



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA

DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO

CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

HABILITAÇÃO JORNALISMO

JÉSSICA DE OLIVEIRA SOARES

MARIA CLARA MONTEIRO RODRIGUES

RELATÓRIO TÉCNICO DE PRODUTO MIDIÁTICO

**CANAL REPRESENTATION SERVICE: A REPRESENTAÇÃO FEMININA NOS
FILMES DE HAYAO MIYAZAKI**

CAMPINA GRANDE – PB

2016

JÉSSICA DE OLIVEIRA SOARES
MARIA CLARA MONTEIRO RODRIGUES

RELATÓRIO TÉCNICO DE PRODUTO MUDIÁTICO
CANAL REPRESENTATION SERVICE: A REPRESENTAÇÃO FEMININA NOS
FILMES DE HAYAO MIYAZAKI

Relatório técnico apresentado ao curso de Comunicação Social da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo

Orientadora: Prof^a Ms. Agda Patrícia Pontes de Aquino

Campina Grande – PB

2016

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

S676c Soares, Jéssica de Oliveira
Canal representation service [manuscrito] : a representação feminina dos filmes de Hayao Miyazaki / Jéssica de Oliveira Soares, Maria Clara Monteiro Rodrigues. - 2016.
103 p. : il. color.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Sociais Aplicadas, 2016.

"Orientação: Profa. Ma. Agda Patrícia Pontes de Aquino, Departamento de Comunicação Social".

1. Websérie. 2. YouTube. 3. Jornalismo cultural. 4. Representação feminina. 5. Hayao Miyazaki. 6. Filme. 7. Imagem feminina. I. Título. 21. ed. CDD 070.4

JÉSSICA DE OLIVEIRA SOARES

MARIA CLARA MONTEIRO RODRIGUES

RELATÓRIO TÉCNICO DE PRODUTO MUDIÁTICO:

**CANAL REPRESENTATION SERVICE: A REPRESENTAÇÃO FEMININA NOS
FILMES DE HAYAO MIYAZAKI**

Relatório técnico apresentado ao curso de Comunicação Social da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo

Aprovado em: 14/10/2016

BANCA EXAMINADORA



Profª Ms. Agda Patricia Pontes de Aquino

Orientadora



Profª Drª Ada Keesa Guedes Bezerra

Examinadora



Profª Ms. Luciellen Souza Lima

Examinadora

AGRADECIMENTOS

Agradecemos, primeiramente, a nós mesmas, a nossa parceria que mesmo em meio a brigas, diferenças e afinidades, acreditamos no potencial uma da outra, tornando possível realizar este trabalho em equipe.

A nossa família, e principalmente, às nossas mães, Denilza e Graça, por terem nos ensinado todos os dias, mesmo que não intencionalmente, a sermos mulheres fortes e determinadas.

A Glêbson Rodrigues, que sempre esteve ao nosso lado mesmo quando nós mesmas não estávamos uma do lado da outra, por nos aturar e apoiar durante esses quatro anos de curso. Por aprendermos os três juntos a sermos pessoas melhores e mais maduras.

A outros amigos, que foram tão importantes em nossa caminhada e que foram alicerces importantes em nossas vidas nos últimos meses e suportaram nosso sumiço, entendendo o momento de muito trabalho em que estávamos passando. A Vinicius Miranda, Regislayne Brandão, Esdras Vidal, Clordana Aquino, Ana Beatriz Caldas, Amanda Queiroz Leite, Ivan Andrey, Samanta Almeida, Wesley Silva, Vivian Lima, Jessiane Lima, Alexandre Cesar, Kleriston Vital e Carlos Silva. A Talita Guerra, Túlio e Tâmia Lacerda, Lucca Gentile. A Matheus Andrade e Íris, por nos emprestarem nossa amiga Agda Aquino para nos orientar e ajudar. Aos amigos próximos e distantes, aos que víamos todos os dias e aos que quase nunca podíamos ver.

A todos aqueles que nos ajudaram, de alguma forma, na produção deste trabalho. A Erik Kleiver pela decoração; A Gabriel Heitor Alves pela linda vinheta feita para o nosso canal; A Danillo Estrela, por criar a identidade visual de nosso canal; Ao nosso porteiro Joseilton Rocha (vulgo Dó), por todas as vezes que nos socorreu com sua arte de “faz-tudo”; À Juliana Escorel, pelo rebatedor; Miriam Barros pela monografia *Studio Ghibli: a consolidação do animê como produto global de consumo*; Martha Gonzaga por escrever nosso Abstract; Maria José que manteve nossa casa limpa e organizada quando não conseguíamos; A todos os que escreveram artigos que foram a base das nossas pesquisas.

Aos bons professores que tivemos em nossa jornada pelo curso de Jornalismo e que de alguma forma participaram da nossa formação profissional. Em especial, à nossa orientadora Agda Aquino, que topou embarcar conosco nessa aventura. À Ada Guedes, Adriana Alves e Socorro Palitó, que sempre estiveram disponíveis para nos ajudar quando precisamos.

Aos nossos gatos, Kero e Tibi, por perdoarem nossa ausência e ainda assim nos deram amor e carinho (e alguns objetos quebrados), em especial Kero por fazer uma ponta em um dos vídeos como mascote.

À todas as pessoas que curtiram, comentaram, compartilharam e apoiaram de alguma forma nosso trabalho. Aos que acreditaram em nós e também a quem não acreditou, que fez com que quiséssemos nos superar cada vez mais.

“Em muitos de meus filmes há uma personagem feminina forte – corajosa e independente, que não pensa duas vezes antes de fazer o que acredita ser o correto. Ela precisará de um amigo, de um auxiliar, mas nunca de um salvador. Qualquer mulher é tão capaz de ser um herói quanto um homem”

Hayao Miyazaki

RESUMO

O presente relatório traz uma breve reflexão teórica e detalhamento do produto midiático Representation Service. Trata-se de um trabalho audiovisual em formato de websérie para canal no YouTube, contando com oito episódios - apresentação, seis análises e conclusão - sobre a representação feminina em seis filmes do cineasta japonês Hayao Miyazaki. O trabalho visa, por meio de análise textual e imagética apresentada em vídeo, entender as intenções de gênero de Miyazaki sobre a imagem da mulher, através de seis protagonistas criadas ou adaptadas pelo diretor. As críticas realizadas têm base no estilo opinativo de jornalismo cultural, com o apoio de plataformas de mídia digital, o conceito de cultura participativa das redes sociais e seus formatos audiovisuais emergentes, que reconfiguração a influência de comunicadores como produtores de conteúdo.

Palavras-chave: Websérie; YouTube; Jornalismo Cultural; Gênero; Hayao Miyazaki.

ABSTRACT

This report provides a brief theoretical discussion and detailing of the media product Representation Service. It is an audiovisual work webseries format for YouTube channel, with eight episodes - presentation, six analyzes and conclusion - on women's representation in six films of Japanese filmmaker Hayao Miyazaki. The work shows, through textual analysis and imagery presented on video, Miyazaki understand the gender of intent on the image of women by six actors created or adapted by the director. The criticisms made are based on the opinionated style cultural journalism, with the support of digital media platforms, the concept of participatory culture of social networks and its emerging audiovisual formats, reconfiguring the influence of communicators as producers of content.

Keywords: webseries; YouTube; Cultural Journalism; Genre; Hayao Miyazaki.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Arte de Jiji para o canal.....	45
Figura 2 - Arte de Kiki para o canal.....	46
Figura 3 - Cenário finalizado.....	47
Figura 4 - Colagem com as thumbnails usadas no canal.....	48
Figura 5 - Clara durante a gravação de vídeo.....	49
Figura 6 - Posicionamento de câmeras e ajustes para gravação.....	51
Figura 7 - exemplo de maquiagem e figurino.....	52
Figura 8 - tela de edição.....	53
Figura 9 - página do canal no YouTube.....	55
Figura 10 - matéria de divulgação no site AnimeSun.....	56
Figura 11 - estatísticas de “gostei” do canal.....	57

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Material utilizado.....	50
Tabela 2 – Cronograma de publicação no YouTube.....	54
Tabela 3 – Custo.....	57

SUMÁRIO

Introdução.....	11
1. Fundamentação Teórica.....	12
1.1 O que é cultura? Definições pertinentes.....	12
1.2 Jornalismo Cultural – entre cotidiano e atemporal.....	14
1.3 O novo perfil do Jornalista em tempos de convergência.....	19
1.4 Youtube e a cultura participativa das Mídias Sociais.....	20
1.5 O audiovisual no YouTube: da websérie ao vlog.....	25
1.6 Gênero e Representação.....	30
1.6.1 Movimento Feminista.....	30
1.6.2 Representações sociais.....	32
1.6.3 Ativismo no YouTube.....	33
1.7 Cultura Pop.....	35
1.7.1 Universo Nerd.....	35
1.7.2 Animes.....	37
1.8 Studio Ghibli e Hayao Miyazaki.....	44
2. Planejamento e execução.....	44
2.1 Pré-produção.....	42
2.2 Produção.....	48
2.3 Pós-produção.....	52
Cronograma de execução.....	59

Considerações finais.....	60
Referências.....	61
Apêndices.....	65

INTRODUÇÃO

A crítica, normalmente, é associada ao “falar mal”, o que é uma pena, descaracteriza o que uma boa crítica pode ser e toda a contribuição que ela pode oferecer enquanto informação, conhecimento e base essencial do jornalismo cultural. Observando por esse ponto de vista - da crítica como algo que aponta somente o negativo - nosso trabalho de conclusão de curso, o canal Representation Service (ou Serviço de Representação, como preferir), se diferencia do tradicional e se lança em outra perspectiva. Nossa abordagem foi positiva, escolhemos uma obra em que acreditávamos na medida do possível - para falar bem. Apontando falhas, claro, quando necessário. Mas, optamos por selecionar e mostrar para as pessoas que boas representações femininas na cultura pop são possíveis e que para quem não as conhece, só é necessária uma pequena ajuda para saber que heroínas – para além da Mulher Maravilha – existem. Pensamos em filmes, livros, quadrinhos e outros conteúdos que envolvessem a cultura pop. Depois de muito debatermos, chegamos ao Studio Ghibli, mais especificamente seis filmes do diretor e produtor Hayao Miyazaki, os quais nós duas admiramos, por ser uma representação fora do comum (no melhor sentido) e acima da média.

Dentre nossos objetivos, começaremos justificando do porquê um canal no YouTube. Por que um produto midiático pioneiro neste curso e majoritariamente feito e pensado para uma mídia social? Primeiro, porque compreendemos a importância desse projeto para o curso, abrindo novas portas para que mais alunos não temam inovar em seus trabalhos - ao longo da graduação e na conclusão. Entendemos que esta nova geração de jornalistas deve manter-se constantemente atenta as transformações do mercado e da profissão. Queremos incentivar os demais alunos e futuros jornalistas, que assim como nós, precisam ser corajosos, criativos e versáteis. Encarar esse desafio foi tão enriquecedor para nós quanto poderá ser para outros que virão.

Como observaremos na história do jornalismo cultural, a partir da fundamentação exposta neste relatório, o jornalismo conseguiu, faz alguns séculos, democratizar um pouco mais a cultura - e foi até além. Começou a analisar a arte e suas variáveis não somente como algo abstrato, simbólico e subjetivo, mas como algo tangível, cotidiano, social, político, econômico, real, atemporal. Eis nosso segundo objetivo – não apenas analisar,

criticar e apresentar a representação feminina nos filmes de Hayao Miyazaki, mas levá-la para a realidade, para perto das pessoas, porque é uma questão inerente às mulheres, indissociável da (des)igualdade entre os gêneros. Mulheres e meninas, costumam ser tão subjugadas e estereotipadas, resumidas a padrões, na arte e na vida. Levamos para as telas dos computadores e dispositivos móveis – através do YouTube - uma preocupação que temos diariamente em nossas vidas como mulheres, jornalistas e críticas: debater e entender as intenções de gênero na ficção e no cinema. Os porquês dos tipos de representação. Assim, podemos levantar discussões na sociedade, não só para mulheres, mas para que todos possamos perceber que o entretenimento e a cultura pop dizem muito mais sobre a vida real do que imaginamos.

Durante o processo de produção e teorização, esbarramos ainda numa questão difícil, que não será respondida neste relatório porque não há resposta definitiva: o que é cultura e quão democrática ela consegue ser? Todavia, falaremos do que temos respostas e definições, e nas próximas páginas entenderemos mais: o jornalismo cultural, a demanda por um novo perfil de jornalista e uma cultura cada vez mais participativa, múltipla, descentralizada. Um jornalismo rodeado por mídias sociais, criadoras até de gêneros audiovisuais. Uma mídia que pode ser ativista, feminista, pop, nerd, fã do Studio Ghibli, como nós, e tantas outras possibilidades.

O presente relatório está dividido em duas partes, dispostas a seguir. Na primeira delas desenvolvemos uma breve reflexão teórica sobre alguns dos principais pontos abordados em nosso trabalho. Compreendemos que só assim conseguiríamos unir a teoria à prática e fazer um trabalho midiático com propriedade, profundidade e digno da academia. Na segunda parte do texto está presente o nosso diário de campo que, dentre outras coisas, detalha o processo de concepção, criação e execução do produto. Entendemos que esse detalhamento torna o processo claro, relata o nosso aprendizado e documenta o processo para a posteridade.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1 O que é cultura? Definições pertinentes

Definir cultura não é uma tarefa fácil. Logo, optamos por algumas conceituações que são úteis à reflexão teórica deste relatório. Em *Jornalismo: Compreensão e reinvenção*, José Marques de Melo (2009) apresenta percepções de dois autores. Alfredo Bosi (1983, p. 142) diz que são todos os “valores e objetos compartilhados por um grupo humano relativamente coeso”, e Armand Cuvillier (1975, p. 2) para quem cultura é o conhecimento, a linguagem, a arte, a literatura e até a religião, presentes em grupos humanos organizados. Porém, não são tão poucas assim as definições. Para o dicionário *Aurélio* (2004) é "O complexo dos padrões de comportamento, das crenças, das instituições, das manifestações artísticas, intelectuais, etc., transmitidos coletivamente e típicos de uma sociedade". Ou seja, num conjunto, o que nos define enquanto coletivo, e também o que nos difere para um todo, se olharmos pela perspectiva de cultura para massas.

Parece contraditório, e é. Discutir, entender e resumir o que é cultura, tão inerente à nossas vidas, tem sido um exercício acadêmico há anos para muitos teóricos. Mas, citando alguns autores pontuais - Theodor Adorno, Max Horkheimer e a Escola de Frankfurt demonizaram a cultura de massa ao afirmar que a mesma era alienadora e somente um ato para diversão, e não para se pensar. Cunharam o termo Indústria Cultural justamente para criar uma divisão entre o que se entendia antes como cultura de massa, apenas como transmissor de nossos hábitos e costumes, para “eliminar desde o início a interpretação habitual, ou seja, de que se trata de uma cultura que nasce espontaneamente das próprias massas, de uma forma contemporânea de arte popular" (ADORNO *apud* WOLF, 2012, p. 75). E então, observá-la como produto, em uma sociedade industrializada e capitalista, que estaria marcada a partir daquele momento pelas diferenças de classe e grupo social.

Em uma linha latino-americana de Estudos Culturais, cultura pode ser sua forma de se afirmar representativamente no mundo, de buscar seu espaço e reconhecimento. No texto *Tendências Latino-americanas nos estudos da recepção*, Nilda Jacks (1994) exemplifica o processo que deixou de dividir cultura em dois polos, um dominador e outro dominado.

A abordagem da identidade sócio-cultural efetivada por esta vertente considera a cultura como uma arena para confrontação das mais diversas "frentes culturais", cada qual disputando o consentimento/aprovação e reconhecimento de sua identidade cultural por outras "frentes" (JACKS, 1994, p. 46)

Nos próximos tópicos, apresentaremos alguns desdobramentos, antigos e recentes, que demonstram a versatilidade do conceito de cultura, que poderá ser jornalística, participativa, representativa ou pop.

1.2 Jornalismo Cultural – entre cotidiano e atemporal

O jornalismo cultural é mais do que um gênero do jornalismo - se confunde com o que próprio ofício de comunicador é. Seguindo as definições já exemplificadas no tópico anterior, podemos comprovar isso. Se a cultura é o apanhado de passado, presente e tendências futuras, e também de comportamentos, crenças e instituições - os cadernos de política, economia e esportes, por exemplo, também poderiam ser considerados do espectro da cultura. Para Marques de Mello (2009, p. 25), “Se tomarmos ao pé da letra tais definições, vamos observar que o universo cultural se distribui indiscutivelmente pelo conteúdo das demais editorias de um jornal diário. O que significa dizer que o jornalismo é uma atividade eminentemente cultural”.

