, percebemos o forte caráter mitológico inspirado no período Jomon²² (entre 8 mil e 4 mil a.C.): pela presença de cerâmicas e padronagens em outros elementos, como a própria ferida de Emishi; o xintoísmo, por meio da apreciação da natureza e de todos os seres e coisas como sagrados, como ocorre com o deus Shishigami e os espíritos da floresta Kodamas; assim como as vestimentas e a aldeia, que também recorrem àquela característica. Quanto à modernização, as peças-chave se manifestam na Ilha de Ferro, por meio do processo de mineração e das armas de fogo utilizadas pela Lady Eboshi, por exemplo.

Figura 13: Diferentes cenários presentes na obra *Princesa Mononoke*.



Fonte: *Princesa Mononoke* (1997).

²² O Período Jomon foi a primeira cultura desenvolvida no arquipélago japonês.

No que se refere às dualidades natureza *versus* homem e bem *versus* mal, podemos intersecciona-las de forma a encarar o homem como o “grande vilão”, mas não as personagens em si, já que a crítica abrangeria todo o contexto social em relação à ambição do homem em se enriquecer cada vez mais dentro do sistema capitalista. Em outras palavras, essa contradição não reina exatamente no conflito entre as personagens, cujo nível de complexidade nos impediria de categorizá-las em absoluto como uma coisa e não outra.

Por sua vez, a personagem Lady Eboshi revela a sua personalidade corajosa, ambiciosa e destemida principalmente pelos aspectos que a definem como uma guerreira da época. Trajando *kosode* (vestimenta similar a kimono) de cores vívidas e estampado, com uma calça comprida de bocas amarradas, capa e *getas* (sandálias com sola de madeira), Eboshi é livre para agir em qualquer momento de perigo ou ameaça.

Outro elemento que efetiva a sua autoridade é o fato de a personagem portar diversas armas, que vão desde espécies cortantes, como um punhal, a armas de fogo de grande porte. A isso somamos a cor do seu batom vermelho vibrante, que lhe realça o toque de potência e autoridade. Segundo a estudiosa Lilia Horta (2017), o batom vermelho se populariza historicamente entre as mulheres japonesas sempre que a economia prospera. Além disso, a cor vermelha em geral remete a:

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 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. (HORTA, 2017, p. 100)

Até aqui, poderíamos caracterizá-la como a antagonista da obra pelo seu desejo de acabar com a floresta e tomar parte das terras para si, permitindo que sua aldeia continuasse crescendo e prosperando. Contudo, como já dito, Eboshi também é uma líder incontestável, altruísta e empática, que busca o melhor para seu povo e acolhe as minorias, principalmente as mulheres.

De fato, a forma como Eboshi trata as mulheres da sua sociedade pode ser lida como uma verdadeira rejeição ao sistema patriarcal japonês, por ela garantir liberdade às ex-prostitutas, colocando-as no mesmo nível social de qualquer homem da Ilha de Ferro, exigindo-lhes respeito e as preparando para confrontar os seus inimigos, além de estar sempre aberta para dialogar de igual para igual com elas.

Figura 14: Lady Eboshi.



Fonte: *Princesa Mononoke* (1997).

Ao longo do filme, compreendemos que a personagem, mesmo não demonstrando fragilidade, medo e insegurança, é extremamente complexa, com as mais intensas conotações contra a sociedade japonesa. Desse modo, com espírito livre e moderno, Lady Eboshi se mostra uma mulher capaz de traçar o seu próprio caminho pelo bem de todos, mas que ainda assim é vítima de um sistema maior que lhe impõe a necessidade de se provar como mulher, líder e adversária prepotente, acabando por colocar até a sua própria sociedade em risco ao decorrer da trama.

No que diz respeito a San, tem-se a outra personagem feminina que sustenta toda a narrativa e quem dá o título da animação - Princesa Mononoke, que significa algo como Princesa “dos espíritos”. San vive com profundo ódio dos seres humanos, pois, quando bebê, ela fora abandonada pela sua família durante uma das tentativas de destruição da floresta e então criada pelos lobos, tendo como sua figura materna a deusa-lobo Moro. Desde então, San vive com os demais animais e seres espirituais na floresta com o objetivo de manter a salvo de qualquer perigo.

Podemos dizer que a personagem é tão corajosa e determinada quanto a guerreira, mas se associa muito mais a uma postura selvagem e “animalesca”, justamente pela sua vivência até então. Ela está bem longe de ser associada a qualquer imagem de “princesa” dos clássicos da Disney que exprime delicadeza e cuidado com a estética. A sua bravura é retratada pela sua agilidade, maestria no manuseio de punhal e a forma como lida com situações emergenciais e de sobrevivência.

Figura 15: San.



Fonte: *Princesa Mononoke* (1997).

Quanto a sua vestimenta, San usa peças que remetem a um período primitivo, como pedaços de panos sem alinhamento; joias que apresentam uma característica rústica e com referências da cultura Jomon; uma capa feita de pele de lobo e; por último, a peça mais autêntica, que é a sua máscara representativa da ancestralidade e da cultura milenar do período Jomon. Ademais, assim como para Eboshi, suas roupas lhe permitem liberdade para se movimentar pela natureza e seguir floresta adentro, passando pelas folhagens, pelo ambiente montanhoso e pela correnteza dos rios e lagos.

Apesar de reservada, a personagem também nos revela o seu lado sensível e apreensivo, sobretudo quando transparece o seu principal conflito interno: não conseguir definir quem realmente é, considerando que San abomina a espécie humana, embora dela faça parte, e por viver na floresta com uma diversidade de animais que, em algumas circunstâncias, questiona a sua presença e função ali.

Ainda, o altruísmo de San a impele a salvar qualquer um em apuros: Ashitaka quando foi baleado; seus parceiros lobos em combate contra os humanos; ou o javali e sua alcateia sob extinção. A guardiã da floresta representa para os telespectadores a esperança de que ainda é tempo para nos tornarmos seres mais coerentes e benevolentes, capazes de promover algum bem maior.

No caso específico do filme *Princesa Mononoke*, vale frisar ainda que, embora o protagonista seja masculino, as figuras femininas se apoderam do protagonismo nos eventos da animação, desde Lady Eboshi e San às personagens secundárias como as ex-prostitutas e a Hii-Sama da aldeia de Ashitaka.

Os papéis executados por essas mulheres são de extrema relevância para que os demais acontecimentos se sucedam. Se as ex-prostitutas não trabalhassem brutalmente, a refinaria não se manteria em funcionamento, assim como sem essas

mulheres preparadas e armadas, não haveria quem cuidasse da aldeia contra os inimigos. Já no caso da Hii-Sama, ela é uma figura de grande respeito, que detém poder e conhecimento místico capazes de guiar os passos de toda a aldeia.

Figura 16: Hii-Sama da aldeia de Ashitaka e ex-prostitutas trabalhando na refinaria de Eboshi.



Fonte: *Princesa Mononoke* (1997).

Finalmente, de volta ao personagem Emishi Ashitaka, mesmo sendo um possível par romântico de San, o príncipe não optou por nenhum dos lados (San *versus* Eboshi) nem contestou a capacidade de suas representantes. Assim, desempenhando seu papel de sustentar a narrativa do início ao fim, Emishi se deixou levar pela integridade, salvando a vida das duas mulheres e sendo salvo por elas.

Especificamente sobre o romance, trabalhado sob muitos planos, Hayao Miyazaki opta por um epílogo entreaberto que nos leva a cogitar de que, mais importante do que um final feliz entre o casal, essa união representaria algo muito maior: o recomeço de tudo, sob a tentativa de os seres humanos e sua tecnologia coexistirem com a natureza.

4.2 A Viagem de Chihiro (2001)

A *Viagem de Chihiro* (2001) é o segundo filme escolhido para a análise do presente trabalho. A grande epifania para a sua criação se deu quando Hayao curtia as férias com a sua família e com os familiares de mais dois amigos em uma chácara. Ao observar as filhas dos seus amigos brincando, Miyazaki se deu conta de que ainda não havia produzido algo voltado para elas. Então, pesquisou conteúdos e temas que a indústria de entretenimento da época oferecia e não ficou satisfeito por encontrar somente narrativas com enfoque no romance entre um casal, pois acreditava que as meninas desejavam muito mais do que apenas isso.

Assim, com o objetivo de retratar uma menina de dez anos com fidedignidade, ele desenvolveu o longa fantástico e nutrido por espíritos, feitiçaria e criaturas

estranhas, mesclando o real e a fantasia com tamanha naturalidade que a animação lhe renderia o Oscar de Melhor Filme de Animação, entre outras premiações audiovisuais, e ocuparia o pódio de filme de maior bilheteria do Japão por quinze anos, conforme citado na seção “O Studio Ghibli e sua trajetória”.

