
A construção do feminino no Oriente: uma análise da jornada da heroína Chihiro¹

Isis CARVALHO²
Cristiano OTAVIANO³
Deborah Luísa Vieira dos SANTOS⁴

Universidade Federal de São João del-Rei, São João del-Rei, MG
Universidade Vale do Rio Doce, Governador Valadares, MG

RESUMO

A pesquisa observa o papel da personagem Chihiro no filme “A Viagem de Chihiro”, dos Studio Ghibli, lançado em 2001 e vencedor do Oscar de Melhor Animação. Com o objetivo de afirmar a singularidade da representação feminina de Chihiro são usados filmes animados clássicos ocidentais como comparativos que reforcem estereótipos femininos, como “A Bela e a Fera” (1991). A obra é observada a partir da Jornada do Herói, proposta por Joseph Campbell, a fim de observar como a protagonista, Chihiro, quebra estereótipos vinculados ao gênero feminino, quando comparada a outras narrativas.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Animação; Gênero; A Viagem de Chihiro; Jornada do Herói.

1 INTRODUÇÃO

A mídia é um componente que vem se integrando cada vez mais no dia a dia da sociedade. Desde sua criação, teve a capacidade de diminuir distâncias físicas, aproximar culturas e criar o ambiente da Aldeia Global⁵ (McLuhan, 2016). Por estar presente no cotidiano, a relação que possui com o ser humano é de intrínseca troca de valores e normas sociais, tendo as culturas locais mutuamente afetadas (Canclini, 1997; Thompson, 2018).

Com tamanho poder, a mídia consegue influenciar padrões comportamentais e determinações sociais (Berger; Luckmann, 2003; Canclini, 1997). No que se refere às questões relativas ao gênero, os produtos culturais tendem a (re)construir a imagem da

¹Trabalho apresentado no IJ08 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação, da Intercom Júnior – XX Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Bacharel em Jornalismo pelo Curso de Comunicação Social - Jornalismo da UFSJ, email: isiscarsou@gmail.com

³ Doutor em Estudos Literários pela UFJF, Professor do Departamento de Comunicação e do Programa de Pós-Graduação em Letras da UFSJ. E-mail: cristianojornalismo@ufsj.edu.br.

⁴ Doutora em Comunicação (PPGCOM/UFJF), Professora do Núcleo de Humanidades da Universidade Vale do Rio Doce (UNIVALE) e Diretora da UNIVALE Editora. E-mail: deborah.santos@univale.br.

⁵ Com o surgimento das tecnologias, as barreiras físicas foram quebradas aos poucos. Aproximando povos e culturas diferentes, criando uma nova configuração de aldeia: a Aldeia Global.

mulher na sociedade. Alguns reforçando o estereótipo de fragilidade e subalternidade, relacionados ao gênero feminino (Beauvoir, 2009). A representação do feminino, por muito tempo, se resumia a papéis de secundarismo, dando ao homem todo o protagonismo e glória nas histórias e também na vida real (Banaji, 1996). Com as mudanças estruturais de produção e de pensamento, em especial, devido aos movimentos sociais e feministas, tal modelo foi sofrendo mudanças com o passar do tempo.

Portanto, a pesquisa se faz pertinente no sentido de analisar algumas das representações femininas perpetuadas por muito tempo no cinema de animação, que são as princesas. As comparando com personagens insurgentes neste mesmo cenário dos desenhos. Com destaque, a protagonista do filme *A Viagem de Chihiro* (2001), do Studio Ghibli. No Japão, país de origem da produção, a animação ultrapassou números de filmes de grande bilheteria, como *Titanic* (1997), superando a marca de 300 milhões de dólares através da venda de ingressos. A animação não só conquistou prêmios, como também mudou a forma com que o Ocidente consome produções japonesas (Ribeiro, 2021).

O filme conta a aventura de Chihiro que, ao se mudar com sua família para outra cidade, tem os próprios pais transformados em porcos, enquanto é aprisionada por uma bruxa em uma casa de banhos. O longa-metragem mostra a luta da protagonista para libertar a família, enquanto passa pelo processo de amadurecimento e auto-determinação. Na obra é possível perceber a transição de uma criança mimada se tornando uma menina altruísta, que passa a ver o mundo com uma percepção além de si mesma.