O jornalismo cultural tem sua origem associada ao jornalismo literário, que teve seu auge na primeira metade do século XX. Mas, segundo Daniel Piza (2008) em *Jornalismo Cultural*, um marco inicial, e não uma data oficial, seria 1711, quando os ensaístas ingleses Richard Steele (1672-1729) e Joseph Addison (1672-1719) fundaram a revista diária *The Spectator*, publicação que depois culminaria na criação do influente jornal britânico *The Guardian*. A principal finalidade da iniciativa em lançar a *Spectator* era, de acordo com os mesmos, “Tirar a filosofia dos gabinetes e bibliotecas, escolas e faculdades, e levar para clubes e assembleias, casas de chá e cafés”. Ou seja, Steele e Addison queriam levar conhecimento à público, para além das salas privadas das academias e seus teóricos. Desejavam tornar a cultura o que em essência ela já é: algo popular. “Sua ideia era a de que o conhecimento era divertido, não mais a atividade sisuda e estática, quase sacerdotal, que os doutos pregavam.” (PIZA, 2008, p. 12).

De acordo com Piza (2008), no Brasil o jornalismo cultural ganharia força no final do século XIX, com os ensaios e resenhas de Machado de Assis (1839-1908), que antes de se tornar um ícone da literatura brasileira, começou sua carreira de escritor como crítico de teatro e polemista literário. Quase no mesmo período, em Londres e seguindo a linha de Steele e Addison, outro crítico levou a cultura de maneira acessível para muitos: o irlandês

George Bernard Shaw (1856-1950). Como crítico de arte, teatro, literatura e música, Shaw misturava em uma coluna semanal polêmica política, observação social e análise estética. E instaurou naquela época um novo jornalismo cultural.

As críticas das artes saíram de seu circuito de marfim: Shaw as lançou no meio da arena social, exigindo que se comprometessem com as questões humanas vivas, mostrando, por exemplo, que uma ópera de Mozart era composta por muito mais elementos que as belas melodias e o figurino pomposo. O crítico cultural agora tinha de lidar com ideias e realidades, não apenas com formas e fantasias. (PIZA, 2008, p. 17).

Seja em 1711 com a revista *Spectator* ou no século XX, um espaço destinado ao setor cultural se tornou necessário a partir de uma demanda de consumo das classes médias e populações urbanas, e a expressão “jornalismo cultural” nasceu dentro das universidades e da geração de recém diplomados, já que comunicação era então área acadêmica, mais do que uma profissão. “Em certo sentido, ela refletiu a assimilação dos conceitos de indústria cultural ou de cultura de massa então polarizando as correntes em competição pela hegemonia acadêmica.”, (MELLO, 2009, p. 24).

Entretanto, somente a academia jamais seria suficiente para suprir a demanda por conteúdo de crítica cultural. Na história do jornalismo na sociedade contemporânea e com a evolução do envolvimento da imprensa no espectro das artes, a cobertura de acontecimentos relativos à produção simbólica - literatura, música, teatro, artes plásticas - e suas reproduções industriais - livro, cinema, jornal, rádio, televisão -, ficou sob responsabilidade dos cadernos culturais nos jornais impressos. “A lógica vigente nesse processo de *cadernização* dos jornais diários (GADINI, 2003) obedeceu às estratégias de segmentação produtiva, sinalizando os leitores potenciais e buscando incorporar novos contingentes de usuários da mídia impressa.”.

A cultura e as artes se tornaram então parte fixa dos jornais diários, como “segundos cadernos”. Elas conquistam seu próprio espaço no jornalismo cotidiano, porém, isso não satisfaz a procura por esse tipo de conteúdo. Eis que surgem as revistas especializadas “o espaço apropriado para corresponder às múltiplas demandas de informação cultural das distintas ramificações do público leitor” (MELLO, 2009, p. 25). Mesmo nos dias atuais, já havendo revistas em formato digital para *tablets* e computadores, nós ainda encontramos para consumo esse tipo de mídia impressa em bancas de jornais físicas, e inclusive

podemos observar a grande variedade de títulos especializados. “Basta uma simples observação dos títulos expostos em bancas de revistas para constatar que circulam em território nacional revistas de história, sociologia, psicologia, literatura, política, religião, artes, espetáculos, turismo, gastronomia, etc.”¹ (MELLO, 2009, p. 25).

As revistas desempenharam um papel fundamental no jornalismo cultural, seja em publicações de periodicidade semanal ou quinzenal, e tendo elas ensaios, resenhas, críticas, reportagens, perfis, entrevistas, contos ou poemas - elas estavam condizentes com o momento de agitação intelectual e artística o qual passou o século XX e sua extensa produção de conteúdo. A imprensa acompanhou o desenvolvimento das cidades e também da formação de suas vanguardas, o progresso dos recursos gráficos e as mudanças na relação com um público cada vez mais ansioso por novidades. Porém, a imagem do crítico naquela época tinha o desafio de se adaptar a uma realidade cada vez mais moderna e ocupada de máquinas, telefones, cinemas e por uma constante internacionalização. “Não se tratava mais daquela presença sacerdotal, missionária, do esteta que prega uma forma de vida por meio de julgamentos artísticos e assim atrai discípulos”, (PIZA, 2008, p. 20).

Até o jornalismo literário, o qual o jornalismo cultural se inspirou, foi novamente impulsionado graças a seu influenciado. Gênero esse que não é sobre literatura, mas com recursos dela, como detalhamento, diálogos e narrativa próxima do ficcional. O *new journalism*, como ficou conhecida a vertente, teve nomes como Gay Talese, Truman Capote, entre outros, que se tornaram conhecidos para além do jornalismo - chegaram ao mercado editorial. Contudo, a crítica sempre foi a base do jornalismo cultural, não importasse em qual publicação ou plataforma ela viesse a estar.

Logo, observamos que além do jornalismo ser em sua gênese um ato cultural, a vertente voltada especificamente para cultura passou por muitas transformações durante sua história, que fazem dele o que é e como o conhecemos hoje - desde quando foi levado às cidades por Steele e Addison ou passou a encarar a arte com os olhos da realidade social através de Shaw. Notamos também a influência da mídia ao qual esteve sujeito para cada tempo e geração. Seja em mídia impressa ou digital, o jornalismo cultural sempre esteve

¹ O anuário *Mídias Dados 2006* (São Paulo, Grupo de Mídia) destaca as revistas mensais de “ciência e cultura” entre os segmentos com grande tiragem, por exemplo: *Seleções* (502,6 mil exemplares), *Superinteressante* (401,3 mil), *Nossa História* (39 mil), *Bravo* (14,7 mil).

relacionado a mudanças e uma constante segmentação, antes na cadernização dos jornais diários e revistas especializadas - segmentação esta que não mudou no meio digital. Os conteúdos continuam se organizando em nichos, mais do que nunca. Mesmo perante o extenso e quase infinito número de informações circulando na internet, o jornalismo continua precisando de ordem. Mas agora sobrevivendo em meio a uma intensa velocidade na troca de dados.

Os mesmos leitores ávidos por novidades e opiniões que os direcionassem sobre uma obra continuam presentes online e desejam nutrir suas indagações ainda mais.

Quem escuta uma notícia no rádio e a confirma, vendo imagens na televisão, não se satisfaz quando busca canais complementares para bem se informar e emitir juízos de valor. Com a reiteração dos ingredientes básicos da informação de atualidades (que, quem, quando), o usuário sente-se frustrado. Sua demanda é de explicações, detalhes, cenários, antecedentes e perspectivas. Ou seja, quer ampliar horizontes, desejando novas informações que dêem conta das circunstâncias (como), das motivações (por que) e do ambiente (onde). (MELLO, 2009)

A imprensa escrita sozinha não supria mais essa ânsia de conhecimento para além da informação básica do jornalismo cotidiano. Quem gosta de entretenimento e artes tende a querer mais. E as mídias digitais ofereceram isso - mais interatividade e espaço - e de forma mais democrática. Se o jornalismo cultural não era mais o mesmo por não ter nomes influentes e ter que disputar com atrações de mais audiência, as novas mídias lhe deram lugar e ânimo necessário para ir adiante.

Até porque, a despeito de qual mídia e plataforma estiver, a função social do jornalista não mudou - devem, ainda, encontrar, selecionar e levar informação ao seu público da melhor maneira possível e com a devida qualidade no produto final.

a função jornalística é selecionar aquilo que reporta (editar, hierarquizar, comentar, analisar), influir sobre os critérios de escolha dos leitores, fornecer elementos e argumentos para sua opinião, a imprensa cultural tem o dever do senso crítico, da avaliação de cada obra cultural e das tendências que o mercado valoriza por seus interesses, e o dever de olhar para as induções simbólicas e morais que o cidadão recebe. (PIZA, 2008, p. 45)

Anteriormente, sem a interferência do jornalismo digital e focando no embate entre imprensa escrita e TV, cada mídia detinha um tipo de público. Enquanto a mídia escrita precisava se comunicar de acordo com seu público-alvo mais qualificado - que prefere conteúdo aprofundado e com argumentação - a TV tinha a vantagem de chegar a mais

peessoas graças a sua linguagem instantânea e direta. Todavia, embora houvesse essa disputa de linguagens, imprensa escrita e TV se pautavam mutuamente em seu conteúdo. Elas estavam sujeitas aos mesmos formadores de opinião e ao monopólio de poucos - as principais empresas de comunicação nacional (e internacional também). Esse confronto de estilos fazia sentido para a comunicação vigente no século XX. O jornalismo na era digital, apesar de perspectivas pessimistas e de obrigar os meios de comunicação a modificar seus modelos de produção e financiamento, viria a oferecer possíveis soluções para tais questões a respeito de como lidar com seu público-alvo, ao mesmo tempo que em outros aspectos continuaria a funcionar de modo igual.

Dentre alguns pontos que Piza (2008) levanta, citaremos três que permaneceram imutáveis a despeito da plataforma utilizada. Primeiro, sobre como é preciso conhecer seu público-alvo, percebendo quais seus gostos e preferências, e como estas opções que cada leitor\telespectador fará, segundo Piza (p. 49) “têm mais a ver com juízos prévios, fundamentados não na experiência passada, mas no estilo de vida”. E como “Toda publicação, portanto, tem um recorte a propor para seu leitor - não só um recorte de agenda de eventos culturais, mas também o de um conjunto de olhares sobre as tendências do momento em relação ao passado, seus ganhos e perdas. ”, (PIZA, 2008, p. 49).

Outro adendo importante é a percepção equivocada de que o jornalismo cultural é “fácil” perante outros gêneros jornalísticos e de que os profissionais envolvidos nessa área trabalham menos.

Jornalista cultural trabalha muito fora da redação também: lê livros em casa, vai a shows, filmes e exposições, cobre festivais, etc. Pode-se argumentar que tais atividades são prazerosas, que ele as praticaria mesmo se não tivesse a obrigação. Mas o fato é que às vezes é preciso virar a noite terminando de ler um livro para resenhar no dia seguinte, e se não fosse o prazo poderíamos deixá-lo para depois. Além disso, a responsabilidade do jornalista cultural é especial, porque ele pode facilmente ‘quebrar a cara’ quando não domina um tema; é preciso ter boa memória e gostar de estudo, (PIZA, 2008, p. 88)

Em terceiro, um hábito que desde as mídias tradicionais deve ser evitado: o de sucumbir aos cronogramas de eventos e agendamento da mídia, do que deve ser falado e noticiado.

Lemos muito sobre discos, livros e outros produtos no momento de sua chegada ao mercado - e, cada vez mais, antes mesmo de sua chegada, havendo casos em que a obra é anunciada (e, pois, qualificada) com diversos meses de antecedência.

No entanto, raramente lemos sobre esses produtos depois que eles tiveram uma ‘carreira’, pequena que seja, e assim deixamos de refletir sobre o que significaram para o público de fato. (PIZA, 2008, p. 51)

Mantendo esses critérios jornalísticos de qualidade e os unindo a novas perspectivas, o jornalismo cultural crítico e opinativo pode voltar a ter seu devido espaço na mídia. Daniel Piza (2008) enfatiza como, para os que ainda estão presos aos modelos tradicionais e relutantes a mudanças, há um comportamento que constata uma crise mundial e permanece em estado de nostalgia. Um resultado foi que muitos críticos migraram para literatura e biografias de artistas, gerando um declínio na qualidade dos textos diários. Mas o jornalismo cultural perante o digital e mídias sociais trouxe para a atualidade outros tipos de críticos culturais, como veremos a seguir.

1.3 O novo perfil do Jornalista em tempos de Convergência

No Brasil, foi criada em 2009 uma comissão a pedido do Ministério da Educação, para apresentar novas Diretrizes Curriculares Nacionais ao Curso de Graduação em Jornalismo, que atualizassem a formação dos profissionais para uma nova realidade, muito diferente de quando as graduações em comunicação foram criadas. Segundo o preâmbulo da Portaria N° 203/2009, de 12 de fevereiro de 2009², a missão da reforma é a de “repensar o ensino de Jornalismo no contexto de uma sociedade em processo de transformação”, (2009, p. 1). Na fundamentação e justificativa do projeto, é citado Manuel Castells e sua observação sobre como na “era da Informação os meios de comunicação não são os detentores do poder” e há “redes de troca de informações e de manipulação de símbolos que estabelecem relações entre atores sociais, instituições e movimentos culturais. ”, (1999, p. 424). Seja em 1999 ou 2009, percebe-se há muito tempo os efeitos da tecnologia na vida das pessoas e na atividade profissional do jornalista, sendo necessárias atitudes causadoras de mudanças.

A comissão foi presidida por José Marques de Melo, autor utilizado neste relatório, e teve como um de seus importantes tópicos, a adequação do comunicador ao cenário atual.

² Disponível em: http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/documento_final_cursos_jornalismo.pdf

Instituída em resolução nº 1 de 27 de setembro de 2013³, o documento afirma no parágrafo segundo do art. 4 que se deve:

ênfatizar, em sua formação, o espírito empreendedor e o domínio científico, de forma que sejam capazes de produzir pesquisa, conceber, executar e avaliar projetos inovadores que respondam às exigências contemporâneas e ampliem a atuação profissional em novos campos, projetando a função social da profissão em contextos ainda não delineados no presente; (2013, p. 2).

Tema reforçado nos parágrafos seguintes (2013, p. 2) cinco - “preparar profissionais para atuar num contexto de mutação tecnológica constante no qual, além de dominar as técnicas e as ferramentas contemporâneas, é preciso conhecê-las em seus princípios para transformá-las na medida das exigências do presente”; e seis, que ressalta a necessidade de deixar para trás o impresso como ditador de modelos - “ter como horizonte profissional o ambiente regido pela convergência tecnológica, em que o jornalismo impresso, embora conserve a sua importância no conjunto midiático, não seja a espinha dorsal do espaço de trabalho, nem dite as referências da profissão”.

No meio digital, não há fórmulas secretas para produção de conteúdo, a melhor forma de trabalhar com a informação é descoberta durante o processo, justamente porque são mídias recentes e que inicialmente estiveram mais nas mãos do público do que em poder de grandes grupos. O YouTube, site de compartilhamento de vídeos em formato digital, e qual utilizamos neste projeto, não tem as limitações impostas pela briga de estilos e linguagens como a TV e imprensa escrita tinha. No jornalismo digital você pode chegar às massas, sem a preocupação constante de chegar às massas. Porém, o dever de entregar conteúdo de qualidade e condizente com seu público, prevaleceu no trabalho do jornalista consciente.

1.4 YouTube e a cultura participativa das Mídias Sociais

O YouTube é um site norte-americano de compartilhamento de vídeos em formato digital, inaugurado em junho de 2005 por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, e adquirido pela empresa multinacional Google em novembro de 2006. O nome do site tem origem no inglês *you* - você e *tube* - tubo, este último, uma gíria para televisão. Algo como,

³ Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=14242-rces001-13&category_slug=setembro-2013-pdf&Itemid=30192

"você televisa", "você na tela", "você transmite". E "transmitir" é o verbo que faz parte do *slogan* da empresa - *Broadcast Yourself* - ou, "transmitir-se".