Inserida no gênero *coming-of-age*²³, a obra trata da protagonista Chihiro, uma garota de dez anos a caminho, junto a seus pais, da nova casa em uma outra cidade. Logo nessas primeiras cenas é possível inferir que a personagem é uma pré-adolescente como qualquer outra: vive um período quando mudanças acontecem consigo e ao seu redor, e qualquer coisa é motivo para abalar a sua autoconfiança. Logo, deixar a antiga cidade e seus amigos da escola faz com que Chihiro ficasse emburrada e deprimida.

Figura 17: Chihiro deprimida com a mudança.



Fonte: *A Viagem de Chihiro* (2001).

Durante o percurso, porém, os seus pais se perdem e decidem estacionar o carro para caminhar pelo entorno. Com medo de ficar sozinha, Chihiro os acaba seguindo até descobrirem um parque de diversão abandonado, o qual, segundo o pai da garota, seria da década de noventa, antes da Grande Depressão econômica do Japão.

Em seguida, seus pais encontram um estabelecimento repleto de pratos quentes e se sentam para os devorar. Por mais que Chihiro lhes aconselhasse a não tocar nas comidas porque poderiam ser repreendidos, eles se deixam levar pela gula e não dão ouvidos a ela, completando ainda que não há problema algum quando se tem dinheiro e cartão de crédito.

²³ Coming-of-age é um tipo de gênero de narrativa (literário ou audiovisual) que conta histórias sobre o período de transição e amadurecimento da personagem.

Figura 18: Parque de Diversão de A Viagem de Chihiro.



Fonte: *A Viagem de Chihiro* (2001).

Chihiro, ainda desconfiada, prefere não comer e sai para bisbilhotar o parque, até encontrar uma construção exponencialmente maior do que as demais e o único lugar que parece estar em funcionamento - podemos dizer que nesse momento é quando a aventura realmente começa.

Enquanto explora a ponte que leva àquela construção de aspectos do Velho Japão, acontece o primeiro encontro com Haku, coprotagonista do filme e um menino com idade aproximada de Chihiro, que veste roupas de características também tradicionais. Esse instante se passa em fração de segundos e ambos percebem que começa a anoitecer rapidamente. As luzes do parque vão se acendendo, inclusive as dessa grande construção, agora revelada como uma casa de banho. Com isso, a menina é orientada por Haku a deixar o parque antes que escureça por completo e, desesperada, Chihiro sai correndo para o encontro de seus pais.

No entanto, ao voltar para o estabelecimento onde os deixou, Chihiro descobre que seus pais se tornaram porcos grandes e gordos, que continuam a devorar a comida de modo totalmente irracional. Esse episódio nos é bastante impactante por trazer uma crítica escancarada sobre o capitalismo e a sociedade de consumo. A própria transformação dos pais em porcos pode ser interpretada como a metáfora que efetiva a ideia dos “porcos capitalistas”, referindo-se à crise financeira da época e a quanto o capitalismo concorreu para a ganância dos seres humanos, que passam a se preencher por meio do consumo de bens materiais como o próprio carro que guiou as personagens até lá.

Figura 19: Pais de Chihiro antes e depois de se transformarem em porcos.



Fonte: *A Viagem de Chihiro* (2001).

Desamparada, Chihiro se encontra sem qualquer perspectiva do que fazer para sair dali e salvar os seus pais, quando reencontra Haku, que lhe explica brevemente que os pais se tornaram porcos por comerem as comidas preparadas para os espíritos e os deuses que visitam o local. Além de que, para sobreviver, ela teria que buscar ajuda na casa de banho e trabalhar arduamente para deixar o mundo espiritual.

Dessa forma, a menina ainda é ajudada por Kamaji, um velho com vários braços que remetem a uma aranha e o responsável por esquentar a água da casa de banho, e por Lin, uma de muitas empregadas do local, a encontrar a Yubaba, bruxa e chefe do estabelecimento. Após muita insistência, Chihiro finalmente consegue ser “empregada”, sob a condição de ter o seu nome roubado por Yubaba, que retira de “Chihiro - 千尋” um dos ideogramas (kanji), mantendo somente o primeiro que sozinho significa mil (Sen).

Essa é a maneira pela qual Yubaba passa a exercer completo controle sobre os seus empregados. Mais uma vez, a obra parece denunciar o capitalismo e o processo de industrialização, nos quais as pessoas passam a ser vistas cada vez mais como peças do sistema e menos como um sujeito dono de uma identidade singular. Além disso, a bruxa também deixa evidente o seu ódio pelos seres humanos, por serem preguiçosos, e, no caso específico de Chihiro, por ser “chorona, mimada e tola”.

Figura 20: Momento em que Yubaba “rouba” nome de Chihiro.



Fonte: *A Viagem de Chihiro* (2001).

Assim, Chihiro tem como propósito transformar os seus pais em humanos novamente e sair desse mundo espiritual. Para isso, conta principalmente com a ajuda de Haku que, desde o início, aconselhou-a a não se esquecer do seu nome ou então jamais conseguiria voltar para casa. Durante essa jornada, Chihiro conhece outras personagens que lhe ajudam a alcançar o seu objetivo.

Como já mencionado, Chihiro é uma menina de dez anos e de personalidade infantil, sendo, na maioria das vezes, teimosa e desajeitada. No entanto, o filme representa o crescimento da protagonista, cuja passagem nesse mundo desconhecido, místico e imprevisível lhe proporciona uma verdadeira jornada de amadurecimento, de modo que a garota amedrontada que chegou não é a mesma determinada que sai dali.

Esse processo envolve não somente a convergência do plano material com o plano espiritual, mas também ao contrastar a tradicionalidade e a modernidade que perduram na sociedade contemporânea japonesa. Com efeito, a Casa de Banho é a própria materialização dessa dimensão tradicionalista. Sua arquitetura é inspirada na Sekizenka Ryokan, uma pousada localizada em Gunma com fontes termais coletivas construída em 1691,

um local no qual viajantes procuram propriedades curativas. (...) Os quartos são cobertos com *tatames* (esteiras de junco) no solo, *tokonomas* (alcovas tradicionais japonesas), *fusumas* (portas de correr) e *shojis* (papéis de parede nas portas) elementos tipicamente japoneses, com uma estrutura muito similar aos dormitórios no filme. (HORTA, 2017, p. 91)

Figura 21: Casa de Banho.



Fonte: *A Viagem de Chihiro* (2001).

Além disso, o longa é carregado de elementos socioculturais do xintoísmo e da mitologia, ao trazer santuários e deuses dos mais diversos folclores, como *Oshirasama* - おしら様 (Deus do bicho de seda, da agricultura e dos cavalos), adorado na região de Tohoku, e *Namahage* - なまはげ (enviado de Deus que assustam crianças por mau comportamento), parte do ritual tradicional que acontece na região

da Península de Oga. É importante ressaltar que, embora essa tradicionalidade seja vista com tom de nostalgia porque o Japão da época se encontrava em decadência, a obra não deixa de também apresentar suas falhas, já que, independentemente do período, o egoísmo humano é manifestado a partir das questões como o autointeresse e a meritocracia.

O contato com diversas personagens também permitiu o enriquecimento da Chihiro. A personagem torna-se cada vez mais empática e educada com os outros, seja lhes oferecendo ajuda, seja agradecendo-os por qualquer coisa que tenham feito por ela, o que demonstra que Chihiro foi deixando a sua insegurança e dependência. Por mais que continue cometendo alguns erros, visto que ainda é uma garota de dez anos, agora ela se mostra responsável pelos seus atos e busca solucioná-los, ciente de que isso afeta aqueles à sua volta.

Um exemplo nítido sobre esse processo de amadurecimento da Chihiro é quando ela decide pegar o trem em busca de Zeniba, irmã gêmea de Yubaba, para lhe devolver o carimbo que Haku surruiu sob as ordens da bruxa. Nessa cena, deparamo-nos com a manifestação do *Ma*, aquele elemento de silêncio abordado na seção “As entrelinhas de Hayao Miyazaki e Studio Ghibli” que nos proporciona um momento de pausa e reflexão com a personagem. Aqui, ela enfim tem tempo para raciocinar sobre tudo o que viveu desde então e que se tornou algo natural para ela - que, antes, muito provavelmente estaria em apuros diante dessa situação.

Figura 22: Chihiro e Sem-Rosto no trem a caminho da casa de Zeniba.