Nesse sentido, a produção, ao ultrapassar fronteiras territoriais e fazer parte da construção das identidades no ocidente, aponta como os meios de comunicação influenciam no processo de identificação dos sujeitos de modo desterritorializado (Canclini, 1997). Ou seja, “vamos nos afastando da época em que as identidades se definiam por essências a-históricas: atualmente configuram-se no consumo, dependem daquilo que se possui, ou daquilo que pode chegar a possuir” (Canclini, 1997, p. 15). Para além, a produção traz novas formas de representar o feminino, em especial, na posição de protagonista e heroína.

O artigo é um recorte da monografia de Isis Carvalho (2023), que discute de forma mais ampla a construção das representações femininas em filmes de animação. O trabalho usou como base a comparação de personagens ocidentais e orientais, o histórico de dois maiores estúdios de animação (Disney e Ghibli), a Jornada do Herói, a análise de outras personagens femininas do filme e a sobreposição das cenas marcantes. Reafirmando, assim, a importância de trabalhos na área de estudos de gênero e comunicação.

2 GÊNERO: A MULHER COMO O “OUTRO”

No que tange ao gênero, Beauvoir (2009) remonta a complexa relação que se estabeleceu em torno da mulher. Na relação comparativa e binária mulher x homem, a dinâmica de poder é desbalanceada, o mais básico princípio é posto em cheque: todos os seres humanos nascem livres e iguais em dignidade e direitos.

Essas disparidades foram, e são, endossadas pelas instituições. Era conveniente para a Igreja, o Estado e a Família que tais relações desiguais se mantivessem. A manutenção de sua dominância era plena e a legitimação desse processo era perpetuada por gerações sem grandes oposições. A mulher, portanto, foi considerada o outro do homem, aquilo que ele não é e em posição inferior à dele (Beauvoir, 2009).

Com o decorrer dos anos, os meios de produção se modernizaram, as tecnologias se atualizaram e os ideais seguiram estas mudanças. As revoluções industriais foram o início das transformações no dia a dia do proletariado. As mulheres passaram a deixar o ambiente das casas para se inserirem no meio industrial. A rua trazia uma profusão de informações e novidades que eram negadas a elas no ambiente doméstico. O contato com o mundo exterior lhes possibilitou o vislumbre da imensidão que mal tinham percebido a vida inteira.

Nas últimas décadas, o próprio conceito de mulher, já debatido anteriormente por Beauvoir, passa a se desconstruir e a afirmar que a mulher é plural. Não existindo apenas um categórico feminino que deva ser seguido e aceito, mas a liberdade de poder se reafirmar por meios estéticos, culturais, sociais e de várias áreas. Existem diferentes formas de mulheridades e feminilidades (Nascimento, 2023).

Na tentativa de domínio, os estereótipos da mulher e do feminino são reafirmados pelas instituições sociais e também por seus aparatos de controle, sendo a mídia e o cinema dois deles. Por muito tempo, a grande maioria das personagens femininas eram representadas como princesas indefesas, donzelas e criaturas frágeis. Na atualidade, por mais que se tenha uma maior gama de representações sobre a mulher, algumas ainda retratam de forma supérflua e fantasiosa estes outros aspectos, como é o caso das relações sáficas. Por mais que se façam filmes representando as relações homossexuais entre mulheres, o apelo sexual e subestimação dessa relação ainda se fazem presentes.

3 OBJETO E ANÁLISE

O poder das palavras, como forma de afirmação de identidade, é a chave para compreender *A Viagem de Chihiro*. A narrativa fantástica cativa desde o começo, com a maldição lançada sobre os pais de Chihiro; o garoto que se transforma em dragão; a bruxa dona de uma casa de banho que aprisiona a garota, roubando-lhe o nome; o espírito sem rosto e diversas passagens e personagens absurdas e mágicas presentes no enredo. A princípio, o filme pode causar estranhamento por possuir tantas personagens fantásticas e, para telespectadores leigos, parecer sem sentido. Mas o longa é envolto em mitos e histórias da cultura japonesa que exprimem, de maneira única, as crenças e credos daquele povo.