O site, que começou timidamente há pouco mais de dez anos como plataforma de vídeos familiares, atualmente é considerado o maior aglutinador de conteúdo audiovisual da mídia de massa da internet, acumulando vídeos de produtores independentes ou grandes corporações. O YouTube era só mais um serviço de compartilhamento de vídeos dentre vários outros, mas sua interface "bastante simples e integrada, dentro da qual o usuário podia fazer o *upload*, publicar e assistir vídeos em *streaming* sem necessidade de altos níveis de conhecimento técnico" (BURGESS, GREEN, 2012, p. 17) colaborou para sua adesão pelos usuários e rápido crescimento, para além do momento de sucesso em outubro de 2006, quando o Google pagou 1,65 bilhão de dólares pelo site. Em novembro de 2007, ele já era o site de entretenimento mais popular do Reino Unido e no começo de 2008, já figurava entre os dez sites mais visitados do mundo.⁴

No livro *YouTube e a revolução digital*, Jean Burgess e Joshua Green contam a trajetória do site e seu alcance social - "Quer você o ame, quer você o odeie, o YouTube agora faz parte do cenário da mídia de massa e é uma força a ser levada em consideração no contexto da cultura popular contemporânea. " (2012, p. 13) - e como cada um dos participantes da super comunidade *online* tem "seus propósitos e objetivos e o modelam coletivamente como um sistema cultural dinâmico: o YouTube é um site de cultura participativa. ", (2012, p. 14). Cultura participativa, que segundo Burgess e Green é "um termo geralmente usado para descrever a aparente ligação entre tecnologias digitais mais acessíveis, conteúdo gerado por usuários e algum tipo de alteração nas relações de poder entre os segmentos de mercado da mídia e seus consumidores". Na definição de Henry Jenkins, ela estabelece que "os fãs e outros consumidores são convidados a participar ativamente da criação e circulação do novo conteúdo" (2006a, p. 290). Ou seja, o YouTube é só a empresa e plataforma que agrega o conteúdo, não a produtora do conteúdo em si, que fica por conta dos usuários, há quem o site oferece uma pequena porcentagem em dinheiro das vendas de anúncios que veicula.

⁴ Ao menos de acordo com informação do alexa.com e da Nielsen.

Henry Jenkins exemplifica no texto *O que aconteceu antes do YouTube?* como, na verdade, o site não criou a cultura participativa. A mesma já existia e apenas se apropriou da plataforma digital para compartilhar os conteúdos que já gerava. Jenkins associa a cultura participativa as causas “calcadas em minorias, ativismo e mídias alternativas” (Burgess, Green, 2012, p. 15), tipos que vão de experiências de cinema e redações independentes, movimentos feministas e à ideologia Diy (*Do it yourself*, ou faça você mesmo).

Em uma realidade digital e de cultura convergente, os atores sociais participam então ativamente dos caminhos que a informação percorre - onde mídias digitais, estando também nas mãos do público, tornam-se mídias sociais. Jenkins descreve esse ambiente - “onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis” (JENKINS, 2009, p. 29), características (e desafios) presentes no modelo YouTube de comunicar. O site é sem dúvida um reprodutor de mídia coerente com seu tempo, onde lidamos com o

fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam (JENKINS, 2009, p. 29).

Do público engajado que também cria surgiram os produtores de conteúdo. “Conteúdo”, que de acordo com Pollyana Ferrari (2008) em *Jornalismo Digital*, é uma palavra que rodeia o jornalismo digital muito antes do surgimento de redes sociais e do próprio YouTube. “‘Conteúdo’ tornou-se a palavra da moda nos tempos da proliferação de sites. E não foi à toa: é em busca de conteúdo - mais até mesmo do que de serviços - que as pessoas acessam a maioria dos sites. ”, (FERRARI, 2008, p. 39). Os sites a que Ferrari se refere eram, no início dos anos 2000, os portais de notícias. Redes sociais ainda não eram sinônimos de jornalismo digital. E havia uma enorme dispersão do conteúdo, como se mídias digitais não precisassem da mesma ordem e segmentações que sempre se cultivou no jornalismo tradicional. “De 1997 até o final de 2000, os grandes sites de conteúdo brasileiros, assim como norte-americanos, miraram sua pontaria na oferta abundante de

conteúdo, muito mais voltado ao volume de notícias do que ao aprofundamento da matéria." (FERRARI, 2008, p. 28). Identificamos que o jornalismo em geral sequer conseguia inicialmente se adequar à internet e organizar seu conteúdo de maneira coerente e de qualidade, prezando somente a quantidade. Conforme o jornalismo digital foi se consolidando, o jornalismo especializado voltaria firme neste novo cenário.

“Os nichos”, as segmentações de mercado, mostraram-se mais necessárias como nunca num ambiente digital de fluxo contínuo de conteúdo. Pierre Lévy exemplifica no livro *Cibercultura* que existem “dois tipos de navegantes na Internet: os que procuram uma informação específica e os que navegam interessados vagamente por um assunto, mas prontos a desviar a qualquer instante para links mais interessantes”, (FERRARI, 2008, p. 20). As demandas para o tipo que procura uma informação específica - equivalentes aos que consumiam revistas especializadas com o conteúdo que lhes atraía - precisava ser atendida. Porém, consumir o que se gosta não estava mais somente relacionado a “compra” e “aquisição” de um bem ou ideia. Engajar-se vai além: você compra e defende uma ideia. Participa do que consome. Vem desse novo comportamento baseado na empatia a comparação que Jenkins faz com o ativismo. Enquanto que, ao mesmo tempo os usuários se movem por causas em coletividade, os que procuram conteúdo específico, querem também satisfazer necessidades estritamente pessoais e individuais. “O veículo digital é antagônico ao tradicional (TV ou jornal), pois sua concepção parte de um grupo grande para um grupo pequeno, e por fim, para o indivíduo (FERRARI, 2008, p. 54). Não se tratava mais de falar para as massas, sem distinção e em busca de uma enorme audiência, que fosse de preferência a maioria. Percebeu-se que era preciso, novamente e como sempre, conhecer seu público-alvo - agora um pequeno grupo a ser engajado pela marca, mas que será fiel ao que acompanha. No caso do YouTube, os canais de vídeo e seus produtores de conteúdo.

O próprio jornalismo cultural é em essência uma rede de engajamento e participação, assim como as mídias sociais e o YouTube, já que:

A prática do jornalismo cultural estriba-se na capacidade de discernimento dos seus produtores, no sentido de interagir empaticamente com as aspirações dos cidadãos que compõem sua audiência. Por isso mesmo, é imprescindível contar com agentes jornalísticos que tenham personalidade definida, ensejando identificações com os interlocutores potenciais. (MARQUES DE MELLO, 2009, p. 26)

No livro *Cultura da Conexão: Criando valor e significado por meio da mídia propagável*,⁵ de Henry Jenkins, Sam Ford e Joshua Green (2015), os autores apontam outro exemplo de engajamento: a fidelidade aos horários da programação na TV. “Sob o mesmo modelo de compromisso, os espectadores comprometidos, organizam suas vidas para estar em casa em determinado horário a fim de assistir seus programas favoritos.” Ou seja, o engajamento também já existia, assim como a cultura participativa, mas de diferentes jeitos e aplicações.

Entretanto, os geradores de conteúdo e engajamento estão longe de serem todos jornalistas por formação. O *youPIX*, site que se define como “a maior e mais relevante plataforma sobre criadores de conteúdo digital” - e de fato, há anos é um dos que mais analisa o universo dos produtores de conteúdo - chama esses produtores de “creators” e exibe em seu vídeo *The Creators Shift*⁶ um panorama narrativo e estatístico do atual momento que vivemos. O vídeo cita alguns exemplos de tipos de *creators*: “*blogueiros, youtubers, snapchters, instagramers, viners*, e toda sorte de criadores de conteúdo digital que estão construindo um novo mundo” - e podendo surgir novos tipos em novas plataformas a todo instante; e fala dos números para mostrar “o tamanho desse novo mercado” - “A cada minuto, o YouTube recebe 500 novas horas de vídeo. Já são mais de 100 canais no Brasil com mais de 1 milhão de inscritos. O maior deles, sozinho, tem metade da audiência da TV a cabo.” O maior citado (que no período de publicação deste vídeo era o maior em inscritos) é o canal de esquetes de humor, *Porta dos Fundos*, que atualmente conta 12.635.470 milhões de inscritos⁷ acompanhando o canal.

O vídeo *The Creators Shift* é concluído com a seguinte afirmação: “ser *creator* é ser protagonista ativo da nossa história, não mais um mero espectador.” Podemos confirmar isso por meio da análise de conteúdo do YouTube, realizada por Burgess e Green, para o livro *YouTube e a revolução digital*. Eles avaliaram níveis de audiência e interação, via

⁵ Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=jM-uCgAAOBAJ&pg=PT17&dq=cultura+da+conex%C3%A3o&lr=&hl=pt-BR&source=gbs_selected_pages&cad=3#v=onepage&q=cultura%20da%20conex%C3%A3o&f=false

⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=havPlp1j3hA>

⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/user/portadosfundos>. Acesso em: 5 de outubro de 2016 às 21:00

amostragem de dados de popularidade de quatro categorias de medição do site: Mais adicionados aos favoritos, Mais vistos, Mais comentados e Mais respondidos. E o resultado foi que:

Fiel à promessa do YouTube de *Broadcast Yourself* (“Transmita-se”), a pesquisa dos conteúdos mais populares parece pender, mesmo que só um pouco, em favor dos vídeos criados por usuários. Pouco mais da metade do material, ou 2.177 vídeos, foi codificada como originária de fontes criadas por usuários - conteúdo produzido fora da mídia de massa, da radiofusão ou da mídia dominante. A maioria desses vídeos é constituída por vlogs (quase 40%), o formato coloquial tão emblemático do conteúdo criados por usuários do YouTube. (BURGESS, GREEN, 2012, p. 67)

Os dados comprovam: o forte da rede social do YouTube são as pessoas, os personagens que fazem do site o que ele é como mídia social. Trata-se de uma relação baseada em se identificar no outro, acreditar em pessoas. O que remete a veneração dos antigos críticos culturais que ditavam tendências para gostos e comportamentos na sociedade. Portanto, grupos de pessoas continuam cultuando líderes, o público ainda busca ter a quem admirar.

1.5. O audiovisual no YouTube: da websérie ao vlog

Novos gêneros audiovisuais se instauraram na cultura convergente, com renovações estéticas e na linguagem, que caracterizam novos formatos de vídeo próprios da Internet. E o YouTube, como é de se esperar por seu grande potencial, foi uma das plataformas digitais fundamentais para a descentralização da indústria audiovisual – “que antes era liderada pelas grandes emissoras de televisão e produtoras de cinema – e possibilita também a construção de novos gêneros no audiovisual” (COSTA, 2009). Audiovisual este que esteve aliado às mudanças na sociedade e inovações tecnológicas.

O campo do audiovisual, desde sua primeira conformação em fins do século XIX, passou por muitas transformações. Fossem de ordem técnica ou produtiva, de circulação das imagens ou de visualização das mesmas, as mudanças quase sempre eram grandes, e o que se compreendia por audiovisual precisava se atualizado (ROSSINI, 2015, p 235).

A websérie, gênero audiovisual utilizado neste trabalho de conclusão, é uma narrativa midiática de linguagem audiovisual, contada de forma serializada e cujos episódios ficam disponíveis para acesso online em sites de armazenamento de vídeos como o YouTube.

Uma das primeiras referências sobre o conceito de websérie surgiu com os pesquisadores espanhóis Nuria Romero e Fernando Centellas, no ensaio que elucidou as demandas por novas narrativas audiovisuais.

Web series renew narrative strategies that have been already consolidated for some time on television. But they incorporate online resources like active participation from the audience in the story's progress and the ease which this interactive medium allows for the generation of virtual communities (ROMERO; CENTELLAS, 2002 p. 6)⁸

Segundo Mbariket (2011, p. 4), a “websérie é uma apresentação em série criada pelo talento individual e distribuída na internet para que todos vejam”. E que talento individual - observando a constante procura por líderes para seguir - entendamos como uma atividade bastante pessoal de quem grava e é gravado, partindo de um indivíduo para muitos. As webséries só se tornaram possíveis a qualquer pessoa - dentro ou fora do campo da comunicação - graças a um “processo de aprimoramento tecnológico, o que barateou os custos da produção e, ao mesmo tempo, melhorou a qualidade técnica do que é produzido” (ROSSINI; SILVA, 2009, p. 15).

Webséries podem ser ficcionais ou não, e a executada para o projeto deste relatório - *Serviço de representação do Miyazaki*⁹ - foi de gênero documental e informativo, e que utilizou uma narrativa seriada e roteiros pré-estabelecidos, dada a profundidade das análises realizadas sobre os filmes. Nossa websérie documental analisa seis filmes distintos, mas todos dirigidos pela mesma pessoa - *Hayao Miyazaki* - a mesma personalidade e mente criativa. O que estabelece uma conexão e visão geral sobre a obra do diretor, conclusiva enquanto unidade de um mesmo estilo de fazer cinema e animação. Tanto que, os vídeos foram produzidos, gravados e publicados, de acordo com a ordem cronológica de lançamento de cada longa-metragem (ao longo dos mais de trinta anos desde a fundação do Studio Ghibli).

Narrativas seriadas caracterizam-se, basicamente, pela divisão em episódios ou capítulos, que podem ser exibidos em dias e horários diferentes. Um episódio deve contar

⁸ Webséries renovam estratégias narrativas que já foram consolidadas, por algum tempo, na televisão. Porém, elas incorporam recursos *online*, como participação ativa do público no desenrolar da história, e a facilidade que este meio interativo permite para a geração de comunidades virtuais (Tradução nossa)

⁹ Disponível em: https://www.youtube.com/playlist?list=PLtGK15Pt1IrOM_FeoWR8hf-LSrjxiAHUr.

sua história, inserir-se no conjunto, respeitar as características lançadas pelo programa no seu total (PALLOTTINI, 1998 p. 31). E são um recurso muito presente em vídeos informativos da televisão, para além das séries e novela, em reportagens exibidas nos telejornais ou como extensão de seus programas. “Em seu período inicial de maturidade, as webséries eram criadas como complementos a séries de televisão, apresentando histórias paralelas ou complementares da história principal” (AERAPHE, 2013, p. 9). Embora não seja uma técnica de linguagem audiovisual inventada pela TV ou fruto da cultura convergente - seus primórdios encontram-se na literatura. Porém, um de seus auge provém do próprio jornalismo e seus folhetins novelescos do século XIX, período onde o jornalismo ditava as maneiras de se vestir, agir e pensar, e a serialização era necessária para o envolvimento do leitor, pois “precisava-se abordar temas que os empolgassem” (LAGE, 2011).

Adentrando o campo jornalístico e mais precisamente o gênero documental, Souza e Cajazeira (2015) associam a relevância de ferramentas comunicacionais hipermediáticas – que são “o conjunto de meios que permite o acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não linear, possibilitando fazer links entre elementos de mídia. ” (GOSCIOLA, 2003, p. 33), juntamente a formação de narrativas no ambiente digital, que integram ficção e jornalismo para informar o webespectador. Credita-se ao conceito de websérie documental a imersão do gênero, já que

Partindo dessas produções ficcionais das webséries é possível a visualização de uma crescente apropriação das organizações jornalísticas na utilização dessas novas produções como um novo nicho de mercado, de público e de audiência, em paralelo com uma narrativa hipertextual, interativa e multimidiática como um novo caminho para estabelecer novas relações e oferecer novos conteúdos para esse público que permeia o ciberespaço originando uma nova classificação das webséries no campo jornalístico. (SOUZA, 2015, p. 7)

Todavia, a apropriação das webséries pelo jornalismo, pode ir mais além com a convergência digital, reconfigurando os formatos audiovisuais vigentes e desenvolvendo novos conteúdos especializados para Internet. Porque ainda que existam definições do que é a websérie no audiovisual, são conceitos que podem mudar a qualquer momento.

Registra-se, por fim, que não convém limitar a definição de websérie a uma única característica (necessidade de interação ou conteúdo exclusivo da internet, por exemplo), mas entendê-la como produto maleável, capaz de se construir com diferentes plataformas e propostas de intersecção. Inexistem regras fixas para produção de webséries; o que há são diretrizes, marcas que estão fortemente

ligadas ao formato (a linguagem preferencialmente audiovisual, a serialização, a curta duração dos episódios, os enquadramentos fechados, a disponibilidade online, o investimento limitado, o público incerto), mas que não são exigências sacras. (HERGESEL, 2016, p. 11)

Dada a explicação sobre a estilística da linguagem textual de nossa websérie, vejamos as questões imagéticas que definem a estética e escolhas de enquadramento dos vídeos.