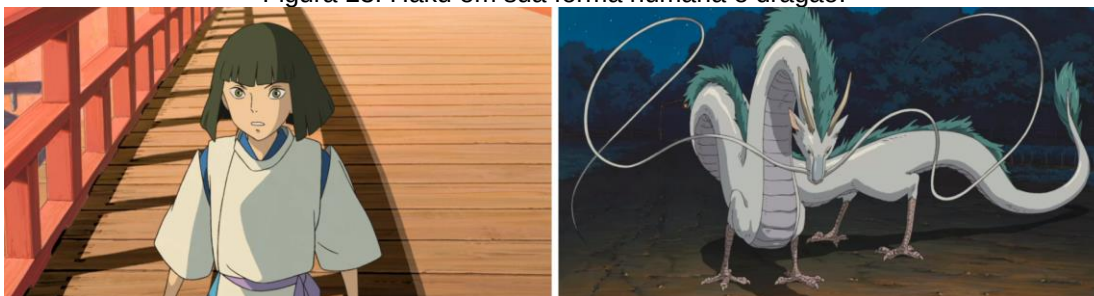


Fonte: *A Viagem de Chihiro* (2001).

Em contrapartida, Haku, apesar de aparentar idade similar a de Chihiro, desde a sua primeira aparição já se mostra mais maduro. Assim como ela, o garoto chegou repentinamente ao mundo espiritual, mas desde então vive como aprendiz de Yubaba para adquirir conhecimentos de feitiçaria, transformando-se em dragão algumas vezes.

A princípio, ele poderia ser facilmente colocado como o personagem masculino típico das obras ficcionais, que surge para salvar as protagonistas. Porém percebemos conforme progresso do filme que, sim, ele está a maior parte do tempo com a Chihiro, mas a sua ajuda em nenhum momento vem como ato heroico. Por isso, podemos dizer que ele acaba por ser um amigo ou parceiro que, inclusive, conta com a ajuda dela também, não desempenhando a função de salvador. O laço criado entre os dois personagens é um dos temas bastante discutido entre os espectadores, já que a produção não evidencia se a relação entre eles é mais voltada para um possível romance ou para uma afinidade entre dois grandes amigos.

Figura 23: Haku em sua forma humana e dragão.



Fonte: *A Viagem de Chihiro* (2001).

Existe uma terceira teoria de que não seria nem um nem outro, mas que Haku e Chihiro são, na verdade, irmãos. Essa hipótese se sustenta por meio de diversos pontos do filme, principalmente a partir do discurso de Chihiro ao se lembrar de ter sido salva por Haku quando se afogou no Rio Kohaku (nome verdadeiro de Haku). Dessa forma, há a possibilidade de ele, como irmão mais velho, ter entrado no rio para salvá-la, afogando-se em seu lugar, tanto que depois o rio foi soterrado e residências foram construídas por cima. Então, como forma de agradecimento, Chihiro o liberta do feitiço de Yubaba.

Uma outra personagem que auxilia tanto quanto atrapalha a Chihiro durante sua aventura é Sem-Rosto, uma espécie de espírito perdido que segue a personagem por quase todo o tempo. A criatura nos faz retomar a discussão sobre a dualidade de identidade, mas sob uma dimensão plural, por ser aquela desprovida de qualquer elemento identitário: seu rosto é incerto, não tem a habilidade da fala, é agênera e não exprime sentimentos nem reações. Em razão disso, Sem-Rosto é facilmente influenciado por meio da convivência, tornando-se ambicioso em contato com a ganância de todos da Casa de Banho, que apenas lhe tratam bem em troca do ouro que produz, por exemplo.

Além dos personagens abordados acima, faz-se necessário mencionar Yubaba. A bruxa e proprietária da Casa de Banho é a antagonista do enredo, carregando alguns estereótipos como o fato de ser uma bruxa maldosa. Quanto ao seu físico, apresenta uma idade mais avançada, cabelo branco, rugas e linhas de expressão acentuadas. A sua vestimenta, ao contrário dos uniformes dos seus funcionários, é despida de qualquer componente da cultura tradicional japonesa, usando um longo vestido europeu, joias e unhas longas e pintadas; uma alusão à influência do capitalismo ocidental sobre o Japão, principalmente da fase do pós-guerra.

Como toda personagem do Studio Ghibli, Yubaba não é unicamente perversa, revelando-se uma mãe superprotetora quando está cuidando do Boh, um bebê gigante que fica trancado no quarto por medo de que ele possa ser contaminado pela sujeira do mundo externo, deixando-o claustrofóbico em sua bolha e sem contato com a natureza e outros seres.

Figura 24: Sem-Rosto e Yubaba.



Fonte: *A Viagem de Chihiro* (2001).

Reforçando a concepção de que as personagens são repletas de componentes heterogêneos, Miyazaki envolve na trama Zeniba, irmã gêmea idêntica de Yubaba, igualmente feiticeira, mas de personalidade totalmente distinta: ela é doce, sensível e simpática, além de viver no meio do pântano, afastada de todos. Embora essa caracterização possa parecer banal, é interessante o modo como o filme a traz para mais uma vez dizer que somos para além dos estereótipos criados pela maioria e que o meio onde vivemos influencia consideravelmente a construção das nossas identidades.

Enfim, a obra *A Viagem de Chihiro* nos entrega um enredo cheio de simbologia, que nos permite participar desse processo de *coming-of-age* de um jeito intenso e ímpar, ainda que de uma personagem tão mundana. Inclusive, podemos deduzir que é por esse motivo que o filme se torna tão profundo e marcante, independentemente

da idade do espectador, porque retrata uma trajetória que nos diz respeito, mesmo sob várias camadas de magia e fantasia.

Assim, Miyazaki, como nenhum outro, captura a nostalgia, as perdas e o amadurecimento que existem em um período de transição - de Chihiro e do próprio Japão. Por meio de uma mensagem sensível e agridoce, que reflete sobre identidade. (TSUKADA, 2019)²⁴

4.3 O Castelo Animado (2004)

A última obra que abordaremos neste trabalho é *O Castelo Animado* (2004), uma adaptação do romance do mesmo nome (em inglês, *Howl's Moving Castle*, 1986), da escritora britânica Diana Wynne Jones. Diferentemente da maioria dos outros filmes produzidos, neste, Hayao Miyazaki dá palco para um relacionamento amoroso entre Sophie e Howl, mas não em detrimento das temáticas centrais, da ambientação e das características fantásticas próprias do Studio Ghibli.

O Castelo Animado foi o filme que estreou subsequentemente a *A Viagem de Chihiro*²⁵, que desde seu lançamento foi aclamado como a “obra prima” do Studio. Mesmo assim, seu sucessor conseguiu se estabelecer de forma excepcional, também sendo indicado ao Oscar de Melhor Filme de Animação em 2005. O presente é igualmente fascinante, trazendo criaturas mágicas e cenas que se alternam entre a vista industrial “com ar de cidade urbana em desenvolvimento, com máquinas e transportes, somado a uma arquitetura medieval e ao mesmo tempo palácios e casas suntuosas” (HORTA, 2017, p. 84) e a natureza em forma viva e harmoniosa, representada por campos extensos e rodeados por montanhas, e céu vibrante que reflete nos lagos.

Podemos dizer que, em comparação às duas obras anteriores, esta é a única que não busca resgatar a tradicionalidade da cultura japonesa, seguindo por um caminho totalmente diferente, porque ambientado nas terras europeias. Além disso, *O Castelo Animado* consegue intermediá-las ao entregar uma produção que, por mais que se trate de um manifesto anti guerra, não é sombria e violenta como *Princesa Mononoke*, e que aborda os dilemas de uma protagonista mais madura, enquanto

²⁴ TSUKADA, Julie. **Simbologia e identidade em A Viagem de Chihiro**. Valkirias. 2019. Disponível em: <<https://valkirias.com.br/simbologia-e-identidade-em-a-viagem-de-chihiro/>>. Acesso em: 08.11.2020.

²⁵ Em ordem de filmografia que conta com direção e roteiro de Hayao Miyazaki.

Chihiro ainda está se entendendo como parte de um meio social. No mais, especificamente sobre a questão da guerra, acredita-se que desta vez a intenção do diretor foi criticar ostensivamente a futilidade e a desnecessidade de guerras entre as nações, como a Guerra do Iraque à época da produção e lançamento do longa.

Figura 25: Primeiras cenas de O Castelo Animado.



Fonte: *O Castelo Animado* (2004).

A história se passa em um reino fictício inspirado na sociedade europeia do século XX, chamado de Ingary, onde vive Sophie. A jovem, sem qualquer perspectiva de traçar o seu próprio caminho ou realizar algum sonho, leva uma vida pacata e monótona, trabalhando na chapelaria herdada do seu pai. Já nas primeiras cenas, fica evidente que, ao contrário das demais mulheres com quem convive, como a sua mãe, irmã e companheiras da chapelaria, Sophie demonstra desinteresse em temas como vaidade e relacionamento amoroso, o que posteriormente se mostrará mais ligado a sua insegurança em relação à aparência, acreditando que jamais encontraria alguém não sendo atraente e parte do padrão de estética de uma mulher bonita, esbelta e extrovertida que agrada aos olhos dos homens.

