

A Viagem de Chihiro: Desconstruindo estereótipos na construção da personagem feminina¹

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 analisa o papel da personagem Chihiro no filme “A Viagem de Chihiro”, do 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 como comparativos que reforçam estereótipos femininos. Por meio do da Jornada do Herói (Campbell, 2009), a animação foi investigada, a fim de observar como a narrativa quebra com estereótipos e padrões discursivos, quando comparada a outras narrativas que possuem mulheres/meninas como protagonistas. O amadurecimento e a transformação despontaram como exemplificações da singularidade na representação do feminino da protagonista.

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

INTRODUÇÃO

A mídia é um componente que vem se integrando cada vez mais no dia a dia da sociedade. Desde sua criação, houve 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

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Estudos em Comunicação e suas Interdisciplinaridades, evento integrante da programação do 27º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 30 de maio a 1º de junho de 2024.

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.

valores e normas sociais, sendo as culturas locais mutuamente afetadas (Canclini, 1997; Thompson, 2018).

Com tal 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 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. O sucesso atravessou continentes e o filme foi listado pelo jornal *The New York Times*, em 2017, como o segundo melhor filme do século XXI (Queiroz, 2024). Ainda no ocidente, “*A Viagem de Chihiro*” alcançou a primeira produção animada em língua não-inglesa, até então, a vencer o Oscar de Melhor Animação, em 2003. A animação não só conquistou prêmios, como também mudou a forma com que o Ocidente consome produções japonesas (Ribeiro, 2021).

A animação 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 do para se tornar 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, cada vez mais, 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.

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).

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 mulher x homem a dinâmica de poder é desbalanceada, o mais básico direito é posto em cheque: todos os seres humanos nascem livres e iguais em dignidade e direitos. Muitos foram, e ainda são, mortos por aqueles que têm a ilusão de um poder que sua pele, sua religião e seu sexo lhes conferem.

Essas concepções foram 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 revoluções tecnológicas aconteceram 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.

ANÁLISE

Para analisar *A Viagem de Chihiro* serão usados os princípios discutidos por Campbell (2009) quanto a jornada do herói. O autor descreve alguns pontos e características que são encontrados em diversos protagonistas, que ele chama de heróis, nas narrativas literárias. Com conceitos como o Chamados para Aventura, Campbell (2009) revela padrões no desenrolar das histórias e na transformação do protagonista. Na animação, o Chamado para Aventura é todo o começo do filme, em seus primeiros minutos, 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.

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. 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.

O encontro de Chihiro com Yubaba é o 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. Sua determinação e insistência a farão conseguir um espaço na Casa de Banhos e dar continuidade à aventura.

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.

As provas continuam com o 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.

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.

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 ambicionem a independência e participem, ativamente, na tomada de decisões nas próprias vidas.

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, Simone. **O segundo sexo**. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 2009.

BERGER, Peter L.; LUCKMANN, Thomas. **A construção social da realidade**: tratado de sociologia do conhecimento. Petrópolis: Vozes, 2003.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Editora Pensamento, 2009.

CANCLINI, Néstor G. **Consumidores e Cidadãos**: conflitos multiculturais da globalização. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

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

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

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

QUEIROZ, Izabela. 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, Pedro Henrique. 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, John B. A interação mediada na era digital. **MATRIZES**, v. 12, n. 3, p. 17-44, 2018.

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