Jacques Aumont e Michel Marie afirmam que “os gêneros só têm existência se forem reconhecidos como tais pela crítica e pelo público” (2007, p. 142). Se as mídias digitais e o jornalismo podem modificar e atualizar os formatos conhecidos de audiovisual, é natural que o próprio YouTube, as redes sociais e as pessoas que fazem parte delas, tenham também reconfigurado ou criado gêneros audiovisuais típicos do ciberespaço. É o caso do *vlog*, gênero que antecede o próprio YouTube e que inicialmente era associado a narcisismo e vaidade, mas teve no site de vídeos seu apogeu. “O próprio ato de vlogar não é necessariamente novo ou exclusivo do YouTube, mas constitui uma maneira emblemática de participação no site. A forma tem seus antecedentes na cultura da webcan, blogs pessoais e na mais difundida ‘cultura confessional’” (Burgess; Green, 2012, p. 78. Matthews, 2007).

Do momento em que cada vez mais e mais pessoas passaram a ter acesso a tecnologia em suas casas e no cotidiano, câmeras digitais e *webcams* (acopladas a computadores) facilitaram o registro de rotinas e da intimidade de muitos, que poderia ser não somente gravada e reservada para poucos, mas também compartilhada com o mundo. O que a mídia chama de “cultura de quarto”, em que jovens se filmavam em seus quartos, costume que está estreitamente ligada aos vídeos amadores e historicamente com filmes caseiros.

Ao contrário dos blogs, onde os blogueiros se comunicam principalmente via texto, os vlogueiros se comunicam por imagem e som (vídeo), e numa edição que permite trilha sonora, efeitos especiais e visuais (como figuras pelo quadro). Num tom que lembra uma conversa a dois, exclusiva, o vloguer fala diretamente para a câmera, geralmente em primeiro plano (close)¹⁰ ou primeiríssimo plano (big close)¹¹, o que destaca o rosto, suas

¹⁰ Enquadramento do peito para cima.

feições e olhar, criando uma sensação de proximidade, dado o teor íntimo e confessional do gênero *vlog*. E este é o diferencial entre vídeo *online* e TV, já que não “apenas o vlog é tecnicamente mais simples de ser produzido (...), mas também constitui um modo de abordagem direta e persistente do espectador que o convida naturalmente a uma reação” (BURGESS e GREEN, 2009, p.79). Enfatizando ainda que o *vlog*, assim como blogs pessoais, preserva também a característica de narrativa seriada da websérie - o público acompanha a de maneira evolutiva a vida do vloguer (quando este exhibe seu cotidiano) como temporadas de série ou novela, na expectativa pelo próximo capítulo.

Dois canais que podemos citar como responsáveis pela consolidação do gênero vlog são o *Lonelygirl15*¹² e o *Vlogbrothers*¹³. No caso dos vlogs de Bree, a *Lonelygirl15*, tratava-se de um conteúdo fictício criado por uma produtora independente, e na época de publicação esse fato foi descoberto somente depois do canal já ser um sucesso, de receber até 300 mil visitas diárias. Bree, uma adolescente de 16 anos, contava sobre sua vida, o relacionamento difícil com os pais e namorado. “Apropriando-se habilidosamente da estética, das restrições de formato e do estilo confessional do vlog, os vídeos da *Lonelygirl15* divulgaram e legitimaram a prática de vlogging como um gênero de produção cultural.” (Burgess; Green, 2012, p. 50). Os irmãos Hank e John Green, os *Vlogbrothers*, mostraram seu dia-a-dia a partir de janeiro de 2007, todos os dias com vídeos de até 4 minutos, usando o estilo padrão de falas rápidas de vídeo vlog, mas adicionando algo de estilo próprio que foi inovador na época: edição com cortes contínuos *jump-cuts*¹⁴.

Nossa websérie *Serviço de Representação do Miyazaki* contém todos os atributos apresentados até aqui que um vlog pode possuir: o enquadramento, um cuidado estético prévio (típico de produções ficcionais), atrelado a edição com efeitos e cortes contínuos. Porém, mantivemos um roteiro crítico comum às resenhas em jornalismo cultural. A informalidade do *vlog* foi uma escolha natural para nós se o “conteúdo da mídia tradicional não convida explicitamente ao diálogo ou à participação intercriativa” (SPURGEON, 2008; MEIKLE, 2002) e “mais do que qualquer outro formato, o vlog como gênero de comunicação convida à crítica, ao debate e à discussão.” (Burgess; Green, 2012, p. 79).

¹¹ Enquadramento do ombro para cima.

¹² Disponível em: www.youtube.com/watch?v=-goXKtd6cPo

¹³ Disponível em: www.youtube.com/watch?v=vtyXbTHKhI0

¹⁴ Corte de tempo e ações na edição.

Tivemos também uma inspiração direta, porém não proposital: o canal norte-americano *Feminist Frequency*¹⁵, da crítica de mídia Anita Sarkeesian, e sua websérie especial *Tropes vs Women*¹⁶, que analisa o sexismo¹⁷ na indústria de *video games*. Tanto no tema quanto na duração dos vídeos, mais longos. Sobre a escolha de também optarmos pela temática de gênero, vejamos a seguir no resumo sobre feminismo e conceitos de gênero.

1.6. Gênero e Representação

1.6.1. O movimento feminista

A noção de gênero como categoria teórica de análise e de debate não emergiu recentemente, surge do público, mais especificamente o feminino, para só depois virar estudo acadêmico e pauta para jornais. A segunda onda do feminismo, que ocorreu nas décadas de 1960 e 1970, com ênfase nos Estados Unidos, levou às ruas, lares e mulheres, o debate sobre gênero enquanto questão política e social, para além do sexual e biológico, propondo uma desconstrução do sistema patriarcal¹⁸ de família e uma procura por respostas para tal funcionamento até aquele momento.

O gênero é construído através do parentesco, mas não exclusivamente; ele é construído igualmente na economia, na organização política e, pelo menos na nossa sociedade, opera atualmente de forma amplamente independente do parentesco (SCOTT, 1989, p. 22).

Obras como *O Segundo Sexo*, de Simone de Beauvoir (1949) - livro responsável pela frase “Ninguém nasce mulher. Torna-se mulher. ” (BEAUVOIR, 1949, p.9) - e *A Mística Feminina*, de Betty Friedan (1963), foram cruciais para o despertar dos questionamentos na mulher acerca de sua condição na sociedade. A primeira onda do feminismo, realizada do final do século XIX ao começo do século XX, simultaneamente em várias partes do mesmo, foi marcada pelo sufrágio - a reivindicação de mulheres, as sufragistas (ou *suffragettes*) pelo direito ao voto, a participação nas eleições e escolhas políticas. Em países capitalistas que vivem numa democracia, nada mais óbvio que todos - incluindo mulheres adultas - pudessem votar. Porém, na prática, não funcionava desta forma. No documentário de 2014, dirigido por Mary Dore, *She's beautiful when she's angry* (“Ela é linda quando está com raiva”, tradução livre), uma das ativistas a dar depoimento,

¹⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UC7Edgk9Rxp7Fm7vjO1d-cDA>

¹⁶ Disponível em: https://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61

¹⁷ Atitude discriminatória fundamentada no sexo.

¹⁸ Patriarcado: forma de organização social em que predomina a autoridade paterna.

conta que a maioria das mulheres participantes daquele movimento - a segunda onda - sequer tinham conhecimento da primeira onda feminista e suas articulações pelo sufrágio (SOARES, 2016, p. 6). Pouco se sabia sobre a história da mulher e não havia reflexão sobre as mesmas. Isso foi um dos impulsos para que se iniciasse pesquisas a respeito de gênero.

A missão de descobrir e aprender sobre a história das mulheres, suas conquistas e terminologias, ficou mais a cargo de historiadores (as) feministas, já que para os demais, saber quais intervenções femininas aconteceram, não teria importância suficiente para modificar a história já conhecida.

Mais recentemente – recentemente demais para que possa encontrar seu caminho nos dicionários ou na enciclopédia das ciências sociais – as feministas começaram a utilizar a palavra “gênero” mais seriamente, no sentido mais literal, como uma maneira de referir-se à organização social da relação entre os sexos. A relação com a gramática é ao mesmo tempo explícita e cheia de possibilidades inexploradas." (SCOTT, 1989, p. 2).

Identidades de gênero são mutáveis, únicas e individuais - se estabelecem de acordo com personalidades e mudanças psicológicas, sofrendo ainda influência da cultura local. Para a autora,

O núcleo essencial da definição baseia-se na conexão integral entre duas proposições: o gênero é um elemento constitutivo de relações sociais baseado nas diferenças percebidas entre os sexos, e o gênero é uma forma primeira de significar as relações de poder. ” (SCOTT, 1989, p. 21).

Sendo mutáveis, terão a capacidade de se modificar também na relação com a sociedade, ao longo de gerações e suas respectivas condições e interesses. “Cada corrente de pensamento ou vertente do feminismo interpreta o mundo de maneira diferente das outras, o que leva a uma diversidade de opiniões sobre os produtos midiáticos e a maneira como representam mulheres. ” (ANDRADE, 2012, p. 35).

Estamos agora na terceira onda do feminismo, iniciada timidamente em meados dos anos 1990 e tendo seu ápice nos anos 2010, e que tem o poder de escolha como um de seus principais conceitos. A autora acrescenta ainda que “as mulheres têm direito de escolher tudo o que diz respeito às suas próprias vidas [...] passam a ser donas dos seus próprios corpos, de suas próprias sexualidades e escolhem como usá-los. ” (ANDRADE, 2012, p. 34).

A mudança de postura da atual geração feminina - influenciada diretamente pela segunda onda feminista e que conta com novas formas de empoderamento - é importante

para um olhar mais amplo, porém muito crítico, em relação às representações atuais dos gêneros na mídia. “Ao contrário das feministas de segunda onda, que criticavam as estruturas midiáticas e os modelos de consumo da sociedade capitalista, considerando ambos como armas do patriarcado, as mulheres da terceira onda encontram na cultura popular e no mundo de consumo uma forma de prazer, absorvendo tudo de maneira crítica e consciente e defendendo a ideia de que é necessário encontrar maneiras de relacionar cultura popular e feminismo de forma a mudar as representações sexistas que estão constantemente presentes nos meios de comunicação de massa.” (ANDRADE, 2012, p. 35). É natural que essa postura crítica demande da mídia mais esforço para agradar o público feminino de hoje, pronto para cobrar representações mais humanizadas e menos estereotipadas. (SOARES, 2016, p. 7).

1.6.2. Representações sociais

Representação, enquanto posição e ato de expressão social, foi amplamente estudada pela psicologia social, principalmente pelo psicólogo Serge Moscovici. Área esta que

aborda as representações sociais no âmbito do seu campo, do seu objeto de estudo - a relação indivíduo-sociedade - e de um interesse pela cognição, embora não situado no paradigma clássico da psicologia: ela reflete sobre como os indivíduos, os grupos, os sujeitos sociais, constroem seu conhecimento a partir da sua inscrição social, cultural etc. (ARRUDA, 2002, p. 128)

Angela Arruda (2002), notável pesquisadora da área, enfatiza a importância de Moscovici para este estudo.

A partir dos anos 60, com o aumento do interesse pelos fenômenos do domínio do simbólico, vemos florescer a preocupação com explicações para eles, as quais recorrem às noções de consciência e de imaginário. As noções de representação e memória social também fazem parte dessas tentativas de explicação e irão receber mais atenção a partir dos anos 80. Como vários outros conceitos que surgem numa área e ganham uma teoria em outra, embora oriundos da sociologia de Durkheim, é na psicologia social que a representação social ganha uma teorização, desenvolvida por Serge Moscovici e aprofundada por Denise Jodelet. (2002, p. 128)

A autora vai além - conecta a Teoria das Representações Sociais (TRS) com as teorias de gênero. O que faz todo sentido se observarmos que esta teoria da psicologia social é “um conceito para trabalhar com o pensamento social em sua dinâmica e em sua diversidade. ” (ARRUDA, 2002, p. 129). E gênero, segundo Tereza de Lauretis (1994), é

uma representação de relações de poder, classe, grupos e categorias, e a partir disto, o gênero irá construir relações de pertencimento, não podendo o gênero ser analisado em separado, individual, mas sim junto ao coletivo e relações sociais e de classe (Lauretis, 1994, p. 210). Lauretis ainda afirma que não importa em qual cultura o conceito de gênero esteja incluído, ele irá sofrer influências por parte da política e economia, podendo assim gerar desigualdades (LAURETIS, p. 212).

Adentrando novamente a comunicação e admitindo o quanto ela é intimamente relacionada a sociologia (Joan Scott) e psicologia (Moscovi, Arruda e Lauretis) já que dialoga diretamente com pessoas, voltemos ao foco deste trabalho - a representação na cultura pop, que trata sobre fazer com que as pessoas se vejam dentro de uma obra, se reconheçam em um personagem e se sintam incluídas socialmente. No caso específico de nossas análises, a representação da figura feminina e seus desdobramentos na obra de Hayao Miyazaki, mostrando uma representação boa e possível. Mas, como veremos mais adiante, nem mesmo ele, a quem admiramos tanto o trabalho, foge à regra de estar sujeito a implicações sociais de seu país.

1.6.3. Ativismo no YouTube

O YouTube, plataforma de compartilhamento de vídeos escolhida para este trabalho, visto seu potencial global para a mídia de massa, serve perfeitamente para divulgação deste tipo de debates acerca de gênero e representação, próprios da militância e ativismo, favorecidos por um site que não exatamente apoia estas causas, mas tem os mecanismos necessários para tais veiculações. Pois “há um corpo de trabalho substancial que afirma que a cultura popular comercial às vezes pode ser literalmente tão constitutiva da cidadania cultural quanto os espaços formais da política, especialmente para mulheres, homossexuais e minorias raciais ou étnicas” (Hartley, 1999; Hermes, 2005, 2006; McKee, 2004). A iminente qualidade democratizadora de cultura das mídias sociais é convidativa para práticas e grupos unidos por assuntos de interesses em comum, podendo “ser usadas em relação práticas cotidianas menos formais de construção de identidades, representação e ideologia, e obrigações e direitos morais implícitos”, segundo Joke Hermes (2005, p. 4) que define “cidadania cultural” como: “o processo de união e construção comunitária, e a reflexão sobre essa união, implícito na participação das práticas relacionadas de leitura,

consumo, celebração e crítica relacionadas a textos disponíveis no reino da cultura (popular)” (HERMES, 2005, p. 10).

Um exemplo brasileiro recente e de muita repercussão são os *vlogs* de temática cotidiana e feminina da carioca Júlia Tolezano, em seu canal no YouTube - *Jout Jout Prazer*. Jout, como é chamada pelos fãs engajados, despontou como uma das principais *digital influencers*¹⁹ no país após o enorme número de visualizações em seu vídeo *Não Tira o Batom Vermelho*²⁰, e que até o fechamento deste relatório contava com mais de 2 milhões de visualizações. No vídeo, ela reflete sobre os desdobramentos de relacionamentos amorosos abusivos e degradantes para o indivíduo, e na vida de qualquer pessoa, não delimitando gênero. De dentro de sua casa e sem decoração previamente pensada, Júlia, que é graduada em Comunicação Social (Jornalismo), aborda diversos temas de maneira didática, porém descontraída e bem-humorada, dentre eles, muitos do universo íntimo feminino e que ainda são considerados tabu.

O gênero vlog, favorece a desmistificação de assuntos vistos como complexos. Patrícia Lange (2007c, n. p.) nota que “muitos vídeobloggers afirmam que é precisamente o ato de colocar esses momentos íntimos na internet, ao alcance de todos, que cria o espaço para expor e discutir assuntos delicados e assim atingir uma maior consciência de si mesmo e dos outros. ”. Lange realizou entrevistas etnográficas, principalmente com mulheres, e afirma que o acesso público desses discursos em vídeos na internet “permitem que tabus e preconceitos sejam questionados e remodelados”, transformando o trabalho de identidade interpessoal e íntimo da vida cotidiana para articular debates mais públicos sobre identidades sociais, ética e políticas culturais (Burgess; Green, 2012, p. 111).