Após seu expediente, a protagonista decide sair para visitar a sua irmã Lettie na cafeteria onde ela trabalha. No entanto, Sophie é assediada por dois soldados durante o trajeto: quando acontece o primeiro contato entre ela e Howl. Ele se passa por um possível amante, aproximando-a de si e pedindo aos soldados que a deixem em paz. No começo, a personagem fica nervosa, mas logo se sente à vontade com a presença do desconhecido.

Howl é um feiticeiro relativamente popular na cidade, principalmente devido à sua fama de “roubar o coração” das mulheres bonitas que se apaixonam por ele. A protagonista conhece essa suposta lenda, porém não desconfia da possibilidade de ter se esbarrado com Howl, cuja identidade ela ainda desconhece, apesar de saber

que de fato o seu acompanhante se trata de um feiticeiro, tendo em vista que ele a leva até a cafeteria sobrevoando a cidade²⁶.

Figura 26: Sophie e Lettie.



Fonte: O Castelo Animado (2004).

Ao chegar à cafeteria, Sophie relata o que acabou de acontecer a sua irmã, que prontamente intui que o homem realmente seja Howl. Lettie é irmã mais nova de Sophie e é lhe praticamente oposta: é extrovertida, espontânea, vaidosa, veste um vestido extravagante e usa maquiagem e muitas joias, enquanto a chapeleira veste uma roupa simples sem qualquer sofisticação e elegância. À primeira vista, as duas parecem se dar bem, porém, não são íntimas. Mesmo assim, Lettie se preocupa com a inércia da sua irmã, que decidiu ser chapeleira devido ao falecimento de seu pai, e tenta incentivá-la a correr atrás daquilo que realmente lhe faz bem e feliz.

Chegando em casa, a chapeleira é visitada por uma mulher misteriosa que se revela como a Bruxa da Terra Abandonada. Ao ser tratada com desdém, ela resolve jogar um feitiço de envelhecimento em Sophie, inclusive “em lembrança” ao Howl, já conhecido pela Bruxa. Assim, a jovem que até então possuía aproximadamente dezoito anos, é transformada em uma idosa de noventa anos; atributo representado por Hayao Miyazaki não somente pelos aspectos físicos da personagem, mas também pela forma como a narrativa acontece: nas cenas que a mais nova senhora atua, percebe-se que as ações acontecem mais lentamente, deixando nós, espectadores, com certa impaciência pelo ritmo demorado com qual estamos desacostumados.

²⁶ Figura 08 presente na seção 3.3 As entrelinhas de Hayao Miyazaki e Studio Ghibli.

Figura 27: Momento de transformação da Sophie.



Fonte: *O Castelo Animado* (2004).

Na cena seguinte, ainda incrédula de ter se tornado uma idosa de cabelos grisalhos, pele enrugada e costas envergadas, Sophie sai sorrateiramente de casa para sua jornada em direção às Terras Abandonadas, em busca do castelo de Howl, pois acredita que ele poderá quebrar tal maldição. Durante o trajeto, Sophie, acaba salvando um espantalho, que passa a ser chamado por ela de Cabeça de Nabo. Agradecido, o espantalho lhe dá uma bengala e a guia até o castelo de Howl, uma construção disforme e “viva” que perambula pelas terras sob quatro “patas”.

Mesmo após já se instalar e passar a noite naquele castelo, Sophie ainda não faz ideia de que ele pertence ao feiticeiro. Primeiro, a personagem conhece Calcifer, demônio em forma de fogo que se diz responsável por manter o castelo em movimento; em seguida, Markl, um garoto aprendiz de magia; e por último se reencontra com Howl, a quem Sophie se apresenta como a nova governanta, responsável por todos os cuidados dali. Com o passar do tempo, os três personagens tornam-se mais integrados, transformando-se em algo próximo a uma família.

Figura 28: Castelo de Howl.



Fonte: *O Castelo Animado* (2004).

Nos primeiros dias, Sophie se dedica a limpar e organizar todo o castelo com a ajuda de Markl. Em seguida, aproveita a tarde para descansar enquanto contempla a paisagem que os rodeia. A partir dessa cena, começamos a perceber a mudança de personalidade da personagem, ocasionada pela transformação da sua vida até ali: o envelhecimento, o sentimento de paixão, o contato com a natureza e o convívio com uma nova família. Se antes a protagonista se mostrava medrosa e insegura,

principalmente pela falta de autoestima, agora que é uma idosa de noventa anos, dá-se conta de que não tem coisa alguma a perder, entregando o seu eu verdadeiro, mais sorridente, confiante e bem-humorada.

Ao longo da trama, Sophie, passando-se por mãe de Howl, visita a feiticeira oficial do rei, Madame Suliman, para lhe anunciar o recado de que seu suposto filho não aceitou a intimação do rei para participar da guerra. Ao chegar no palácio, ademais, Sophie se reencontra com a Bruxa da Terra Abandonada, que também diz ter sido convidada pelo rei. No entanto, aquilo não passava de uma armadilha para retirar a magia da bruxa, que perdeu, dessa maneira, todo o seu poder, tornando-se uma senhora murcha e frágil, ainda mais idosa que a protagonista. Em relação à declaração de Howl, Suliman se descontenta e descobre que aquela não é a mãe do feiticeiro, quando Howl surge para tirar Sophie da situação, levando consigo a Bruxa da Terra Abandonada e o cachorro de Suliman, que se tornam os novos integrantes da família.

Figura 29: Momento de visita à Madame Suliman.



Fonte: *O Castelo Animado* (2004).

Esse episódio nos entrega mais um pouco da personalidade de Sophie, revelando o seu lado destemido, gentil e benevolente ao confrontar Madame Suliman para proteger Howl. Ao passo que precisamos daquela cena de pausa no trem para perceber que Chihiro está vivendo um grande processo de amadurecimento, aqui, essa jornada acontece gradualmente, fazendo com que o público a apreenda de forma natural e quase inconsciente. Ainda sobre a questão do amadurecimento de Sophie, vale frisar que esse caso é focado sobre o desenvolvimento emocional da personagem, relacionado à autoconfiança e compreensão de si mesma, assimilando que as aparências e as opiniões alheias não devem ditar a sua vida, sobretudo quando ela é preenchida por sentimentos recíprocos e de pertencimento.

De outro lado, Howl é tão inseguro quanto Sophie e, em função disso, é obcecado com a própria aparência, chegando a se comportar de forma narcisista por

medo do que as pessoas vão dizer ou pensar a seu respeito. Ainda sobre sua personalidade, apesar de ser mais sério e reservado na maior parte do tempo, o bruxo também se revela mimado e dramático quando algumas coisas não acontecem dentro das suas expectativas.

Um exemplo que define todas essas características é quando Howl sai desesperado do banho para brigar com Sophie por ela ter mexido nas suas poções, alterando a cor do seu cabelo loiro platinado para um tom ruivo, que pouco depois vira preto. Apenas o fato de o seu cabelo não estar mais como lhe agrada é motivo para Howl achar que a sua vida não faz mais sentido, ficando profundamente mal, a ponto do seu corpo começar a se desfazer e a atrair “os espíritos das trevas”.

Figura 30: Momento de mudança do cabelo de Howl.



Fonte: *O Castelo Animado* (2004).

Outra característica que ambos os personagens têm em comum é a indignação com o caos causado pela guerra. Enquanto Sophie se aflige com os maquinários sobrevoando a cidade, a sua população festeja alienada como se nada estivesse acontecendo. Já Howl transmite sua repulsa ao recusar o convite real de servir à guerra, indo ao confronto por sua resolução, na tentativa de cessá-lo, quando o Bruxo se transforma em uma figura monstruosa semelhante a um pássaro gigante.

Aos poucos Sophie descobre essa recorrente transformação de Howl, sendo necessário impedi-la o quanto antes ou ele se manterá nessa figura para sempre, perdendo sua humanidade. Assim, se antes o objetivo era encontrar uma maneira de quebrar o feitiço que a envelheceu, a protagonista deixa-o de lado na tentativa de salvar o feiticeiro de toda a malevolência humana.

Além disso, é interessante observar a forma como a paixão construída entre o casal extrapola os limites do romance tradicional - no qual o amor é representado somente pelo encontro entre os amantes - ao personificar esse sentimento nos movimentos do Castelo após a chegada de Sophie. Ao longo do filme, é-nos revelado

que Calcifer é um demônio do fogo, que possui controle do castelo, e também o ponto fraco de Howl.

Figura 31: Howl em forma de pássaro combatendo a guerra.



Fonte: *O Castelo Animado* (2004).