Para além da misticidade, outro ponto que chama a atenção é a transformação de Chihiro ao longo do filme. A garota está mudando de cidade com sua família. O comportamento de Chihiro no começo é de imaturidade, insegurança, e por vezes, muito irritante. Porém, quando seus pais são transformados em porcos por um feitiço e ela é a única que pode salvá-los, Chihiro passa por sua própria jornada do herói, por longos processos de conflitos internos, que resultam em uma menina completamente diferente daquela criança mimada do começo da história. O diretor da animação (Ghibli, 2008), Hayao Miyazaki, diz que, ao passar um final de semana em um chalé com seus amigos e a filha do casal de 10 anos, percebeu que as histórias e mangás para meninas daquela idade só apresentavam temáticas de romance e paixões. Logo, Miyazaki criou *A Viagem de Chihiro* como um referencial de independência e coragem para mostrar àquelas meninas que elas poderiam ser muito mais que garotas apaixonadas.

Com o objetivo de identificar a representação da personagem principal, Chihiro, e compreender as especificidades dessa representação diante das narrativas padrões, a pesquisa se dará por meio da jornada da heroína (Campbell, 2009), para compreender quais os elementos constroem a personagem Chihiro e constatar quais destes a distinguem no papel ativo de construtora da própria realidade, observando o gênero como um marcador social da diferença (Zamboni, 2014).

3.1 A Viagem de Chihiro

A história se passa no Japão, no final da década de 1990. A família Ogino está se mudando para uma nova cidade a fim de iniciar uma outra vida, com diferentes empregos, escola, amigos e vivências. A filha única do casal, Chihiro, não se mostra contente com tal mudança, pois está prostrada e sem ânimo durante toda a viagem.

No meio do caminho eles se perdem e vão parar em um túnel que leva a uma estação de trem antiga que, por sua vez, conduz a um pequeno vilarejo com diversas barracas aparentemente fechadas. Ao se aproximarem do local, o aroma de comida sendo preparada chama a atenção dos pais, Yuuko e Akio, que encontram uma barraca repleta de pratos apetitosos à vista e ao paladar. Mesmo não havendo ninguém na barraca, o pai, Akio, diz que não vê problema em provarem os alimentos pois pagariam por tudo posteriormente.

O tempo todo, Chihiro fica contra a atitude dos pais, afirmando que a comida poderia ter fins específicos, e reforçando que queria ir embora dali. Os pais ignoram a garota e continuam com seu banquete. Assim, Chihiro os deixa comendo e vai explorar o vilarejo. Neste momento que ela avista um garoto que parece ter a mesma idade que ela.

Assim que a vê, o garoto avisa ríspido: “Saia daqui, antes do entardecer”. No entanto, o sol já se punha e, quando encontra os pais para fugir dali, percebe que eles se transformaram em porcos. Chihiro se sente perdida, sem seus pais, sem saber onde está e sem ter como sair dali. Em meio ao desespero, ela reencontra o garoto e ele promete ajudá-la a sair daquele lugar. Seu nome é Haku e ele explica que a garota agora deve trabalhar naquele mundo para conseguir se libertar e libertar os pais.

Para conseguir trabalho, Chihiro tem de recorrer a Yubaba, a bruxa que é a dona da Casa de Banhos, o único possível para buscar emprego. A bruxa zomba da menina,

que suplica por emprego, chamando-a de franzina e mimada demais para trabalhar naquele lugar. A mulher também aponta a soberba dos pais de Chihiro ao comerem a comida dos convidados da Casa de Banho, e é por isso que foram amaldiçoados como porcos. No entanto, mesmo com todas as alegações e empecilhos, Chihiro insiste em conseguir seu emprego e salvação. Isso irrita profundamente a bruxa, que após um contratempo concorda com os pedidos da garota e lhe concede uma vaga.

Porém, para fechar o contrato, a bruxa rouba o nome de Chihiro, dando-lhe um novo nome: Sen⁶. Com uma nova identidade, Chihiro faz vários aliados (Lin, Kamaji, Zeniba, Sem Rosto...) enquanto enfrenta diversos desafios e obstáculos que a fazem se sentir insegura, com medo e aflita. Ao mesmo tempo, a garota passa pelo processo de amadurecimento, usando destes sentimentos para continuar sua jornada e aprender como se superar em cada dificuldade.