A produção e circulação dessas entradas de vlog também fornecem um ambiente de reflexão e ativismo dentro da rede social do YouTube (...) alguns padrões no modo como os vlogueiros representam a si mesmos como participantes ativos - até mesmo como ativistas - no processo contínuo de modelagem e negociação dos significados e usos do YouTube. (Burgess; Green, 2012, p. 95)

Esses novos produtores de conteúdo têm conseguido gerar engajamento e discussões expondo suas próprias opiniões e experiências. Esse tipo de reação gera

¹⁹ Influenciadores digitais (tradução livre).

²⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=I-3ocjJTPHg>. Acesso em: 8 de outubro de 2016.

campanhas *online* e possui um alcance que poucas mídias tradicionais conseguem ter. São, às vezes, centenas de milhares de pessoas discutindo um mesmo assunto que foi levantado por uma pessoa tão comum quanto qualquer outra, o que mostra que os novos formadores de opinião às vezes não precisam de grandes produções, muito luxo ou se ater aos velhos modelos de produção de conteúdo.

1.7. Cultura Pop

A Cultura Pop é tão controversa, libertadora e segmentadora, quanto o jornalismo cultural e o YouTube. E só o termo em si já traz consigo uma enorme carga de significados possíveis. Na introdução do livro *Cultura Pop*, organizado por Simone Pereira de Sá, Rodrigo Carreiro, Rogerio Ferraraz (2015), os próprios expõem a dificuldade de uma definição, ao dizer que:

O termo “cultura pop” porta uma ambiguidade fundamental. Por um lado, sublinha aspectos tais como volatilidade, transitoriedade e “contaminação” dos produtos culturais pela lógica efêmera do mercado e do consumo massivo e espetacularizado; por outro, traduz a estrutura de sentimentos da modernidade, exercendo profunda influência no(s) modo(s) como as pessoas experimentam o mundo ao seu redor. Nesse sentido, pode-se afirmar que a cultura pop tem óbvias e múltiplas implicações estéticas, sublinhadas por questões de gosto e valor; ao mesmo tempo em que ela também afeta e é afetada por relações de trabalho, capital e poder. (2015, p. 9)

Além de atestar a ambiguidade do termo, os autores afirmam que realmente não podemos olhar para o conceito de indústria cultural como uma solução, mas como um ponto de partida para estudar ainda mais a fundo as implicações e influências da arte, entretenimento e consumo, na vida e cotidiano das pessoas. Dado que se trata de um ambiente de “tensões, valores e disputas simbólicas acionado por manifestações culturais populares e midiáticas oriundas do cinema, fotografia, televisão, quadrinhos, música, plataformas digitais, redes sociais, etc.” (SÁ; CARREIRO; FERRARAZ, 2015, p. 9).

Apresentaremos adiante duas vertentes sobre a vasta quantidade de caminhos da cultura pop, inerentes a nossa websérie: cultura nerd e animes, sendo a última a animação japonesa.

1.7.1 Universo Nerd

Para explicar do que se trata a cultura *Nerd*, primeiro precisamos compreender o que significa e o que representa o termo “nerd”. O termo norte-americano surgiu para falar

de pessoas que tinham problemas de interação social, possuíam interesse em Cultura Pop, tecnologia e outras sub-culturas marginalizadas, também para aqueles que eram bons em alguma área de conhecimento. “Nerd” era, até então, uma expressão pejorativa usada para caçoar e afastar essas pessoas do meio social comum. Entretanto, nos últimos anos, vimos esse rótulo se tornar cada vez mais popular e até mesmo almejado, fazendo com que tudo que era de interesse desse nicho se tornasse comum e acessível a outros públicos. Hoje em dia, nerd é quem é fã e entusiasta de qualquer assunto, sendo bastante conhecedor da causa a ponto de não se incluírem mais no primeiro nível de consumo do produto.

Um exemplo desse crescimento é a franquia de filmes *Star Wars*, do diretor George Lucas. Quando foi lançado o primeiro filme, no final da década de 1970, o longa, de nome *Star Wars: Uma Nova Esperança* rendeu algo em torno de U\$786.000. Já *Star Wars: O Despertar da Força*, lançado no final de 2015, fez mais de U\$2,000,000 nas bilheteiras²¹, sendo atualmente uma das marcas mais lucrativas do segmento. Outro exemplo de como esse público cresceu são os eventos voltados para celebrar a cultura nerd. A *San Diego Comic-Con*, maior convenção nerd do mundo, recebe todos os anos, mais de 180 mil pessoas. Estima-se que, desde a primeira edição desse evento, mais de 1.8 milhão²² de pessoas já tenham frequentado o local. No Brasil, a *Comic-Con Experience*, realizada desde 2014 em São Paulo, teve um salto de público. Na primeira edição, cerca de 97 mil pessoas foram ao evento, contra 142 mil em 2015²³.

De uma fase a ser superada a sonho de consumo, o que se entendia por Universo Nerd mudou. Antes voltado para mídias muito específicas como quadrinhos, jogos, desenhos animados, hoje ele se estende para filmes, séries, livros, sites, etc. Essa abrangência se dá por vários fatores, entre eles, transformar o engajamento de um nicho em lucro. Segundo o livro *Cultura da Conexão*²⁴ (JENKINS; FORD; GREEN, 2015):

²¹ Dados computados pela *The Numbers*, disponíveis em: <http://www.the-numbers.com/movies/franchise/Star-Wars#tab=summary>

²² Dados computados pelo site *Nerdist*, disponíveis em: <http://nerdist.com/san-diego-comic-con-by-the-numbers/>

²³ Disponível em: <http://portaldapropaganda.com.br/noticias/5639/comic-con-experience-anuncia-evento-direcionado-a-empresarios/sem-titulo-1-73/>

²⁴ Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=jM-uCgAAOBAJ&pg=PT17&dq=cultura+da+conex%C3%A3o&lr=&hl=pt-BR&source=gbs_selected_pages&cad=3#v=onepage&q=cultura%20da%20conex%C3%A3o&f=false

Estamos passando de um foco inicial do fandom²⁵ como uma subcultura particular para um modelo mais amplo que engloba muitos grupos que estão adquirindo maior capacidade de comunicação dentro de uma cultura de nicho está cada vez mais influenciando o formato e a direção da mídia mainstream²⁶. Estamos passando do foco sobre o relacionamento de oposição entre fãs e produtores como forma de resistência cultural para entender como esses papéis estão cada vez mais complexamente entrelaçados.

A ampliação do conceito de nerd mudou também as relações envolvendo este grupo. Popularizar as histórias e meios não foi bom só para os fãs - que passaram a ter um acesso mais fácil aos materiais de seu interesse - mas também para a indústria, que transformou o desejo desses aficionados em realidades e em diversas mídias e produtos como uma maneira de vender. Assim, o assunto saiu dos nichos e está cada dia mais próximo do popular. Gostar de super-heróis, consumir quadrinhos e estar por dentro dos jogos do ano nunca foi tão comum e lucrativo quanto é agora.

Entretanto, a popularização também acaba causando uma descaracterização de algumas obras. As adaptações muitas vezes focam demais no público leigo, tentando cativar esse coletivo e acabando por falhar em conseguir cumprir as expectativas daqueles que já são fãs. Os que já eram entusiastas começaram a se manifestar em relação a essa indústria e uma nova forma de interação surgiu entre quem produzia o conteúdo e quem consumia. Aos poucos, o que se compreende como Universo Nerd muda, se adapta e conquista novos espaços.

1.7.2 Animes

No Japão, diferentemente do ocidente, as animações são vistas como obras de arte, sendo um dos países que mais exporta esse tipo de mídia no mundo hoje. O gênero tem características próprias, fortemente influenciadas pelo estilo de Osamu Tezuka, que consistia em personagens magros, de cabelos espetados e olhos grandes e expressivos. Para Cristiane A. Sato, Tezuka teve importância fundamental na criação da estética que conhecemos hoje nesses produtos japoneses:

Embora na origem sejam atividades distintas (mangás e animês), no Japão elas tiveram um denominador comum – alguém que lhes conferiu originalidade e características hoje qualificadas de “japonesas”. É opinião pacífica que isso

²⁵ Termo usado para se referir a pessoas que fazem parte de uma mesma subcultura de fãs, que são caracterizados pelo companheirismo e empatia para com outros desse mesmo grupo.

²⁶ Mainstream (literalmente “corrente principal” ou “fluxo principal”) é um conceito que caracteriza um grupo, estilo ou movimento com características dominantes ou algo de relativo sucesso.

ocorreu graças à obra de um homem, cuja enorme capacidade produtiva e criativa tornaram seu nome um divisor de águas em ambas as atividades. A ele se atribui a criação do estilo de desenho de personagens de corpos magros, cabelos pontudos e olhos enormes, com cores vivas e contrastantes em histórias com forte conteúdo dramático, hoje imediatamente reconhecidos como “desenho japonês”. (SATO, 2007. p. 125)

Com roteiros fortes e complexos, os animes - uma abreviação de *Animation* (animação em inglês) - se diferenciaram dos desenhos animados ocidentais, sendo vistos como produtos para todos os tipos de público, não somente o infantil. No Japão, essas animações são consideradas tão cinema quanto as obras feitas de maneira tradicional, competindo com elas em categorias nos festivais locais.

Entretanto, essa ideia de que as animações são obras exclusivamente feitas para o público infantil nem sempre existiu. Ela surgiu durante o período da Guerra Fria, que criou um conceito de “politicamente correto” para evitar que ideias comunistas fossem difundidas durante o período Macartista²⁷. Isso acabou atrelando certo preconceito as obras animadas, que precisaram ficar mais leves e simples para poderem ser produzidas sem gerar problemas para os estúdios. Mesmo com os anos de guerra, que fizeram com que os desenhos se tornassem mais militarizados, o Japão nunca perdeu o respeito pela animação, seguindo o exemplo de países como a França. Tanto que, para concorrer com as obras que vinham da Europa, era necessário que os japoneses adaptassem e melhorassem cada vez mais seus filmes, como pontua Miriam S. M. Barros:

Enquanto no cinema mudo as produções voltavam-se para roteiros adaptados de contos populares tradicionais do país, a chegada do cinema sonoro fez com que as produções locais tivessem que ser aperfeiçoadas, pois havia bastante concorrência com as produções estrangeiras. Os primeiros desenhos animados japoneses passaram a servir como meios de transmissão de mensagens militaristas (BARROS, 2012. p. 11)

Para nós, ocidentais, animes são as obras que são produzidas exclusivamente no Japão, para eles, entretanto, qualquer obra animada é um anime, seja ele produzido no país ou não. A força desse produto é tão grande que seu consumo alimenta uma indústria milionária que produz conteúdo consumido por todo o mundo, por diversas faixas etárias e

²⁷ Referente ao senador Joseph MacCarthy, que instituiu uma campanha de perseguição aos comunistas. Essa política ficou conhecida como Macartista ou Macartismo.

culturas. O livro *Routledge Handbook of Japanese Culture and Society*²⁸ deixa bem claro como essa mistura de nicho de consumo dos animes e mangás funciona:

Vinte anos atrás, qualquer pessoa não-Japonesa que encontrasse as palavras “anime” ou “manga” ficaria completamente confuso. Avançamos para o século vinte e um e encontramos um mundo onde animes e mangas são onipresentes, conhecidos e amados ao redor do globo, da África do Sul à América Latina. (...) Manga e anime são fenômenos sociais e artísticos reais. (...) Divertidos, comercialmente rentáveis e esteticamente apelativos, animes e mangas também constituem uma alternativa genuína para o que muitos críticos viram (e lamentaram) como A onda hegemônica da cultura popular americana. Hoje em dia, entretanto, uma garota jovem no Canadá pode se emocionar com as histórias do herói meio-demônio do século XVI no anime *Inuyasha*, ao mesmo tempo em que um adolescente na Cidade do México pode se apelidar de *Naruto* em homenagem ao seu manga de ninja favorito e um físico francês de meia idade pode apreciar a complexidade dos questionamentos da realidade feitos em filmes como *Ghost in the Shell: Innocence*.²⁹ (BESTOR, V; BESTOR, T; YAMAGATA, 2011, p. 226)

Por conta de todo esse contexto, alguns dos maiores animadores do Japão são considerados muito importantes em seu país, como é o caso de Hayao Miyazaki, de quem falaremos um pouco mais a frente. Ele, que tem uma extensa obra, ganhou diversos prêmios de melhor filme nos festivais nipônicos, entre eles *Meu Vizinho Totoro* e *Princesa Mononoke*, que chamaram a atenção do ocidente para os filmes produzidos pelo desenhista. Seu trabalho no Studio Ghibli é reconhecido no mundo inteiro e falaremos sobre a seguir.

1.8. Studio Ghibli e Hayao Miyazaki

O Studio Ghibli, nosso objeto de estudo neste trabalho, foi fundado em 1985 pelos diretores Isao Takahata e Hayao Miyazaki e o produtor Toshio Suzuki. O sucesso alcançado pelo lançamento do filme *Nausicãa do Vale do Vento* (1984) foi responsável pela criação do estúdio, que rapidamente popularizou o Ghibli e logo o transformou em um dos

²⁸ Ou O Livro de Mão da Routledge sobre Cultura e Sociedade Japonesa, em tradução livre. Routledge é uma editora multinacional britânica.

²⁹ Twenty years ago, any non-Japanese encountering the words “anime” or “manga” would have shaken their heads in puzzlement. Flash forward to the twenty-first century, and we find a world where anime and manga are ubiquitous, known and loved around the globe from South Africa to Latin America. (...) Manga and anime are a true social and artistic phenomenon. (...) Entertaining, commercially profitable and aesthetically appealing, anime and manga also constitute a genuine alternative to what many commentators over the years have seen (and lamented) as the hegemonic tidal wave of American popular culture. Nowadays, however, a young girl in Canada can thrill to the exploits of the sixteenth-century half-demon hero of the anime *Inuyasha*, while a teenage boy in Mexico City can rename himself *Naruto* in honor of his favorite ninja manga, and a middle-aged French physicist can appreciate the complex questioning of reality in such films as *Ghost in the Shell: Innocence*.² (BESTOR, V; BESTOR, T; YAMAGATA, 2011, p. 226)

principais estúdios de animação do Japão. O sucesso se consolidou no ocidente com o Oscar recebido em 2003 pelo filme *A Viagem de Chihiro*, filme mais popular do estúdio, que conta com vinte longa metragens, 22 curtas e outros vários trabalhos envolvendo *video games*, comerciais, videoclipes, documentários e especiais.

Boa parte dos longas produzidos pelo estúdio foram dirigidos por Hayao Miyazaki, que também é produtor, desenhista e roteirista. Miyazaki sempre foi apaixonado por histórias infantis e começou a trabalhar na Toei em 1963, uma das empresas mais renomadas e reconhecidas de produção e distribuição de animes, onde conheceu os companheiros com quem viria a fundar o Ghibli. Nascido em 5 de janeiro de 1941, na cidade de Tóquio, Miyazaki graduou-se em Ciências Sociais na universidade, mas abandonou a carreira para trabalhar com animação. Por ter nascido e crescido em um período de guerra e pós-guerra, ele conheceu os horrores e a destruição que as bombas levaram ao Japão, fazendo com que a temática da guerra fosse muito recorrente em seu trabalho. Miyazaki, inclusive, se sentia culpado por ter crescido de maneira financeiramente confortável uma vez que sua família fazia dinheiro com a guerra, algo que causava sofrimento para outros³⁰. O ápice de sua carreira aconteceu com o Oscar de 2003, mas toda sua obra foi celebrada e consolidada com um Oscar honorário, concedido em 2014 pelo impacto de Miyazaki no cinema e nas animações.

Os seis filmes analisados neste trabalho foram dirigidos e roteirizados por Miyazaki e - à exceção de *Nausicãa do Vale do Vento* - foram todos lançados com o selo do Studio Ghibli e com trilha sonora produzida por Joe Hisashi.

Nausicãa do Vale do Vento (1984) conta a história de uma princesa e botânica em um futuro pós-apocalíptico em uma floresta tóxica e seus monstros habitantes que ameaçam a vida dos reinos. Nausicãa, a protagonista, não acredita que essas criaturas sejam de todo ruins e luta para fazer com que humanos e natureza possam coexistir. Após uma aeronave que portava uma arma biológica cair no Vale do Vento, o reino fica em meio a fogo cruzado e sob risco de ser extinto pela vontade de vingança da Princesa Kushana, que deseja acabar com a floresta tóxica. Após um embate entre humanos e monstros, Nausicãa

³⁰ Disponível em: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/miyazaki/101.html>

realiza uma profecia contada no Vale dos Ventos, causando um cessar fogo e uma trégua entre reinos e a natureza.