Isso porque o mago o engoliu quando Calcifer ainda era uma estrela cadente, passando o primeiro a ter poder e magia, mas em troca de abdicar do seu coração em favor do demônio do fogo. Desse modo, a partir do momento em que Sophie conquista a confiança de Calcifer, é como se concretizasse a figura do amor recíproco, permitindo que a personagem entre em sua vida e lhe auxilie em relação aos sentimentos de instabilidade de Howl - atitude representada por meio da “organização” da bagunça.

Os conflitos que se desenrolam no decorrer da animação também se dão devido ao passado do feiticeiro. Pela fama de ser mulherengo, ventilada na trama, há teorias de que no passado, Howl possa ter vivido algum tipo de relação mais íntima tanto com a Bruxa da Terra Abandonada como com a Madame Suliman, o que justificaria as tentativas de “ataque” contra Sophie, pois ambas a enxergariam como provável amante de Howl.

Por mais que esse tipo de comportamento destoe das personalidades femininas de Hayao, ao incitar uma possível rivalidade provocada por interesse comum em um homem, podemos apreender que isso de fato aconteça, mas de modo a nos fazer refletir criticamente sobre a realidade: plano em que esse tipo de comportamento competitivo entre as mulheres é inevitável, enquanto partes de uma sociedade machista que o incentiva; e que, mesmo assim, existem alternativas de como encarar tais fatos, como contrapõe Sophie ao lidar com honestidade e compaixão, conforme já apresentado nos parágrafos anteriores.

Enfim, resgatemos Cabeça de Nabo, coadjuvante importante para a narrativa que desde o primeiro encontro com Sophie manteve contato com ela até o fim, sem nos dar muitas pistas sobre si, mas demonstrando que ele possuía certo carinho por ela, ajudando e a acompanhando ao longo da aventura. Apenas nas cenas finais descobrimos que o coadjuvante se trata do Príncipe do reino vizinho, que travava a guerra contra Ingary, e que tem a sua maldição desfeita com o beijo do “amor verdadeiro” dado pela chapeleira.

Essa reviravolta tem um papel de grande importância, pois, assim como nos clássicos das princesas da Disney, o enredo tem um “final feliz”, porém com eventos que fogem do lugar comum do desfecho daquelas produções.

Figura 32: Cenas finais de O Castelo Animado.



Fonte: *O Castelo Animado* (2004).

De início, quem permite que tudo termine bem é Sophie e não uma figura masculina que a salva e lhe proporciona tal felicidade. É Sophie quem impede que Howl se transforme permanentemente em demônio; dá o beijo de um amor verdadeiro para que o príncipe retorne a sua forma humana e encerre a guerra; cuida de Calcifer, Markl e da Bruxa da Terra Abandonada, aceitando-os do jeito como são; e consegue desfazer a própria maldição, voltando a ser jovem de novo.

Finalmente, frisa-se que além de todos os desfechos citados acima, a obra converge, no final das contas, para a sua intenção em transmitir a mensagem de que a vida vale a pena ser vivida. Por mais que a compaixão, generosidade e o altruísmo não sejam o fim para todos os males existentes no mundo, são eles os meios necessários para contra aqueles resistirmos.

4.4 Compreendendo as heroínas do Studio Ghibli por meio das princesas da Disney

As três sessões abordadas acima nos trouxeram uma visão panorâmica sobre cada obra do Studio Ghibli, com a intenção de apresentar não somente a definição das personagens principais femininas como também elementos fundamentais que as compõem, principalmente o meio e a interação social aos quais estão expostas. Desse modo, a partir desta seção objetivamos aprofundar alguns elementos da construção das identidades daquelas personagens.

Para tanto, iniciaremos a reflexão baseando-nos no estudo *A Quantitative Analysis of Gendered Compliments in Disney Princess Films* (2016) das linguistas Carmen Fought e Karen Eisenhauer, divulgado pelo *The Washington Post*. Em sua investigação, as estudiosas delimitaram três gerações de princesas com base na análise dos doze filmes da Disney lançados até aquele ano. Segundo as pesquisadoras, um dos motivos que as inspiraram foi o fato de que, desde muito novas, as crianças geralmente são expostas a conteúdos audiovisuais como esses filmes, que são reproduzidos com certa frequência e, assim, acabam se tornando meios de grande influência no desenvolvimento infantil.

Com essa forma de influência, observamos que meninas e meninos são expostos a certos tipos de ideologia, dentre os quais a de gênero, construindo uma visão primária sobre estereótipos e papéis de gênero que afeta a formação da sua identidade. Ou seja, ao refletirmos que, de um lado, meninas assistem a animações protagonizadas por uma princesa magra e bonita, que veste um vestido pomposo e é elogiada por sua beleza e delicadeza, de outro, pode-se dizer que essa imagem não raramente se torna a sua aspiração, imaginando, pois, que passarão a ser bem vistas se lhe atingirem. E se essa mesma protagonista é descoberta por um príncipe encantado que transforma a sua vida em um “final feliz para sempre”, àquela imagem se soma o ideal de que a vida da criança-espectadora só será perfeita e realizada quando, enfim, encontrar o homem que lhe garanta tal feito.

Ressalvamos que a ideia não é adaptar-nos ao formato da análise de Fought e Eisenhauer, nem vice-versa, mas sim compreendermos as reflexões trazidas como premissas, tendo em vista que o nosso objetivo se centra na representação da identidade da mulher japonesa e que apresentamos consideráveis diferenças em relação à seleção dos objetos de estudo, como a quantidade de obras selecionadas,

produções de origens culturais bastante distintas e o espaço de tempo que abrange esses dois conjuntos de obras, já que o estudo de Fought e Eisenhower considera uma extensa linha do tempo entre 1937 e 2013; enquanto o nosso estudo, entre 1997 e 2004.

Pelo estudo, fundamentado em dados como percentagem de diálogo em que as protagonistas possuem voz, percentagem de mulheres que compõem o quadro de personagens e percentagem de elogios que se referem a sua aparência habilidades, as linguistas definem as doze princesas em três gerações:

1ª) Clássicas: composta por Branca de Neve (*Branca de Neve e os Sete Anões*, 1937), Cinderela (*Cinderela*, 1950) e Aurora (*Bela Adormecida*, 1959), jovens que vivem atreladas a uma vida de afazeres domésticos e preocupadas em serem belas. No desfecho, são elas salvas de algum perigo ou maldição por um príncipe encantado que lhes garantirá um final feliz repleto de conforto, abundância e luxo. Percebe-se que as princesas são situadas em uma sociedade tradicionalmente patriarcal e machista, já que as suas vidas estão vinculadas ao homem, seja pela necessidade de tornar-se bela, seja pela dependência para obtenção da felicidade plena.

Figura 33: Branca de Neve, Cinderela e Aurora.



Fonte: Characters Disney, [201-?]²⁷.

2ª) Renascentistas: geração de princesas rebeldes formada por Ariel (*A Pequena Sereia*, 1989), Bela (*A Bela e a Fera*, 1991), Jasmine (*Aladdin*, 1992), Pocahontas (*Pocahontas*, 1995) e Mulan (*Mulan*, 1997), protagonistas que começam a demonstrar os próprios sonhos e vontades, colocando-se mais à frente das suas aspirações, ainda que para tanto tenham de abrir mão de algo importante.

²⁷ Disponível em: <<https://characters.disney.com/>>. Acesso em: 20.11.2020.

Figura 34: Ariel, Bela, Jasmine, Pocahontas e Mulan.



Fonte: Disney, [201-?]²⁸.

3ª) Contemporâneas: a última geração traz Tiana (*A Princesa e o Sapo*, 2009), Rapunzel (*Enrolados*, 2010), Merida (*Valente*, 2012) e Elsa (*Frozen*, 2013), personagens que ou são independentes ou estão em busca da independência e da liberdade. Elas transmitem aos espectadores um discurso explícito de empoderamento e representam figuras femininas que se aproximam mais de heroínas. Dessa forma, podemos entendê-las como personagens conscientes da limitação imposta pela mesma sociedade da primeira geração, mas que, diante disso, veem-se na posição de questionar tal padrão. Além disso, são mais humanas e espontâneas, capazes de demonstrar sentimentos e emoções com maior naturalidade.

Figura 35: Tiana, Rapunzel, Merida e Elsa.



Fonte: Characters Disney, [201-?]²⁹.

Ainda que gradualmente, é inegável que a Disney vem se esforçando para mudar o padrão das protagonistas femininas, o que se percebe não somente pela aparência como também pela própria personalidade delas. A exemplo disso, podemos comparar brevemente Cinderela e Merida, princesas separadas por um período de um pouco mais de sessenta anos.