O encontro com o espírito Sem Rosto, a libertação do espírito sujo, a viagem até a casa de Zeniba, a descoberta da outra forma física de Haku - que pode se transformar em dragão -, são algumas das passagens fantásticas do filme. Ao final de sua viagem, Chihiro enfrenta o último desafio, que é libertar seus pais. Tendo de discernir quem são seus verdadeiros pais em um bando de porcos, a garota consegue vencer a trapaça da bruxa e finalmente liberta seus pais e volta ao mundo dos humanos.

3.2 A Jornada do Herói

Para analisar *A Viagem de Chihiro* serão usados os princípios de Joseph Campbell (1949) discutidos em *O Herói de Mil Faces*. Na obra, Campbell descreve alguns pontos que foram, e continuam, a ser usados em narrativas literárias e até nas tradições religiosas. Especificamente, tais pontos tratam do desenvolvimento do protagonista ao longo da história. O autor trabalha com a separação de capítulos e subcapítulos em sua análise.

As partes analisadas serão: Capítulo I: A Partida, Capítulo II: A iniciação e o Capítulo III: O retorno. O primeiro capítulo, o mais extenso, é dividido em a) O chamado da aventura; b) O auxílio sobrenatural; c) A passagem pelo primeiro limiar; e

⁶ Dessa forma, de acordo com teorias, Yubaba estaria roubando a identidade da pessoa. Mudando, não somente seu nome, mas todo o seu passado. A partir daí, não existiria mais Chihiro, a garota insegura e medrosa, mas Sen, uma menina sem limitações e com diversas possibilidades.

d) O ventre da Baleia. O segundo se divide em a) O caminho das provas. E o terceiro capítulo é trabalhado em a) A fuga mágica

3.2.1 O Chamado para a aventura

Ao situar o herói em seu mundo cotidiano, mostrando sua realidade e seu dia a dia, o chamado para a aventura é a primeira quebra da rotina e o começo da narrativa.

Esse primeiro estágio da jornada mitológica — que denominamos aqui ‘o chamado da aventura’ — significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida. [...] Mas sempre é um lugar habitado por seres estranhamente fluidos e polimorfos, tormentos inimagináveis, façanhas sobre-humanas e delícias impossíveis. (Campbell, 1949, p. 33- 34).

Em *A Viagem de Chihiro*, o Chamado para Aventura é representado no começo do filme, desde o momento em que seus pais se perdem do caminhão de mudança até o momento em que Haku a avisa para sair da Casa de Banhos enquanto ainda era dia.

3.2.2 O auxílio sobrenatural

Para seguir a aventura em um mundo completamente diferente e com tudo novo a sua volta, o herói conta com a ajuda de um protetor para poder auxiliá-lo a entender os mecanismos daquele mundo. E encontrando uma maneira para sair dali. O primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora, que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se. (Campbell, 1949). No filme, o Auxílio Sobrenatural vem por meio de Haku. Ele é a primeira figura do novo mundo que vem ao encontro de Chihiro, confortando-a e dando instruções dos passos que deve seguir para ali se manter - por meio do emprego cedido por Yubaba - e como sair dali, posteriormente.

3.2.3 A passagem pelo primeiro limiar

Após conseguir entender, minimamente as estruturas do novo mundo, chega o momento em que o herói se encontra com algo que o fará tomar decisões que o mudarão profundamente ao longo da história. Tendo as personificações do seu destino a ajudá-lo e a guiá-lo, o herói segue em sua aventura até chegar ao "guardião do limiar", na porta

que leva à área da força ampliada. (Campbell, 1949). O encontro de Chihiro com Yubaba é esse divisor de águas, a passagem pelo primeiro limiar. Quando ela chega ao batente das portas do quarto da bruxa e é arrastada para dentro, ali se inicia seu processo de transição. A determinação e insistência da garota a farão conseguir um espaço na Casa de Banhos e dar continuidade à aventura.