Castelo no Céu (1986) é a história de Sheeta, uma menina misteriosa que caiu do céu depois de fugir de um homem que se dizia seu tutor. Ela acaba em uma vila mineradora, onde é resgatada por Pazu, um menino órfão igual a ela e que tem o sonho de encontrar um misterioso castelo no céu chamado Laputa. Ela passa a ser perseguida por conta da pedra que carrega consigo, que seria a chave para encontrar essa fortaleza flutuante, onde uma civilização muito antiga e tecnologicamente avançada existiu. Após encontrar o castelo, Sheeta e Pazu precisam enfrentar Muska, o homem que dizia ser tutor da menina e que deseja fazer uso das armas de Laputa para controlar o mundo. As duas crianças frustram os planos de Muska e acabam destruindo parte da cidade no processo, impedindo outros de utilizar seu poder bélico, assim como Muska queria.

O Serviço de Entregas da Kiki (1989) é baseado em um livro homônimo da escritora japonesa Eiko Kadono, e que mostra como a menina Kiki muda de sua cidade no interior para concluir seu treinamento como bruxa. Ela, que não possui muitos poderes especiais além de voar, começa um serviço de entregas em uma cidade grande, porém, enfrenta muitos problemas no processo. O filme não possui um vilão e segue o amadurecimento da menina enquanto ela, super otimista, tenta solucionar os problemas corriqueiros da vida. Kiki enfrenta doenças, pessoas mesquinhas e egoístas, além da perda de seus poderes, a dificuldade de fazer novos amigos e se abrir para novas experiências, assim como o início da puberdade. Ela recupera seus poderes, o que representa um reencontro consigo mesma, além da possibilidade de fazer o que mais gosta: ajudar os outros, salvando um amigo no processo.

Princesa Mononoke (1997) trata sobre o conflito entre a natureza e os humanos, mostrando como San, uma garota criada por lobos em uma floresta povoada por animais e espíritos, reage quando seu lar é ameaçado pela gananciosa Lady Eboshi. A construção da vila de Tatara-ba é acompanhada da destruição da floresta, uma vez que a economia do local se baseia na extração e manufaturamento de ferro, o que gera não só a ira de San como a de outros deuses espíritos. Ashitaka, que divide o protagonismo desse filme com a garota lobo, é um mediador que tenta pôr fim a luta antes que algo de muito ruim aconteça

tanto com as pessoas quanto com os animais sagrados. A ganância de Eboshi a faz aceitar um contrato com imperador e entregar a ele a cabeça do Shishigami, o deus da vida que vive na natureza, o que quase põe fim a existência da floresta e mata todos os habitantes da vila.

A Viagem de Chihiro (2001) conta a jornada de Chihiro pelo mundo dos espíritos. Após se mudar para o interior por conta do emprego de seus pais e se depararem com o que parece ser uma estação abandonada e um parque de diversões desativado, ela se separa deles. É então que ela precisa trabalhar em uma casa de banho para espíritos para tentar achar um meio de voltar para casa e salvar seus pais de uma maldição. A menina faz um contrato com Yubaba para trabalhar nesse lugar, onde precisa aprender a resolver seus problemas sozinha e a criar responsabilidade, fazendo amizade com o misterioso Haku, que não lembra do próprio passado. Após salvar Haku de sua maldição, Chihiro consegue libertar a si e seus pais dos feitiços lançados por Yubaba, retornando para seu mundo.

O Castelo Animado (2004) é baseado no livro de mesmo nome da britânica Diana Wynne Jones e mostra a jornada de Sophie, uma jovem chapeleira que é amaldiçoada por uma bruxa. Ela se vê obrigada a sair de casa e buscar uma solução para seu problema e acaba no estranho e descuidado castelo do mago Howl, que dizem roubar o coração de belas jovens para devorá-los. Sophie, que então tem a aparência de uma senhora de 90 anos por conta de sua maldição, começa a cuidar do castelo após fazer um trato com o demônio do fogo que controla o lugar. Se ela descobrisse o que aprisionava Calcifer, o demônio do fogo, ao mago Howl, ele a livraria de sua maldição. Enquanto vemos Sophie tentar encontrar a si mesma, também acompanhamos a formação de uma nova família e o crescimento de cada personagem, cada um dentro de suas singularidades.

Não sabemos ao certo, mas é muito provável que Miyazaki tenha tirado inspiração de suas heroínas nas mulheres que lhe rodearam durante a vida, entre elas, sua mãe. Um de seus irmãos uma vez afirmou que Dola, coadjuvante do filme *Castelo no Céu*, possuía uma personalidade muito parecida com a da mãe deles: enérgica e rígida, porém zelosa e maternal. Essa inspiração, entretanto, não parou somente em sua mãe. *A Viagem de Chihiro*, por exemplo, surgiu depois que ele percebeu que não haviam obras voltadas para meninas de dez anos de idade que focassem em outros aspectos da vida que não o romance.

Entretanto, apesar de suas obras serem muito focadas na representação feminina, ele não é muito abrangente em questões de sexualidade, gênero e raça. Suas personagens são sempre mulheres asiáticas, cisgênero³¹ e hétero, focando em suas conterrâneas e mostrando como é possível que mulheres sejam tão protagonistas de suas histórias quanto homens. Infelizmente, Miyazaki não fez escola no Japão. Seu jeito de retratar mulheres não serviu de inspiração para a atual geração de desenhistas, mangakas e cineastas em seu país que criam animes pois estes comumente subjugam, diminuem e estereotipam personagens femininas.

Miyazaki tem um estilo muito próprio de desenvolver e criar suas histórias. Boa parte de suas obras não possui um roteiro fechado e pré-definido, fazendo com que as criações dele sejam orgânicas e imprevisíveis. Nas mídias, é comum que esses estereótipos surjam com os roteiros fechados porque sabe-se exatamente o início e o final da história em questão, entretanto, quando você não sabe exatamente como vai ser o fim, não há como montar um personagem pré-definido. Essa imprevisibilidade e espontaneidade são o que tornam as personagens tão representativas. Um dos estereótipos mais utilizados nas histórias de aventura, por exemplo, é o da “donzela em perigo”, no qual a personagem feminina é raptada para dar ao protagonista masculino um motivo para cumprir sua jornada, algo que é subvertido repetidamente nos filmes de Miyazaki.

Não há nenhuma declaração do cineasta em que o mesmo admita ser feminista ou simpatizante do movimento, então não podemos afirmar suas intenções ideológicas e políticas a respeito dos gêneros. Helen McCarthy, autora do livro *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation: Films, Themes, Artistry* (1999) e de muitos outros sobre cultura nipônica, declarou em entrevista ao jornal britânico *The Guardian*³², que a obra de Miyazaki é em certo tom até mesmo conversadora, possuindo arquétipos e personagens em posições sociais tradicionais. “Eu acho que há alguns elementos reacionários muito fortes no trabalho de Miyazaki. Não anti-feminista, mas não em linha com o pensamento feminista. Em um muito de seu trabalho, ele está dizendo que homens e mulheres tenham funções estabelecidas na ordem social. Enquanto você é uma criança, qualquer coisa é

³¹ Cisgênero diz respeito a identidade de gênero. Se a pessoa se identifica com o gênero (feminino ou masculino) que lhe foi imposto ao nascer, ela é cisgênero. Se ela não se identifica com esse gênero, é uma pessoa transgênero.

³² Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2011/jul/14/studio-ghibli-arrietty-heroines>

possível, mas quando as mulheres adultas dão um passo fora de seus papéis, elas tendem a ter um tempo difícil em seus filmes.”. Afirmou a pesquisadora.

No documentário *The Kingdom of Dreams and Madness* (2013) (ou O Reino de Sonhos e Loucura, em tradução livre) vemos o estúdio funcionando durante a produção do filme *Vidas ao Vento* (2014), dirigido por Hayao Miyazaki e que afirmava que esse seria seu último longa-metragem. Aprendemos sobre a rotina do estúdio e sobre muitos pensamentos que o cineasta possui, inclusive sobre o futuro do Ghibli. Por ser o maior produtor do grupo, o afastamento de Miyazaki da criação significa também uma interrupção das obras. Apesar da casa utilizada como estúdio ainda funcionar, do Museu Ghibli se manter aberto e com exibição de curtas-metragens, o futuro do Studio Ghibli é incerto. O próprio diretor admite isso no documentário, mas não é impossível que aconteça algum tipo de adaptação que faça com que o estúdio continue vivendo - mesmo que não produzindo obras mundialmente conhecidas ou ganhadoras de prêmios.

2. PLANEJAMENTO E EXECUÇÃO

A partir daqui trazemos o detalhamento técnico e prático da criação e execução do processo de criação do produto apresentado. O trabalho todo levou cerca de 6 meses para ser finalizado, levando em conta desde o processo de decidir qual seria o assunto a ser tratado até a apresentação do trabalho para a banca examinadora.

2.1 Pré-produção

Nosso tema teve um processo de escolha um tanto longo, que só foi definido após pesquisas e descarte de algumas ideias. Como já dito na introdução deste trabalho, desejávamos falar sobre algo que era de nosso interesse e acabamos, por fim, decidindo pelo diretor e produtor japonês, Hayao Miyazaki. Todo esse *brainstorm*³³ e trabalho foi feito entre o final de janeiro e o começo de fevereiro de 2016 e permanecemos em um processo de pesquisa de análises e referências sobre o estúdio para podermos usar.

Durante o mês de março, começamos a pensar em um título para o canal e o trabalho. Foi Jéssica quem fez a ligação entre *O Serviço de Entregas da Kiki* e *Serviço de*

³³ *Brainstorm*, (em inglês literalmente “tempestade cerebral”) é um tipo de atividade que explora a capacidade criativa de um grupo para serviços pré-determinados. Aqui, o *brainstorm* foi feito para decidirmos qual seria o assunto que trataríamos no trabalho de conclusão de curso.

Representação (do Miyazaki). Por motivos de alcance de público, acabamos preferindo deixar o nome em inglês para o Youtube³⁴, mas permanecemos com o nome em português para as outras redes sociais, como Facebook³⁵. Foi durante esse mês que fizemos as sinopses de cada vídeo e em nossos primeiros planos, fechamos em sete vídeos, entretanto, no decorrer do trabalho vimos que seria necessário um oitavo para finalização do trabalho de fato na plataforma, mesmo que ele não acabasse entrando como uma análise. Decidimos também como seria feita a divulgação do canal, com uma página no Facebook e qual seria o calendário de publicação dos vídeos: terças e quintas às 19h30, dias e horários decididos por representarem picos de acesso na internet.

Deveríamos ter assistido às obras em abril e começado o trabalho de pesquisa e roteirização em maio, entretanto, com o fim de período letivo da universidade, ficamos completamente sem tempo de realizar as atividades e acabamos adiando tudo para os meses de junho e julho. Em junho, assistimos novamente os seis filmes e fizemos esboços e observações sobre os mesmos. Parte dos roteiros foi baseado em nossas opiniões e nessa primeira análise, que também foram as responsáveis pelas sinopses criadas para o direcionamento dos vídeos.

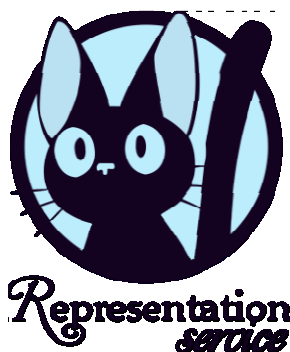


Figura 1: Arte de Jiji para o canal

³⁴ Disponível em:

https://www.youtube.com/channel/UCV1hc9n197bxqBaJ7PuS1tg?&ab_channel=RepresentationService

³⁵ Disponível em: <https://www.facebook.com/ServiceDeRepresentacao>



Figura 2: Arte de Kiki para o canal

Também no mês de junho, procuramos um artista gráfico para fazer a identidade visual do canal. Porém, tivemos problemas com vários desses artistas, até chegarmos a Danilo Estrela, que não cobrou pelo material graças a parcerias prévias em outros trabalhos e o entregou no final do mês. Essas artes fazem referência direta ao filme *Serviço de Entregas da Kiki*, um dos filmes analisados no projeto e que deu nome ao mesmo, sendo duas: a principal, a silhueta da própria Kiki, fazendo uma entrega e a secundária, seu gato de estimação, Jiji. Os quadros que decoram o cenário foram pintados pelo artista Erik Kleiver, que no dia 14 de junho nos entregou as obras com releituras das protagonistas dos seis filmes que analisaríamos. Entramos em contato com dois artistas, porém somente Erik tinha disponibilidade para fazer as pinturas a tempo do início das gravações.



Figura 3: Cenário finalizado

A decoração do canal ficou pronta no dia 13 de julho, com os quadros pendurados na parede, a fixação do pisca-pisca e com a colagem das borboletas de origami na parede. Essa estética se baseia na cultura do DIY (*do it yourself*, ou faça você mesmo), que tem como foco a capacidade de cada um montar e criar seu próprio cenário, mesmo que de maneira simples e usando o que se tem a disposição. Também por isso, preferimos contratar um artista que fizesse as releituras em seu estilo próprio em vez de simplesmente usarmos posters genéricos com artes do Studio Ghibli. O pisca-pisca foi escolhido também para auxiliar na iluminação das gravações e as borboletas foram feitas por Clara com papel de origami simples para preencher os espaços vazios entre os quadros. O local escolhido para as gravações foi o quarto vago do apartamento em que moramos, uma vez que poderíamos fazer uso do local sem atrapalhar nossa rotina pessoal, além de termos a liberdade de poder montar o cenário do jeito que achássemos melhor

Decidimos também gravar de maneira alternada. Durante os três primeiros vídeos, Jéssica falaria sobre a protagonista analisada e Clara sobre as coadjuvantes e detalhes da obra, trocando essa ordem nos três últimos vídeos. Essa escolha foi baseada em uma ideia de Jéssica, que, depois da criação do primeiro roteiro percebeu que não haveria como fazer

a análise com pouco aprofundamento. Isso nos levou a perceber que o material seria mais dinâmico e menos cansativo, além de que ficaríamos responsáveis por partes diferentes do conteúdo, não sobrecarregando nenhuma das duas.

As *thumbnails*³⁶ dos vídeos foram uma ideia de Clara: algo simples, que botasse em primeiro plano a protagonista e em segundo nós duas. Essa escolha era para deixar claro sobre o que o vídeo se tratava, além de reforçar que ambas estariam apresentando o vídeo.



Figura 4: Colagem com as thumbnails usadas no canal

A escolha dos títulos de cada vídeo da websérie de maneira utilizada no canal se deu por nossa intenção de, resumidamente, definir as protagonistas e descrever suas histórias em poucas palavras. Elas se destacam por características únicas, que tentamos evidenciar nesses títulos, mostrando sobre o que se trataria o vídeo.

2.2 Produção

As gravações se iniciaram em julho e acabaram tomando muito mais tempo do que imaginávamos, o que acabou se tornando um grande aprendizado sobre audiovisual. O primeiro vídeo, o piloto, teve que ser gravado duas vezes (a primeira no dia 14 de julho e a segunda no dia 15), já que a primeira versão sofreu muito com problemas técnicos de iluminação e som. Acreditamos que levaríamos no máximo duas semanas para gravar todos os vídeos, mas tivemos problemas com horários que não encaixavam, com atividades da universidade, além de trabalhos externos.

³⁶ *Thumbnail*, do inglês, é uma miniatura de imagem usada como “capa” dos vídeos quando estes não estão sendo reproduzidos ou quando são listados em pesquisas.



Figura 5: Clara durante a gravação de vídeo

Os vídeos seguintes começaram a ser gravados no final do mês de julho e duraram quase todo mês de agosto. Decidimos gravar e postar os vídeos de forma cronológica, levando em consideração o desenvolvimento do trabalho que Miyazaki teve durante essas obras, além do que seria um bom jeito de desenvolver nosso próprio trabalho, moldando-o aos poucos, descobrindo como seria melhor fazê-lo.

Os roteiros de cada vídeo eram preparados de cinco a três dias antes da gravação. Era o jeito que mais nos deixou confortável para a produção dos vídeos, uma vez que o conteúdo ainda seria recente e mais fácil de ser lembrado e desenvolvido. As gravações das análises então ocorreram nos dias 26 e 27 de julho (Nausicã e a Realização de uma lenda); 2 de agosto (Sheeta e o encontro com suas raízes); 11 de agosto (Kiki - um conto sobre amadurecimento); 15 de agosto (San e um processo de humanização); 19 e 25 de agosto (A viagem espiritual de Chihiro); 25 de agosto e 17 de setembro (Sophie e a construção da autoestima).