Cinderela é uma jovem órfã que vive com sua madrasta e duas meia-irmãs, que lhe maltratam e impõem todos os tipos de afazeres domésticos. Inicialmente, apesar de a princesa aparecer vestindo roupas simples e avental, nela identificamos

²⁸ Disponível em: <<https://characters.disney.com/>>. Acesso em: 20.11.2020.

²⁹ Disponível em: <<https://characters.disney.com/>>. Acesso em: 20.11.2020.

atributos do padrão de estética que nos são impostos até hoje: uma moça magra, alta, de rosto fino e suave, branca, com olhos azuis e cabelos louros.

Ademais, para reforçar o ideal de que as mulheres precisam aparentar jovens, bonitas e bem-arrumadas, o filme nos entrega a ideia de que para sair dessa vida infeliz é necessário estar impecável, pois, somente assim encontraremos o príncipe encantado que nos tirará de todo o sofrimento. Apenas a beleza fará com que o futuro amado nos perceba como possíveis pretendentes e permitirá uma transformação significativa.

Outrossim, Merida também é jovem, mas desde o início se manifesta como uma adolescente sonhadora que busca por uma vida mais independente, mesmo que submetida à educação voltada para a "formação" de uma princesa perfeita. Com efeito, essa personalidade rebelde transparece na própria aparência física da personagem, principalmente pelo seu cabelo ruivo, cacheado e solto, que remete a vitalidade e liberdade.

Além disso, a personagem empunha arco e flecha, mostra-se aventureira e não teme discordar dos seus pais ao ser submetida a um casamento arranjado, questionando as estruturas sociais que tratam as mulheres como objeto que, no caso de Merida, atrairá um pretendente qualificado para trilhar o reinado de seu pai.

Justamente com o seu jeito espontâneo e audacioso, Merida nos inspira a sair da inércia e buscar aquilo que nos faz sentir vivas. Passamos a entender com ela que a felicidade não é encontrada apenas em um casamento e que, acima de tudo, somos seres humanos que cometem erros e que é preciso, com isso, reconhecê-los e procurar melhorar e crescer.

A evolução existe, porém, ela somente começou a acontecer dessa maneira há cerca de uma década, enquanto o Studio Ghibli já desde 1984 nos oferece protagonistas como Nausicaä, do filme *Nausicaä do Vale do Vento* (1984), uma princesa que antes e depois da perda do seu pai, assume a sua posição para salvar o reino de uma possível guerra, enfrentando tropas inimigas, liderando a própria tropa e sendo reconhecida por todos como uma jovem destemida e, sobretudo, altruísta.

Assim como Nausicaä, San, Lady Eboshi, Chihiro e Sophie são personagens que não se encaixam nos estereótipos de como uma mulher ideal deve ser, disseminados por grande parte das princesas da Disney. Essa analogia nos faz questionar um conjunto de signos associados ao gênero feminino - desde atributos intangíveis, como sentimentos, comportamento e expectativas; a atributos tangíveis,

como a pressão estética em busca de beleza e jovialidade - e imediatamente vinculados ao conceito e feminilidade, termo que indica “característica, particularidade ou estado particular da mulher; comportamento feminino” (FEMINILIDADE, 2020).

No entanto, a palavra feminilidade é difundida pela sociedade de forma a outorgar o que é ser mulher por meio desses atributos estereotipados. Tomamos como exemplo o segundo capítulo deste trabalho, sobre as expectativas do governo japonês em como as mulheres deveriam alcançar o ideal de “Boa esposa, mãe sábia”, projetando-as como recatadas, delicadas e submissas. Desse modo, ao nos depararmos com figuras como as personagens de Miyazaki, somos igualmente atingidos por meios midiáticos que influenciam na construção das nossas identidades, porém, de forma a nos fazer contestar aquilo que nos é estabelecido como referência.

Podemos dizer que aquelas personagens revelam um novo universo para meninas e meninos ao manifestar suas individualidades paradoxalmente tão plurais. De certo modo, elas também compartilham de alguns aspectos do padrão social, ao serem magras e jovens, por exemplo, entretanto, as animações das quais fazem parte incorporam outros elementos que nos apresentam a possibilidade de dispensar a busca pela perfeição em prol de novas perspectivas para além do final “felizes para sempre”.

Sophie, de *O Castelo Animado* (2004), apesar de ser a única personagem do Studio que vive algo mais próximo do fim típico de uma princesa, ao contrário de muitas delas - principalmente das que são contempladas na primeira geração de Fought e Eisenhower e que praticamente se mantêm na inércia por toda a narrativa - corre atrás daquilo que lhe faz sentido, trilhando a sua própria aventura e a construção de seu caráter, capazes de resolver tanto os seus problemas como os dos outros.

Noutro giro, em *A Viagem de Chihiro* (2001), Sen lida com uma aventura que também começa a partir de problemas causados por outrem (seus pais) e consegue superar os desafios que surgem pelo caminho, impressionando-nos com seu amadurecimento, já que antes se mostrava uma menina tão dependente e mimada e a própria situação aparentar ser complexo.

Dessa forma, somos impactados por personagens que compartilham os seus anseios e seus medos, erram e aprendem com seus erros e, mesmo que inconscientemente, sabem que são tão corajosas e independentes quanto imaginam. Temos protagonistas riquíssimas que, se antes aparentavam vazias, ao final se mostram complexas, porque essa jornada as coloca em um intrincado processo de

autoconhecimento. Atributos que nos estimulam a refletir sobre as nossas próprias capacidades e funções sociais. Pois, da mesma forma que somos influenciadas a desejar o vestido rosa e o príncipe encantado, aqui, somos influenciadas a compreender que as nossas vidas podem ser algo para além da vaidade ou que meninas também podem fugir dos monstros ou combatê-los.

San e Lady Eboshi, de *Princesa Mononoke* (1997), são personagens que inspiram ainda mais esse sentido, visto que nenhuma delas exala a feminilidade esperada pela sociedade, podendo ser substituídas por personagens masculinos sem alterar a essência do enredo, por mais que se perdesse o aspecto que se tornou tão característico de Studio Ghibli: mulheres fortes, valentes, determinadas e heroínas das suas próprias narrativas. Por isso que tais personagens se tornam tão representativas, por trazerem um olhar de que uma mulher pode, tanto quanto o homem, ser violenta, querer arriscar sua vida para proteger aquilo que acredita, ocupar posições de poder e não ter a beleza e o amor como cerne da sua vida.

Além das personagens, as narrativas também são ricas. Elas não costumam seguir a estrutura proposta pelos contos de fadas que, só após a protagonista ser salva por um personagem masculino, caminham para um final feliz. Por mais “feliz” que acabe a história, sempre é colocado um “porém” nas narrativas de Miyazaki, uma possibilidade. Os finais de *Princesa Mononoke* (1997) e *O Castelo Animado* (2004), por exemplo, não revelam se as guerras realmente cessarão, pois ainda persiste uma sociedade egoísta e gananciosa.

Do mesmo modo em que Fought e Eisenhower analisam o quadro de todos os personagens dos filmes:

Há uma princesa isolada tentando fazer alguém fazer alguém se casar com ela, mas não há mulheres fazendo outras coisas. (...) Não há mulheres liderando o povo da cidade para ir contra a Besta, nenhuma mulher se unindo na taverna cantando canções de bebida, mulheres dando instruções umas às outras ou inventando coisas. Todo mundo que está fazendo qualquer outra coisa, exceto encontrar um marido no filme, é praticamente um homem. (FOUGHT; EISENHAUER, 2016, tradução nossa)

Esse é um outro aspecto interessante de se observar nas produções do Studio Ghibli. Como dito anteriormente, não buscamos realizar uma coleta de dados quantitativos, mas, ao resgatar as coadjuvantes de cada história que influenciaram a ação dos protagonistas e coprotagonistas, identificamos que elas desempenham funções de extrema importância no enredo. Seja impactando diretamente a

personagem central feminina (ou masculina, no caso de Ashitaka), seja ocupando papéis de poder, de relevância, de liderança ou, até mesmo, de enaltecimento da figura feminina.

Podemos afirmar que nas três obras, sempre que remetemos a cargos de liderança, quem os ocupa são mulheres:

1) *Princesa Mononoke* (1997): San como aquela que personifica diferentes características que poderiam configurar uma mulher - agressiva, bruta e selvagem; Lady Eboshi como líder da Ilha de Ferro, que comanda tanto a aldeia como toda a tropa; Hii-Sama como Oráculo da Aldeia de Ashitaka que toma as decisões pelo seu povo por meio da sua sabedoria; Moro como deusa dos lobos; e ex-prostitutas da Ilha de Ferro que ganharam um novo rumo graças à uma mulher em cargo de autoridade passam a se entenderem como mulheres dignas.