3.2.4 O ventre da baleia

Aqui o herói renasce em sua história. Ele deixa para trás a persona que era, no “mundo real”, para se tornar o herói do novo mundo. Ainda de maneira incompleta, o herói agora assume essa nova personalidade e enfrenta os desafios que o ensinam e o prepara para suas proações.

A ideia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero, ou ventre da baleia. O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu. (Campbell, 1949, p. 49).

Quando Yubaba muda o nome de Chihiro para Sen, fica claro que a garota já não seria mais a mesma. As intenções da bruxa ao mudar o nome da criança, era fazê-la prisioneira da Casa Banhos, sem uma identidade que a fizesse voltar ao mundo real. Mas, é sobre essa nova identidade, sem se esquecer de sua essência, que a menina se permitirá a viver aquela aventura e tomar as decisões necessárias para sobreviver ali. Decisões essas que levarão ao seu amadurecimento.

3.2.5 O caminho de provas

Aqui se dá o desenvolver da aventura. O herói segue desbravando o novo mundo e, agora, passando pelos desafios, conhecendo outras personagens, se entregando à tarefa de tentar encontrar a chave para sair dali e voltar ao seu mundo.

Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. [...] O herói é auxiliado, de forma encoberta, pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado antes de penetrar nessa região. (Campbell, 1949, p. 56).

A jornada de Chihiro, agora sob o nome de Sen, se dá com sua habituação com o novo emprego na Casa de Banhos. Sob a guarda de Lin, Sen aprende a limpar as banheiras e servir os clientes. A passagem do Deus do Rio é o primeiro desafio enfrentado pela garota, que o completa a tarefa de maneira desajeitada, mostrando seu processo de aprendizado.

As provas continuam no momento em que Sen enfrenta o espírito sem rosto após se tornar o monstro ganancioso, e logo o salvando da própria Casa de Banhos. Logo após, se inicia a viagem com destino a casa de Zeniba em busca da cura de Haku e dos pais. Aqui já se encaminha para a conclusão da história, começam os desfechos das histórias secundárias e Sen volta para a Casa de Banhos para poder, finalmente, resgatar seus pais após ter ajudado todos a sua volta.

3.2.6 A Fuga Mágica

Após passar por todos os desafios, contratempos e maravilhas, vencendo a batalha final e conseguindo a chave para voltar ao seu mundo, o herói pode finalmente voltar para tão almejada casa.

Se o herói obtiver, em seu triunfo, a bênção da deusa ou do deus e for explicitamente encarregado de retornar ao mundo com algum elixir destinado à restauração da sociedade, o estágio final de sua aventura será apoiado por todos os poderes do seu patrono sobrenatural. (Campbell, 1949, p. 115).

Chihiro não possui um objeto físico que represente tal chave para casa. A conquista da garota não é palpável, ela é medida por meio de seu amadurecimento. A personagem se vê livre quando consegue distinguir os pais entre os porcos, provando que agora ela compreende a essência da vida, e não apenas sua aparência. Auxiliando-a em sua fuga está Haku desde o princípio do filme, e em especial no momento em que ela diz o nome verdadeiro dele, e a cena fraterna entre ambos caindo do céu e se abraçando de felicidade.

Na caracterização geral, estes foram os paralelos encontrados entre *A Jornada do Herói* e o filme. Na obra original de Campbell, ainda são trabalhados outras possíveis passagens dos mitos e histórias. Nem todos os capítulos possuem um correspondente no filme, isso não desclassifica a relação da trajetória de Chihiro na

teoria de Campbell. Os escritos do autor são de análises generalizadas de diversos contos e histórias do mundo inteiro, então é compreensível que suas suposições não se apliquem inteiramente a todas as histórias. Se todas as histórias seguissem todos estes pontos, seriam apenas repetições de um padrão, sem nada que pudesse acrescentar.

3.3 Quem é Chihiro?

Criada com a intenção de inspirar meninas a serem independentes, Chihiro cumpre com exatidão a sua proposta. Como descrito anteriormente, Chihiro inicia a história como uma menina individualista, tímida e insegura, e termina sua viagem como uma garota que compreende a importância da comunicação, das trocas de experiência e da diligência. O comportamento dela é de egoísmo quanto a mudança de cidade e de vida no início do filme. Grandes variações são sim assustadoras, mas a forma como ela enfrenta isso é imatura. Se comparada com as grandes transformações que a garota perpassa ao longo da história, esta passagem se torna ridiculamente mundana.