Para as gravações do piloto e do vídeo de finalização, usamos a câmera de Clara, uma Canon t5i com uma lente 18-55, mais aberta para que fosse possível colocar nós duas em um mesmo quadro. Já para os vídeos de análise usamos a câmera de Jéssica, uma Nikon D7000 com uma lente 50mm, com um quadro mais fechado para que tivéssemos foco em nossos rostos. Gravamos os áudios no computador de Clara, usando o microfone do headset e fizemos um áudio extra no celular de Jéssica, caso o principal não desse certo. O áudio da câmera não ficava com uma boa qualidade para podermos usá-lo, então tivemos que improvisar usando essas duas soluções até que o microfone chegasse - o que aconteceu entre a gravação dos últimos três vídeos.

Tabela de materiais utilizados

DESCRIÇÃO	QUANTIDADE	TIPO
Camêra	2	Nikon d7000 e Canon t5i
Lentes	2	Nikon 50mm e Canon 18-55
Tripé	1	
Rebatedor	1	
Computador para edição	1	
Computador para pesquisa e roteiros	2	
Headset para gravação de áudios	1	Microsoft LX 3000
Celular para gravação de áudios	1	Motorola Moto E
Microfone de lapela	1	Sem marca
Disco de Led	1	Montagem própria
Softbox	1	Montagem própria
Pisca-pisca de led	1	
Quadros Erik Kleiver	6	

Escolhemos o plano próximo por ser típico do formato de vlog. Esse estilo, que se aproxima mais do rosto do apresentador, é próprio do YouTube e tem como função passar a ideia de proximidade e intimidade. A câmera ficou fixada em um tripé e uma das duas sempre estava ao lado para fazer ajustes e cuidar do tempo de gravação, uma vez que as câmeras tem um tempo pré-determinado, além de ter certeza que o foco automático estava correto e que a luz estava boa. Essa escolha de ter uma assistindo a outra interferiu

diretamente na produção dos vídeos, já que era comum ideias e sugestões surgirem de ambas as partes durante a gravação.



Figura 6: Posicionamento de câmeras e ajustes para gravação

Toda a maquiagem e figurinos utilizados foram feitos por nós, pois seria mais fácil e prático. Alguns figurinos foram escolhidos de maneira proposital, como a roupa preta e o laço vermelho - feito por Clara - de Jéssica no vídeo de Serviço de Entregas da Kiki, a maquiagem de Clara no vídeo de Princesa Mononoke e o vestido e trança de Clara no vídeo de O Castelo Animado.



Figura 7: exemplo de maquiagem e figurino

2.3 Pós-Produção

Com os vídeos gravados, começou a edição. Preferimos ser responsáveis por toda produção do conteúdo, sem depender da universidade por questão de agenda. Além disso, editando esses vídeos nós mesmas, teríamos controle sobre o conteúdo, teríamos a comodidade de não precisar nos ater aos horários disponíveis pelos técnicos da universidade para essa parte do trabalho e porque Clara já possuía familiaridade com edição de vídeos, o que tornou o processo mais fácil.

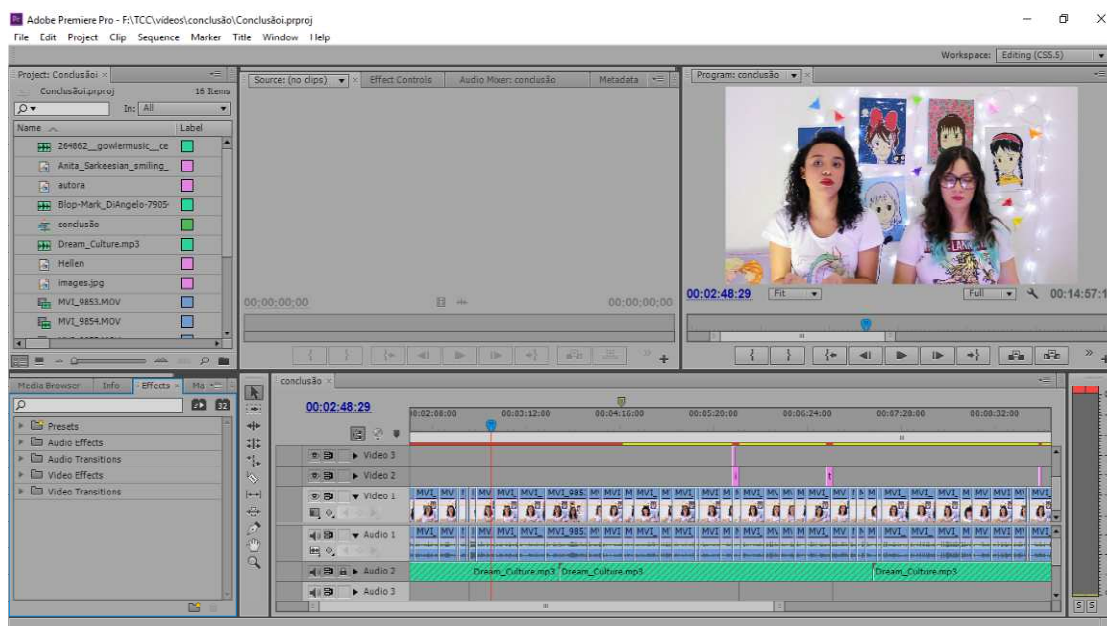


Figura 8: tela de edição

O piloto e o vídeo de Nausicäa definiram o estilo de edição do canal. Pelo conteúdo pesado e complexo, foi decidido que a melhor maneira de fazer essa pós produção era de maneira descontraída, deixando o vídeo um pouco mais leve. Os sons também foram usados com propósito de chamar a atenção para o vídeo e preencher possíveis silêncios entre nossas falas. As músicas utilizadas foram retiradas da biblioteca oferecida pelo próprio YouTube como apoio aos produtores e a escolha foi muito intuitiva.

Essa edição levava entre três a cinco dias, dependendo da extensão do vídeo. O processo de edição não teve grandes efeitos, uma vez que o objetivo do canal era informar mais do que divertir e excesso de informação poderia atrapalhar a compreensão do conteúdo. O corte simples, adição de imagens para ilustração, música de fundo e pequenos

sons foram o suficiente para complementar o conteúdo e concluir os vídeos. Esse tipo de edição é muito característica do YouTube, onde a liberdade de poder criar do modo que se preferir dá possibilidades de explorar esses efeitos e criar a identidade do produto. Um vídeo teaser, com erros de gravação, foi feito para a divulgação do canal. A ideia era chamar a atenção para o canal de uma forma descontraída e divertida.

As versões finais dos vídeos ficaram prontas nos dias 26 de agosto (episódio piloto); 30 de agosto (Nausicãa e a realização de uma lenda); 5 de setembro (Sheeta e o reencontro com suas raízes); 8 de setembro (Kiki - um conto sobre amadurecimento); 13 de setembro (San e um processo de humanização); 15 de setembro (A viagem espiritual de Chihiro); 20 de setembro (Sophie e a construção da autoestima). Em paralelo a finalização dos vídeos, foi criada a página no Facebook no dia 28 de agosto para a divulgação do canal, além de um modo mais direto de contato com os espectadores. Clara fez a capa do canal, que posteriormente viria a também ser usada na página do canal, no dia 20 de agosto.

Após a edição, era feito o upload do vídeo, programação do mesmo e preenchimento da ficha técnica incluída na caixa de descrição dos vídeos, colocando dados como data de lançamento e prêmios ganhos pela obra analisada naquele vídeo, além da inclusão das thumbnails, que foram parcialmente feitas entre os dias 24 de 30 de agosto. As imagens de capa dos vídeos só eram completadas antes desse processo de preenchimento das informações, uma vez que eram necessários frames do vídeo finalizado para o término dessas imagens.

Cronograma de publicação no YouTube:

Vídeo	Nome	Data
1	Teaser Serviço de Representação	28/08/2016
2	Piloto Bem-Vindo ao Serviço de Representação do Miyazaki	30\08\2016
3	Nausicaa e a realização de uma lenda Nausicaa do Vale do Vento	01\09\2016
4	Sheeta e o encontro com suas raízes O Castelo no Céu	06\09\2016

5	Kiki: um conto de amadurecimento Serviço de entregas da Kiki	09\09\2016
6	San e um processo de humanização Princesa Mononoke	13\09\2016
7	A Viagem Espiritual de Chihiro A Viagem de Chihiro	15\09\2016
8	Sophie e a construção da autoestima Castelo Animado	20\09\2016
9	Conclusão e futuro do canal	22\09\2016

Alguns vídeos sofreram com problemas técnicos, como áudio e sincronização de imagem e som. Um desses foi o vídeo de Serviço de Entregas da Kiki, onde um dos áudios de Jéssica foi corrompido e a parte final foi perdida. Outros que também sofreram com problema no áudio foram os vídeos de A Viagem de Chihiro e O Castelo animado, pois havíamos acabado de receber o microfone de lapela e ainda não sabíamos como configurar a sensibilidade da câmera, o que fez com que os áudios ficassem clipados. Além disso, os vídeos de Serviço de Entregas da Kiki e Princesa Mononoke saíram com atrasado – o primeiro no dia seguinte e o segundo horas depois – por problemas com a internet.

As postagens do Facebook para a divulgação dos vídeos eram feitas e ficavam programadas aguardando apenas o upload do vídeo para a inclusão dos links. Fizemos toda a assessoria do canal, incluindo o trabalho de responder mensagens no YouTube e Facebook, além de entrar em contato com páginas voltadas para a divulgação do Studio Ghibli e outras que poderiam ter interesse no nosso conteúdo.

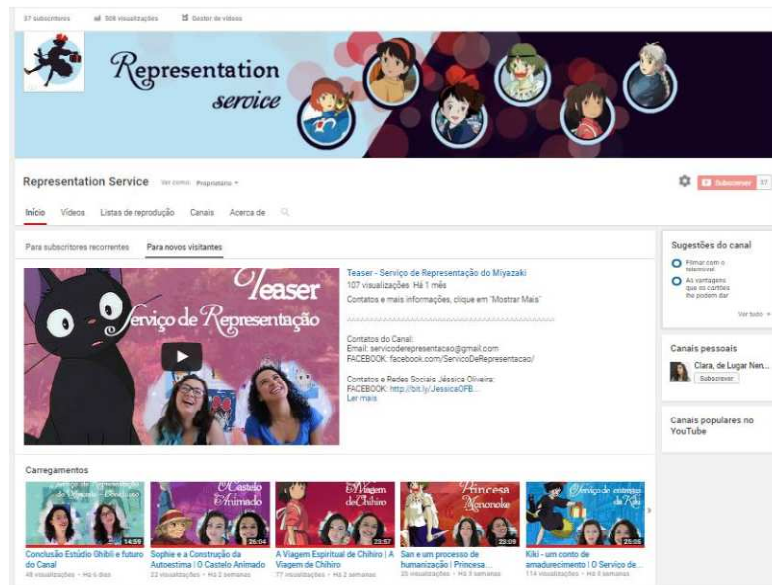


Figura 9: página do canal no YouTube

Durante a produção, nos apegamos ao canal, desejando levá-lo para além do trabalho de conclusão de curso. Além disso, percebemos que, de fato, seria preciso um oitavo vídeo para fechar o ciclo e fazer um balanço de como foi todo o processo aqui descrito. Esse vídeo foi publicado no dia 29 de setembro, encerrando o Serviço de Representação do Miyazaki.

Logo após o lançamento do primeiro vídeo, enviamos um release para a assessoria da UEPB, a fim de que eles publicassem uma matéria falando sobre o canal. Jéssica, que tem uma coluna no site AnimeSun, também publicou um texto falando sobre o trabalho. Entramos em contato com a página brasileira administrada por fãs do Studio Ghibli no Facebook, mas eles não demonstraram muito interesse no nosso projeto.



Figura 10: matéria de divulgação no site AnimeSun

Até a noite do dia 7 de outubro, o canal possuía 37 inscritos e 543 visualizações totais, divididas entre os nove vídeos. Eram 94 “gostei” distribuídos entre os nove vídeos publicados no canal, sendo o Teaser o vídeo mais curtido. O vídeo mais assistido era o vídeo Kiki - um conto sobre amadurecimento, com 114 visualizações, entretanto, o vídeo com mais tempo assistido era o vídeo A Viagem Espiritual de Chihiro, que contava com 77 visualizações e 468 minutos assistidos pelos espectadores. O vídeo com mais comentários é o vídeo Teaser, que contava com 3 mensagens, seguido do vídeo Sophie e a Construção da Autoestima, com 2.

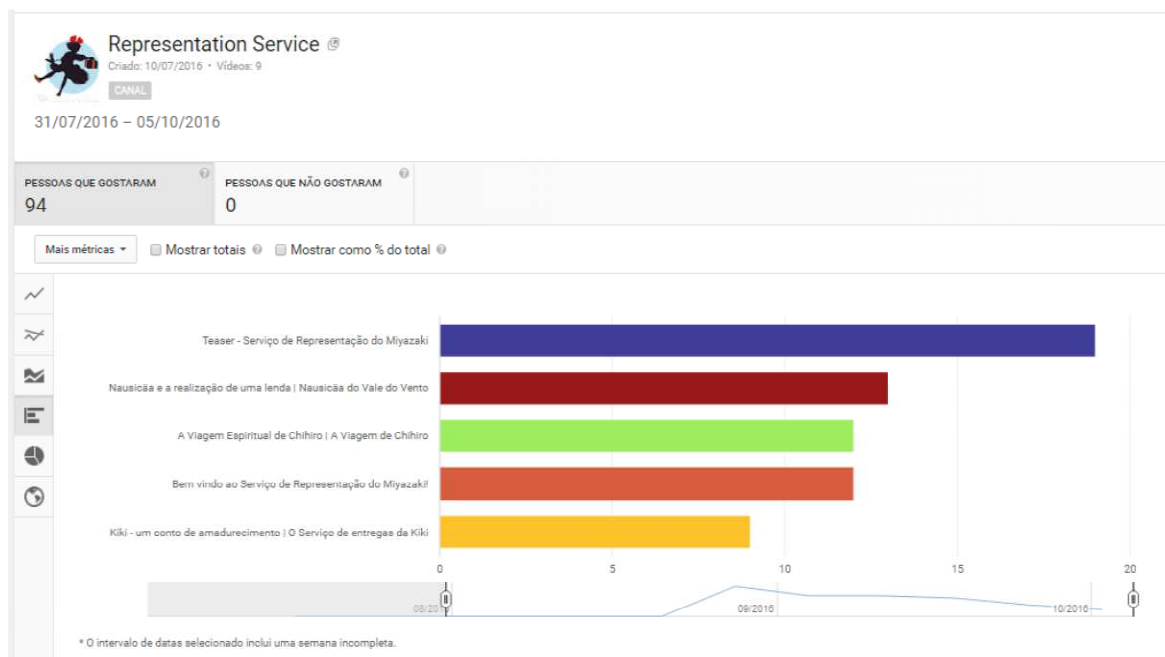


Figura 11: estatísticas de “gostei” do canal

Tabela de Custos

DESCRIÇÃO	TIPO	QUANTIDADE	VALOR TOTAL
Iluminação	Soft box	1	R\$30,00
Iluminação	Anel de led	1	R\$62,00
Iluminação	Pisca-pisca de Led	1	R\$15,00
Som	Microfone	1	R\$67,00
Vinheta		1	R\$100,00
Quadros	Releituras	6	R\$240,00
Mesa Gráfica	Wacom Intuos	1	R\$430,00
Total			R\$ 944,00

Cronograma executado

Meses	Ano											
	2016											
	Fevereiro	Março	Abril	Maió	Junho	Julho	Agosto	Setembro	Outubro			
Escolha do tema e formato												
Escolha do nome e plano de divulgação												
Apuração das obras												
Criação da identidade visual												
Versão final do cenário												
Elaboração de roteiros												
Produção e gravação do material												
Edição e publicação do material												
Elaboração do relatório final												
Defesa do Trabalho de Conclusão de curso												

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluir esse trabalho foi ao mesmo tempo um desafio e uma diversão. Nos deparamos com situações que não imaginávamos e nos surpreendemos em como foi recompensador. O *Representation Service* fala muito sobre nós. É multicultural e múltiplo como nós duas, mas também como o jornalismo. É falar sobre o agora, pensando no que já se passou e no que ainda virá. É ter os pés no chão enquanto a cabeça está na lua, esperando que nosso trabalho seja capaz de representar alguma mudança, mesmo que mínima, na vida das pessoas.