2) *A Viagem de Chihiro* (2001): Yubaba como bruxa poderosa e dona da Casa de Banho; Zeniba, igualmente poderosa, que nos surpreende ao se revelar bondosa, alheia ao estereótipo de bruxa má e cruel; e Lin como companheira fundamental de Chihiro que a acolhe como sua irmã mais nova, responsabilizando-se por ela ao cuidar, ensinar e compartilhar seu sonho de um dia poder sair dali e viajar mundo afora.

3) *O Castelo Animado* (2004): Sophie na versão idosa como forma de nos fazer refletir sobre a questão do envelhecer; a Bruxa da Terra Abandonada como feiticeira poderosa e temida por todos devido as suas habilidades com magia; Madame Suliman, como feiticeira oficial e representante do reino mais relevante que o próprio rei, que é citado mas ausente em toda a história.

Enfim, ao associarmos a análise das animações de princesas da Disney, de Fought e Eisenhower, à nossa análise sobre a representatividade feminina nas animações do Studio Ghibli, compreendemos a influência que ambas as companhias possuem sobre o desenvolvimento de percepção de gêneros na sociedade, sendo elas muito mais do que conteúdo audiovisual meramente voltado ao entretenimento do público infantil.

4.5 Intersecção das diferentes identidades da mulher japonesa

Na seção anterior, abordamos a complexidade das personagens do Studio Ghibli e a sua importância ao propor um novo olhar sobre a “feminilidade” que a sociedade em geral espera das mulheres. Com isso, nesta última seção, discute-se de

que forma se dá a construção das diferentes identidades das personagens, agora vislumbrada por meio do sujeito pós-moderno concebido por Stuart Hall em *A identidade cultural na pós-modernidade* (2006).

Durante um período, acreditava-se que as identidades estabilizaram o mundo social, até que, no final do século XX, uma mudança estrutural decisiva transformou as sociedades modernas, fragmentando “as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais” (Ibidem, p. 09).

Desse modo, a fim de avaliar uma possível “crise de identidade”, consequente dessa mudança que tanto vinha sendo discutida pelos teóricos, Hall se propôs a investigar diferentes questões da identidade cultural para, enfim, chegar à concepção de um “sujeito pós-moderno”, sucessor do “sujeito do Iluminismo” e do “sujeito sociológico”, respectivamente. Mesmo tendo como foco o terceiro sujeito, são necessárias breves notas sobre os outros dois:

1) Sujeito do Iluminismo: sujeito influenciado pela filosofia racional e individualista do período. Opondo-se ao teocentrismo ao se apoiar sobre o conceito antropocêntrico, é “um indivíduo totalmente centrado, unificado, dotado das capacidades de razão” (Ibidem, p. 10), bem como responsável por suas ações. Ainda, o sujeito do iluminismo acreditava que já nascia como sujeito completo e assim se mantinha até a morte.

2) Sujeito sociológico: sujeito que começa a se entender como parte de algo maior e externo a ele. Desse modo, ele percebe a importância da relação interpessoal, tornando-se vulnerável ao meio, e não se vê mais como ser autossuficiente. Em outras palavras, o indivíduo se entende como possuidor da essência interior “eu real” e que pode ser influenciado tanto pelo mundo pessoal como pelo mundo público (interior *versus* exterior).

E o que de fato nos convém:

3) Sujeito pós-moderno: sujeito que refuta a ideia de ser possuidor de uma única identidade ao se ver confrontado “por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar - ao menos temporariamente” (Ibidem, p. 13). Isto é, o indivíduo passa por um processo de identificação móvel, que não se apega à noção de permanência.

Por sua vez, a geração contemporânea das princesas de Fought e Eisenhower pode ser relacionada ao sujeito pós-moderno, visto que em ambos os casos se cuida

de um indivíduo híbrido em constante construção e consequente de um efeito de deslocamento e não apenas de desagregação.

Assim, em vez de falar da identidade como uma coisa acabada, deveríamos falar de identificação, e vê-la como um processo em andamento. A identidade surge não tanto da plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de uma falta de inteireza que é “preenchida” a partir do nosso exterior, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos por outros. (Ibidem, p. 39)

Todavia, enquanto a pesquisa das princesas nos entrega características mais assertivas ao que concerne seus traços de personalidade, a compreensão das personagens Ghibli através do sujeito pós-moderno de Hall possibilita um enquadramento mais amplo, que atravessa esse aspecto justamente por Miyazaki nos propor narrativas tão imprevisíveis.

No capítulo *Descentrando o sujeito* (2006), Stuart Hall menciona que com o avanço de diversas teorias sociais que surgiram durante a segunda metade do século XX, ao menos cinco descentramentos - como Lacan e “O Outro”, Foucault e “Poder Disciplinar” e movimento feminista - ocorreram de forma a impactarem o conhecimento moderno da época, resultando no nascimento do sujeito pós-moderno.

Nas suas obras, o Studio Ghibli consegue materializar esse “processo em andamento” - que é a identificação - por meio da própria jornada das personagens. Independentemente da temática, espaço-tempo e obstáculos, a protagonista se depara com uma aventura que desloca a sua identidade “inicial” (do Iluminismo) para a assunção de uma multiplicidade de identidades flexíveis (pós-moderno).

Além disso, podemos aferir que, além de as personagens viverem essa jornada de fragmentação, os filmes também incorporam o sujeito descentrado: *A Viagem de Chihiro* (2001) e *O Castelo Animado* (2004) e o “Outro” de Jacques Lacan e; *Princesa Mononoke* (1997) e o movimento feminista. Logo, a construção das identidades das personagens se dá pela representação de alguns aspectos de cada movimento ou teoria.

Tanto em *A Viagem de Chihiro* (2001) quanto em *O Castelo Animado* (2004), aquela fragmentação é mais perceptível do que em *Princesa Mononoke* (1997), tendo em vista que ambas as personagens - Chihiro e Sophie - vivem jornadas com começo, meio e fim mais demarcados, pois, da mesma forma, elas se desenvolvem e se hibridizam a partir do descentramento voltado ao “Outro” de Jacques Lacan.

Essa é a segunda descentração de Hall, que trata da descoberta do inconsciente de Sigmund Freud e Jacques Lacan, a qual pressupõe que a identidade não se desenvolve naturalmente por meio do “núcleo do ser da criança”, mas se relacionando com outros ao longo de toda a sua vida, permanecendo dividido por mais que acredite viver a própria identidade em sua completude.

No caso da Chihiro, a seu turno, essa formação do “eu” é mais visível por ela ainda ser uma criança. A entrada no mundo dos espíritos é justamente o início da sua relação com os sistemas simbólicos com que até então não havia tanto contato; “e é assim, o momento da sua entrada nos vários sistemas de representação simbólica - incluindo a língua, a cultura e a diferença sexual” (HALL, 2006, p. 38).

A desconstrução da personagem representa, além de tudo, o recurso de Miyazaki de recorrer à tradicionalidade japonesa para apresentar seu descontentamento com a crise de identidade que o Japão vinha sofrendo na época do lançamento do filme, devido à alienação de sua sociedade com o avanço dos efeitos da globalização, especialmente capturada pelo diretor na cena da transformação dos pais de Chihiro em porcos.

Desse modo, identificamos a presença do discurso da cultura nacional que o diretor entoa com certo saudosismo, ao “se voltar para o passado, a recuar defensivamente para aquele ‘tempo perdido’, quando a nação era ‘grande’” (Ibidem, p. 56), mas sem deixar de apontar as suas falhas como sistema social, explícitas na Casa de Banho onde, mesmo em meio a um ambiente tradicional, os subordinados não passam de peças do sistema que vão perdendo aos poucos a sua identidade e individualidade - processo simbolizado pela cena em que Chihiro cede parte do seu nome ao assinar o contrato de Yubaba.

Enquanto a aventura de Chihiro é sobre a iniciação do processo de fragmentação, Sophie vive uma parte mais avançada dessa mesma jornada, porque a personagem já foi dividida e “vivencia sua própria identidade como se ela estivesse reunida e ‘resolvida’” (Ibidem, p. 38), até quando é transformada em uma velha de noventa anos e tudo se desagrega, em especial, ao conhecer Howl.

Durante sua convivência com o feiticeiro e demais personagens apresentados na seção 4.3, os diferentes “eus” de Sophie são revelados em um espectro de idades ou fases da vida: aos noventa anos, Sophie é destemida e fala o que pensa; aos sessenta, demonstra seu lado mais maternal ao cuidar do outro, principalmente em companhia de Markl e Bruxa da Terra Abandonada; e aos dezoito, expõe sua versão

que, apesar da comodidade inicial, anseia pela vida, pelos outros e pelo que acredita ser adequado. Essa hibridização de Sophie funciona como o “Outro” para os demais personagens, provocando a mesma desconstrução de sua identidade.