Mais à frente, a perda de seus pais e este abandono parental em um mundo estranho é brutal e uma iniciação muito brusca na vida da garota. A princípio, é de se esperar que ela não consiga enfrentar tal situação, devido à sua frivolidade. E é pontualmente em tais transições e mudanças comportamentais que reside o foco da pesquisa. Ao aceitar desesperadamente a ajuda de Haku, Chihiro passa a seguir as instruções do mestre e passa a dar os primeiros passos, de fato por conta própria, naquele mundo.

A sequência de acontecimentos - o encontro com Kamaji, a conversa com Yubaba, a mudança de seu nome, a guarda de Lin, o atendimento aos deuses, a salvação de Haku, e outros - são os motivos e as provas pelas quais a criança passa para poder aprender, de forma inconsciente, a lidar com os problemas e desafios da vida, mesmo fora daquele mundo. Em um recorte cultural, os japoneses criam seus filhos independentes desde a mais tenra idade. De modo igual, tal independência é trabalhada durante todo o filme.

Assim, quando ela parte para a casa de Zeniba, com seus amigos, em que sua posição é de protetora deles, as mudanças vão se concretizando. No princípio, perda e confusa, Chihiro não teria a menor condição de poder ajudar, e menos ainda ser a guia e responsável de um grupo. Mas como ela já não é mais a mesma do começo, a menina

leva o grupo nessa viagem. Sem medos, mas com alguns receios, ela enfrenta este caminho e consegue achar as respostas que procurava e retorna para casa com os pais.

A Chihiro do começo ainda se faz presente na Chihiro do final. O processo de amadurecimento não se trata de esquecimento e troca de padrões, mas de aprendizados e ajuntamento de saberes.

3.4 Análise dos Papéis Femininos: a cena de beijo

A defesa de se considerar *A Viagem de Chihiro* como um filme que rompe com estereótipos e padrões comportamentais femininos parte da construção da personagem em conjunto com a sua história. Chihiro é protagonista ativa no próprio destino, sendo levada a agir e interagir com o meio para conseguir aquilo que deseja. Superando medos e inseguranças, a garota aprende com seus erros e muda a si mesma e a todos com quem interage ao longo da história.

Um marco dos filmes é a cena do beijo do casal principal. Este momento é tratado como o auge romântico das narrativas e é envolto de significados e, por vezes, estereótipos. Para exemplificar, será feito um comparativo entre o equivalente da cena de beijo em *A Viagem de Chihiro* (Figura 01) e a mesma cena em um filme de princesas clássico, que na ocasião é *A Bela e a Fera* (Figura 02).

Figura 01 - Chihiro e Haku no momento em que descobrem o nome verdadeiro do garoto



Fonte: Studio Ghibli Films, 2001

Figura 02 - Cena de beijo de A Bela e Fera

Fonte: Pinterest, 2023

Em quase todos os filmes das princesas, a cena do beijo é o clímax da história, o momento mais aguardado, a resolução absoluta de todos os conflitos. Em *A Bela e a Fera*, pode-se comparar as duas situações uma vez que ambas as personagens masculinas sofrem uma transformação física causada pelas mulheres - Haku passa de dragão para homem e a Fera deixa de ser um “monstro” para também se tornar humano.

No filme oriental, Haku se transforma em humano depois que Chihiro o lembra de nome verdadeiro. Enquanto caem do céu, a garota se emociona e chora lágrimas de felicidade ao ver que ele, assim como ela, finalmente pode se lembrar de seu nome e agora estaria livre para poder voltar ao mundo humano. Já no filme da Disney, a Fera se transforma em homem após Bela chorar de tristeza sobre seu corpo ferido, pensando que estivesse morto. A maldição dele havia sido quebrada pelo amor verdadeiro que Bela sentiu, mesmo ele tendo a aparência de uma fera.