Quanto a *Princesa Mononoke*, o descentramento pode ser explorado ao trazermos aspectos que remetem à destruição da natureza pela exploração capitalista e às imposições sociais derivadas do machismo e do patriarcado. Com isso, podemos afirmar que o processo de construção da identidade se dá a partir do Ecofeminismo, movimento sob o qual ativistas acreditam na existência de uma conexão entre o domínio do homem sobre a natureza e sobre as mulheres.

O quinto descentramento trazido por Hall é o feminismo, parte do conglomerado de movimentos sociais que aflorou pelo mundo durante a década de sessenta. Mas o que diferencia o movimento feminista dos demais é por ele ter “uma relação mais direta com o descentramento conceitual do sujeito cartesiano e sociológico” (ibidem, p. 45), conforme abordamos no capítulo dois deste trabalho ao identificar a influência do comportamento das mulheres japonesas sobre toda a nação - como na oposição privado *versus* público, por questionamentos em relação ao nacionalismo imposto pelo Estado à compreensão do que é “ser” japonês, a influência da ocidentalização, entre outros.

Retomando a obra de Miyazaki, ao passo que as outras duas animações trabalham a desconstrução das personagens durante toda a narrativa, no caso de San e Eboshi, isso somente acontece no desfecho, quando ambas se veem igualmente fracassadas ante a destruição da floresta e da vila. Esse é o momento em que finalmente se dão conta da importância do ato de dialogar - um dos elementos-chave pregado pelo movimento feminista - que teria sido possibilitado, nesse caso, pela tentativa de deixar a ambição trazida pelo capitalismo de lado e buscar a essência que o contato com a natureza lhes proporcionaria.

Outro ponto a considerar em relação à animação é a forma como o feminismo é trabalhado. Ainda que as personagens carreguem características que destoam do padrão esperado pela sociedade - mulheres em cargo de liderança e que vivem por aquilo que acreditam lhe fazer sentido -, elas mesmas não são conscientes de que exercem atitudes com as quais compactua o feminismo e não se identificam como membras desse movimento - e é exatamente a partir disso que nós, espectadoras, identificamo-nos com elas, pela temática ser tratada com naturalidade:

O diretor Miyazaki, ao compilar suas personagens banhando-se nas mais variadas fontes e textos culturais, distanciando-se das representações femininas puramente tradicionais, consegue dar voz a uma minoria esquecida. Subverte o papel esperado de uma mulher e também suas formas de representação, chegando a criar uma memória própria que retrata diversos tipos de mulheres que lutam pelo que acreditam. (HORTA, 2017, p. 164)

Mediante às mais variadas possibilidades de representação das personagens femininas, as animações do Studio Ghibli nos concedem a intersecção das diferentes identidades da mulher japonesa pós-moderna e constrói outra infinidade de identidades pertencentes à mulher japonesa contemporânea, que, por sua vez, passa a deter toda a vivência das gerações anteriores - construída, modificada e reconstruída para, então, ser transformada novamente.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dois temas centrais nos guiaram ao longo deste trabalho para que pudéssemos compreender a identidade da mulher japonesa contemporânea: as mulheres no panorama social japonês dos últimos 150 anos e a representação feminina nas produções do Studio Ghibli. A partir dessa análise, convergimos diversas reflexões voltadas, principalmente, para o movimento feminista no Japão.

Ao apresentarmos o contexto histórico japonês a partir do início do século XX até os dias atuais, percebemos que grandes eventos como o processo de ocidentalização e as Guerras Mundiais concorreram para o surgimento do movimento feminista ao mesmo tempo que atrapalharam o seu progresso. Ademais, foi justamente diante dessa influência ocidental que evidenciamos a importância de se enxergar o feminismo como uma revolução plural, tendo em vista que cada sociedade é carregada de elementos históricos bastante específicos.

De fato, o movimento feminista caminha a passos lentos no Japão, ainda havendo muito para se conquistar em relação a igualdade de gênero, mesmo que várias identidades da mulher japonesa já tenham percorrido esse mesmo caminho. No Brasil, diversos estudos as apresentam em formato de comparativos com narrativas da literatura japonesa e até com as próprias obras do Studio Ghibli. No entanto, ao buscarmos referências no que diz respeito às mulheres contemporâneas, a disponibilidade é escassa e o acesso é limitado a materiais em línguas estrangeiras.

Dessa forma, ao trazer essa reflexão a partir das análises das animações de Miyazaki junto às teorias de Fought e Eisenhower (2016) e Stuart Hall (2006), damos um importante passo para discutir a emergência de uma revisão da representatividade feminina para além da visão ocidentalizada. Afinal, as personagens San, Lady Eboshi, Chihiro e Sophie desconstróem o estereótipo de mulheres submissas, dependentes e frágeis do imaginário do sujeito ocidental e propõem um novo sentido ao termo feminilidade.

Enfim, como foi repisado, este trabalho não esgota as possibilidades de futuras reflexões. Outras metodologias podem ser empregadas nas análises das obras do Studio Ghibli para entender se essas animações implicam a formação das crianças japonesas da mesma forma que as princesas da Disney vieram a influenciar a construção de papéis de gênero, por exemplo.

Compreender o histórico social japonês é também, uma das formas de introduzir a discussão que venha a tratar sobre a representatividade feminina no que tange às mulheres com ascendência japonesa radicadas em outras nações como o Brasil. Visto a ascensão do movimento feminista amarelo no país por parte das brasileiras com ascendência asiática que não se veem representadas nas comunicações das marcas ou produções audiovisuais e sofrem com racismo e fetichização.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Alessandra. Angela Davis: “Quando a mulher negra se movimenta, toda a estrutura da sociedade se movimenta com ela”. El País. 2017. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2017/07/27/politica/1501114503_610956.html>. Acesso em: 27 Out. 2020.

BEAUVOIR, Simone de. O segundo sexo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.

BHABHA, Homi K. O local da Cultura. Trad. Myriam Ávial, Eliana Lourenço de Lima Reis e Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

CATARSE. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2020. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/catarse/>>. Acesso em: 08 Set. 2020.

DAVIS, Angela. Mulheres, raça e classe. São Paulo: Boitempo, 2016.

FEMINILIDADE. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2020. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/feminilidade/>>. Acesso em: 19 Nov. 2020.

GUO, Jeff. Researchers have found a major problem with ‘The Little Mermaid’ and other Disney Movies. The Washington Post. 2016. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/news/wonk/wp/2016/01/25/researchers-have-discovered-a-major-problem-with-the-little-mermaid-and-other-disney-movies/>>. Acesso em: 17 Nov. 2020.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HALL, Stuart. O Ocidente e o Resto: discurso e poder. In: Formations of Modernity. Tradução: Carla D’Elia. Projeto História, São Paulo, n. 56, p. 314-361, Mai-Ago. 2016. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/download/30023/20834>>. Acesso em: 18 Out. 2020.

HORTA, Lilia. Mulheres e memórias em Miyazaki. O consumo da estética híbrida e transgressora do cinema de animação de Hayao Miyazaki. 2017. Dissertação - Escola Superior de Propaganda e Marketing de São Paulo, São Paulo, 2017.

HUMANIDADE. *In*: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2020. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/humanidade/>>. Acesso em: 06 Set. 2020.

ISOTANI, Mina. A Representação do Feminino: a construção identitária da mulher japonesa moderna. São Paulo, 2015, 219p. Tese (Doutorado). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

ITO, Misami. Women of Japan unite: Examining the contemporary state of feminism. The Japan Times. 2015. Disponível em: <<https://www.japantimes.co.jp/life/2015/10/03/lifestyle/women-japan-unite-examining-contemporary-state-feminism/>>. Acesso em: 28 Out. 2020.

KATSURAYAMA, Maria Aparecida Cordeiro. A reconstrução midiática da imagem feminina no Japão moderno. 2016. 72p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2016.

PINTO, Felipe. Deslocamentos espaço-temporais: Espacialidades Ma (間) em A Viagem de Chihiro, de Hayao Miyazaki. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso - Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, Ceará, 2019.

SHIGUEMATSU, Setsu. *Scream from the Shadows: The Women's Liberation Movement in Japan*. Mineápolis: University of Minnesota Press, 2012.

FILMOGRAFIA

A VIAGEM de Chihiro. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 2001 (125 min.).

CINDERELA. Direção de Clyde Geronimi, Hamilton Luske e Wilfred Jackson. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1950 (75 min.).

MEU Amigo Totoro. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 1988 (86 min.).

NAUSICAÄ do Vale do Vento. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 1984 (117 min.).

O CASTELO Animado. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 2004 (119 min.).

O SERVIÇO de Entregas da Kiki. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 1989 (103 min.).

PORCO Rosso: O Último Herói Romântico. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 1992 (94 min.).

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

VALENTE. Direção de Mark Andrews e Brenda Chapman. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, 2012 (93 min.).