Nos filmes são contrastados a felicidade e o alívio de Chihiro em detrimento do desespero e da dor de Bela. Mesmo que depois Bela o beije com felicidade em sua nova forma humana, grande parte da resolução final do filme é pautada em sofrimento e tristeza. E isso também acontece em *Branca de Neve*, *Rapunzel*, *Cinderela*, entre outros. Em que os momentos finais são de angústia e de perseguição, e o beijo é o ensejo de apaziguamento e reconciliação. Chihiro, desde a ida para a casa de Zeniba, se encontra mais resoluta e tranquila. Seu momento com Haku representa uma fraternidade grandiosa, que não se pontua no desespero ou, ainda, como única forma de salvação de ambos. Portanto, em *A Viagem de Chihiro* o momento do (quase) beijo remonta a uma conjuntura mais leve e feliz do que em *A Bela e a Fera*.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chihiro rompe com narrativas rasas e supérfluas que possuem mulheres como protagonistas. A história se apresenta com grande potencial discursivo para gerar novos caminhos e perspectivas para as meninas que assistem ao desenho, fazendo com que as espectadoras ambicionem a independência e participem, ativamente, na tomada de decisões nas próprias vidas.

Com o objetivo de identificar a representação da personagem principal, foi estabelecida como parâmetro a compreensão das especificidades dessa representação diante das narrativas padrões. Verificou-se que Chihiro de fato quebra com estereótipos, uma vez que suas motivações não seguem apenas paixões românticas. Além de se estabelecer como uma personagem complexa, que apresenta mudanças e contradições ao longo da história, se transformando e também modificando o seu entorno.

Além de reforçar o debate sobre a quebra de padrões das narrativas filmicas, a pesquisa também mostrou que a mulher não possui apenas um modelo a ser seguido. Estas se apresentam das mais diversas formas. Com diferentes personalidades, aparência, temperamento, convicções, crenças e valores. Assim, colocando em xeque o categórico imposto pelos aparatos de controle social estabelecidos há décadas atrás que, por vezes, perpetuaram até os dias de hoje.

REFERÊNCIAS

- BANAJI, M. R.; HARDIN, C. D. Automatic Stereotyping. **Psychological Science**, vol. 7, n. 3, 136-141, 1996. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.1996.tb00346.x>
- BEAUVOIR, S. **O segundo sexo**. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 2009.
- BERGER, P. L.; LUCKMANN, T. **A construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento**. Petrópolis: Vozes, 2003.
- CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Editora Pensamento, 2009.
- CANCLINI, N. G. **Consumidores e Cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.
- CARVALHO, I. S. **A Viagem de Chihiro: Desconstruindo estereótipos na criação da personagem feminina**. 2023.
- CHIHURO, A Viagem. Studio Ghibli Brasil, 2008. Disponível em: <<https://studioghibli.com>>

[br/filmografia/a-viagem-de-chihiro/](https://www.intercom.org.br/filmografia/a-viagem-de-chihiro/)> Acesso em: 28 de jun. de 2024.

DEFLEUR, M. L.; BALL-ROKEACH, S. **Teoria da Comunicação em Massa**. Rio de Janeiro: Zahar, 1993.

MCLUHAN, M. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem**. Cultrix: São Paulo, 2016.

MORIN, E. **Cultura de massa no século XX: neurose**. 9. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005.

NASCIMENTO, L. C. P. do. **Transfeminismo**. São Paulo: Jandaíra, 2023.

QUEIROZ, I. **Como 'A Viagem de Chihiro' marcou a história do Oscar?**. Revista Recreio, 2024. Disponível em:
<https://recreio.uol.com.br/noticias/entretenimento/como-viagem-de-chihiro-marcou-historia-do-oscar.phtml>. Acesso em: 01 abr. 2024.

RIBEIRO, P. H. **A Viagem de Chihiro mudou a maneira como olhamos para filmes animados japoneses**. Omelete, 2021. Disponível em:
<https://www.omelete.com.br/anime-manga/viagem-de-chihiro-20-anos>. Acesso em: 01 abr. 2024.

THOMPSON, J. B. **A interação mediada na era digital**. MATRIZES, v. 12, n. 3, p. 17-44, 2018.

ZAMBONI, M. Marcadores Sociais da Diferença. **Sociologia: grandes temas do conhecimento (Especial Desigualdades)**, São Paulo, v. 1, p. 14-18, 01 ago. 2014.