Nossa geração de jornalistas se depara com um cenário incerto. Os conceitos, as mídias, as referências mudam tanto e tão depressa que exige de nós uma adaptação mais que depressa, urgente. Essas mudanças são tão significativas que, por várias vezes, tivemos dificuldade em encontrar referências para esse trabalho. Talvez por isso nossa escolha de trabalhar com uma mídia ainda relativamente distante da academia, porém tão próxima da vida e da sociedade tenha sido acertada. Jornalista não é só a pessoa que noticia o desenrolar dos fatos, ele é um dos fatores mais ativos nas transições, muitas vezes sendo o principal responsável por elas e é isso que queríamos ser, pelo menos nesse trabalho. Queríamos aproximar esses dois universos, mostrando que é possível – e estritamente necessário – que uma adaptação ao novo seja feita.

Mas, acima de tudo, nosso trabalho foi feito com amor, cuidado e responsabilidade a ponto de nos apegarmos e decidirmos continuar. Não só porque gostamos de fazer as críticas, mas também para apresentar novas possibilidades as mais diferentes pessoas, quebrando barreiras e alcançando novos horizontes. O canal *Representation Service* continuará falando sobre mulheres, sobre representação e gênero, só que agora temos a possibilidade de sermos mais abrangentes. Ao mesmo tempo que a liberdade sacia nossa vontade de falar sobre aquilo que gostamos, também nos dá outros desafios. Precisaremos continuar fazendo o trabalho de jornalistas, mas sempre lembrando que adaptações são necessárias e que temos de ser tão voláteis a ponto de sempre estarmos prontas para o que virá.

REFERÊNCIAS

A VIAGEM de chihiro. Direção de Hayao Miyazaki. Tóquio: Studio Ghibli, 2001. Europa Filmes. Legendado. 1 DVD.

AERAPHE, Guto. **Webséries: criação e desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Ed. Ciência.

ANDRADE, A. F. P. **GRANDE HERA! A representação do feminino na Mulher-Maravilha**. 81 páginas. Monografia (Comunicação Social Audiovisual). Universidade de Brasília. Brasília, 2012.

ANDRADE, Carolina Lourenço Reimberg de. **Vlog como gênero da indústria audiovisual**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015. **Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2015, p. 1-10. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-2096-1.pdf>.

ARRUDA, Angela. **Teoria das Representações Sociais e Teorias de Gênero**. In: Cadernos de Pesquisa, n. 117, p. 127-147. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, RJ, 2002.

AUMONT, Jacque. MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico do Cinema**, 2007. Campinas. Ed. Papirus.

AURÉLIO. CD-Rom. **Miniaurélio Eletrônico versão 5. 12**. O Miniaurélio corresponde à 7ª Edição, 2004.

BARROS, M. S. M. **Studio Ghibli: a consolidação do animê como produto global de consumo**. 48 páginas. Monografia (Comunicação Social - Publicidade e Propaganda). Universidade Católica de Pernambuco. Recife, PE, 2012.

BEAUVOIR, Simone de. **O Segundo Sexo**. Volume II, tradução de Sérgio Millet. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980, 4ª edição. Original de 1949.

BESTOR, Victoria, et al. **Routledge Handbook of Japanese Culture and Society**. USA: Routledge Taylor & Francis Group, 2011.

BOSI, Alfredo. **Cultura brasileira**. In: SAVIANI, Dermeval et al. *Filosofia da educação brasileira*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1983.

BURGESS, Jean. GREEN, Joshua. **YouTube e a Revolução Digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade**. São Paulo, Editora Aleph, 2012.

CARACCILO, P. M. G. PENNER, T. A. STEINBRENNER, R. M. A. SANTOS, J. B. **O Youtube como plataforma para produção independente de webséries**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, Universidade de Fortaleza, Ceará, 2012. **Anais do XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2012, p. 1-12. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-2023-1.pdf>.

CASTELLS, Manuel. **A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura**. São Paulo: Paz e Terra, 1999, Volume 3, p. 424.

COSTA, Rafael. A “dança” dos gêneros audiovisuais na convergência de mídias: um estudo de migrações e transmutação na web 2.0. Disponível em: <http://www.ufpe.br/nehte/hipertexto2009/anais/a/a-danca-dos-generos.pdf>.

CUVILLER, Armand. **Sociologia da cultura**. Porto Alegre: Globo, 1975.

FERRARI, Pollyana. **Jornalismo Digital**. 3.Ed. São Paulo: Contexto, 2008.

FERREIRA, R. F. C. **O site omelete e o jornalismo cultural para nerds**. 89 páginas. Monografia. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Rio Grande do Sul, 2014.

GADINI, Sergio. **A cultura como notícia no jornalismo brasileiro**. *Cadernos de Comunicação*, Rio: Prefeitura Municipal, n. 8, 2003.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas**. 2.^a ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.

HARTLEY, John. **Uses of Television**. Londres: Routledge, 1999.

HERGESEL, João Paulo Lopes de Meira. **15 Anos de Pesquisa sobre Websérie: Levantamento Bibliográfico**. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio, São Paulo, 2016. **Anais do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste**, 2016, p. 1-14. Disponível em: <http://www.portalintercom.org.br/anais/sudeste2016/resumos/R53-0225-1.pdf>.

HERGESEL, João Paulo Lopes de Meira. **Considerações estilísticas sobre webséries brasileiras: a narrativa midiática no contexto do universo on-line**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura). Universidade de Sorocaba, Sorocaba, SP, 2014.

HERMES, Joke. **Re-Reading Popular Culture**. Malden: Blackwell, 2005.

JACKS, Nilda. **Tendências latino-americanas nos estudos de recepção**. Revista Famecos. Porto Alegre. n° 5. Nov/1996.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2.ed. São Paulo, Editora Aleph, 2009.

JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. **Cultura da Conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo, Editora Aleph, 2015. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=jM-uCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=cultura%20da%20conex%C3%A3o&ots=kWP5XwbqVT&sig=fdvShob4bQGNyxV8NZ24qFtaPdk#v=onepage&q=cultura%20da%20conex%C3%A3o&f=false>

JENKINS, Henry; PURUSHOTMA, Ravi; CLINTON, Katie; WEIGEL, Margaret & ROBISON, Alice J. **Confronting the Challenges of Participatory Culture Media Education for the 21st Century**. Chicago: MacArthur Foundation, 2006.

LAGE, Nilson. **A reportagem: teoria e técnica de entrevista e pesquisa jornalística**. 9^a ed. Rio de Janeiro: Record, 2011.

LANGE, Patricia G. **The Vulnerable Video Blogger: Promoting Social Change Through Intimacy**. *The Scholar & Feminist Online*, v. 5, n. 2, 2007c. Disponível em: http://www.barnard.edu/sfonline/blogs/lange_01.htm

LAURETIS, T. **A tecnologia do gênero**. In: HOLLANDA, B.H. *Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

MATTHEWS, Nicole. **Confessions to New Public: Video Nation Shorts.** *Media, Culture & Society*, v. 29, n. 3, p. 435-48, 2007.

MBARIKET, Rick. **Publisher's note: the first issue.** *Web Series Magazine*, v. 1, p. 4, abr./jun. 2011. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/52127266/Web-Series-Magazine-1st-Issue-New-Advertising-Rates-For-2nd-Issue-Inside>

MCKEE, Alan. **The Public Sphere: An Introduction.** Cambridge: Cambridge University Press, 2004.

MEIKLE, Graham. **Future Active: Media Activism and the Internet.** Sydney: Pluto Press, 2002.

MELO, José Marques de. **Jornalismo: compreensão e reinvenção.** São Paulo: Saraiva, 2009.

MIRANDA, K. D. G. **O nicho como organização efêmera: Uma análise sobre a comunicação e o comportamento dos nerds com relação a consumo, diversidade e ativismo.** 50 páginas. Monografia (Comunicação Social – Comunicação Organizacional). Universidade de Brasília; Faculdade de Comunicação. Brasília, 2015.

NAUSICAA do Vale do Vento. Direção de Hayao Miyazaki. Tóquio: Studio Ghibli, 1984. Versatil Home Video. Legendado. 1 DVD.

O CASTELO animado. Direção de Hayao Miyazaki. Tóquio: Studio Ghibli, 2004. PlayArte Home Video. Legendado. 1 DVD.

O CASTELO no céu. Direção de Hayao Miyazaki. Tóquio: Studio Ghibli, 1986. Versatil Home Video. Legendado. 1 DVD.

O SERVIÇO de entregas da Kiki. Direção de Hayao Miyazaki. Tóquio: Studio Ghibli, 1989. Versatil Home Video. Legendado. 1 DVD.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia de televisão.** São Paulo: Moderna, 1998.

PIZA, Daniel. **Jornalismo Cultural.** 3. Ed. São Paulo: Contexto, 2008.

PRINCESA mononoke. Direção de Hayao Miyazaki. Tóquio: Studio Ghibli, 1997. Versatil Home Video. Legendado. 1 DVD.

ROMERO, Nuria, CENTELLAS, Fernando. **New stages, new narrative forms: The Web 2.0 and audiovisual language.** *Hipertext.net*, n. 6, 2008. Disponível em <http://www.upf.edu/hipertextnet/en/numero-6/lenguaje-audiovisual.html>.

ROSSINI, Miriam de Souza. **Traduções audiovisuais: múltiplos contatos entre cinema e tevê.** In: ROSSINI, Miriam de Souza; SILVA, Alexandre Rocha da. (Org.) **Do audiovisual às audiovisualidades – convergência e dispersão nas mídias.** Porto Alegre, RS: Asterisco, 2009.

SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo; FERRARAZ, Rogerio. **Cultura Pop.** Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015, 296 p.

SATO, Cristiane A. **Japop: O poder da cultura pop japonesa.** São Paulo: Hakkosha, 2007.

SCOTT, J. **Gender: a useful category of historical analyses. Gender and the politics of history.** New York, Columbia University Press. 1989.

SOARES, Jéssica de Oliveira. **Jessica Jones - Invisibilização do debate sobre gênero em matérias do Globo, Estadão e Folha.** In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE. UNIFAVIP, Pernambuco, 2016. **Anais do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste**, 2016, p. 1-15. Disponível em: <http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2016/resumos/R52-1817-1.pdf>.

SOUZA, José Jullian Gomes de; CAJAZEIRA, Paulo Eduardo. **Mas afinal, o que é uma websérie documental?** In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015. **Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2015, p. 1-15. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-1215-1.pdf>.

SPURGEON, Christina. **Advertising and New Media.** Londres; Nova York: Routledge, 2008.

WOLF, Mauro. **Teorias da Comunicações de Massa.** 6ª Ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

APÊNDICES

APÊNDICE A: Release de divulgação canal Representation servisse

T1: Conheça o canal Serviço de Representação e o feminismo nos filmes de Hayao Miyazaki

T2: Trabalho de conclusão de curso de graduandas em jornalismo explora o protagonismo feminino nos filmes do estúdio japonês Ghibli

O que filmes de animação e feminismo podem ter em comum? É isso que o Serviço de Representação explora - ou Representation Service, como preferirem chamar. Trata-se de um projeto criado por Jéssica Oliveira e Clara Monteiro, alunas do curso de Comunicação Social Jornalismo, da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). Orientadas pela professora Agda Aquino, o conceito inicial do canal no YouTube surgiu da afinidade das estudantes pelo universo nerd e cultura japonesa, mas além disso, nasceu também da preocupação das mesmas, como mulheres e comunicólogas em formação, de analisar criticamente a representação da mulher na mídia.

Unindo o útil ao agradável, Jéssica e Clara escolheram um produto específico no vasto mundo da cultura pop e encontraram nas animações japonesas do estúdio Ghibli o tema perfeito para ambas, duas fãs das animações de Hayao Miyazaki e companhia. Mas a escolha do diretor em específico não foi por acaso. “Acreditamos no trabalho dele, que apesar de ser homem, retrata mulheres de maneira humana e única, livre de estereótipos”, ressalta Jéssica. Os seis filmes escolhidos para análise foram: Nausicaa do Vale do Vento (1984), O Castelo no Céu (1986), O Serviço de Entregas da Kiki (1989), Princesa Mononoke (1997), A Viagem de Chihiro (2001) e Castelo Animado (2004).

Reverenciado no ocidente, Hayao Miyazaki recebeu o Oscar de Melhor Animação em 2003, com A Viagem de Chihiro, e o Oscar Honorário pelo conjunto da obra, em 2014. É de seu filme de 1989, Serviço de Entregas da Kiki, que vem o nome do canal - baseado num conto da escritora Eiko Kadono e que conta a história de uma bruxinha de 13 anos que precisa sair para treinamento em uma nova cidade. “O nome do canal surgiu naturalmente ao notarmos como Miyazaki praticamente nos presta um serviço de representação feminina com filmes tão bons e protagonistas tão incríveis. ”, diz Jéssica.

O tema representação veio da emergência do debate sobre igualdade de gênero, que surgiu a partir dos movimentos feministas ocorridos no século XX. “Representação é sobre fazer com que as pessoas se vejam dentro de uma obra, se reconheçam em um personagem e se sintam incluídas socialmente. ”, explica Clara. Embora seja um assunto sério, as estudantes pretendem compartilhar o conteúdo da maneira mais didática possível, e por isso a preferência em usar uma mídia social no projeto. “O YouTube é um meio muito mais dinâmico e acessível ao público em geral do que um trabalho acadêmico. O formato pode

ser consumido por todo tipo de pessoa, em qualquer canto do mundo e é isso que queremos: chegar ao maior número de pessoas, tanto para apresentar essas obras que gostamos, quanto para mostrarmos como é possível fazer protagonistas femininas fortes e ainda assim fazer sucesso”, afirma Clara.

Nascida no sertão paraibano, Jéssica Oliveira cresceu em Angra dos Reis no litoral-sul do Rio de Janeiro. Clara Monteiro é paraense, da cidade de Santarém, mas morou em várias regiões do país. Foram acolhidas por Campina Grande para cursar Jornalismo. Escolher explorar no TCC um produto que veio de longe - Japão - não é mera coincidência para duas mulheres que se consideram cidadãs do mundo e de lugar nenhum.

O produto, que é pioneiro no curso, vem como forma de consolidar uma nova geração de comunicadores, que cresceram em meio a tecnologia e as facilidades da internet. Os novos produtores de conteúdo têm liberdade para criar em diversas plataformas, tendo flexibilidade em sua produção. O modo como as informações são veiculadas podem ser consideradas como uma nova forma de se fazer jornalismo, uma vez que o ato de contar histórias e notícias apenas se adaptou a essa realidade. O YouTube é, atualmente, a maior plataforma de compartilhamento de vídeos do mundo e que pode ser acessada por qualquer computador ou dispositivo móvel, fazendo com que o site seja de fácil acesso. “Os cursos de comunicação têm que ficar atentos a esses fenômenos e oferecer a possibilidade dos alunos mergulharem nesse novo universo, inclusive visando um futuro profissional na área”, destaca a professora Agda.

Desde o dia 30 de agosto, os vídeos estão indo ao ar duas vezes por semana: às terças e quintas, sempre às 19:30, no canal Representation Service. Um *teaser* do trabalho está disponível na página do Facebook e no próprio canal, mostrando um pouco do modo como ambas realizaram o projeto.

Teaser: <http://bit.ly/2bNcpVs>

Canal no YouTube: <http://bit.ly/2bStyh2>

Página no Facebook: [Serviço de Representação](#)

APÊNDICE B: Roteiros dos oito vídeos apresentados na websérie

Roteiros

Episódio Piloto - Apresentação do Canal

Título: Bem-Vindo ao Serviço de representação do Miyazaki!

- Se apresentar – TCC
- NOME DO CANAL
- Estúdio japonês Ghibli, Totoro símbolo, filme mais conhecido Chihiro.
- Filmes:
 - Nausicaa do Vale dos Vento (1984)
 - O Castelo no Céu (1986)
 - Serviço de Entregas da Kiki (1989)
 - Princesa Mononoke (1997)
 - A Viagem de Chihiro (2001)
 - O Castelo Animado (2004)
- Quem é Hayao Miyazaki? E o estúdio Ghibli?
 - 2001 - Óscar de Melhor Animação por A Viagem de Chihiro
 - 2014 - Óscar Honorário
- Documentário sobre o estúdio: Estúdio Ghibli, Reino de Sonhos e Loucura (2013)
 - The Kingdom of Dreams and Madness - que conta a história do estúdio, mostra a rotina de trabalho deles, durante a produção do filme Vidas ao Vento, último dirigido por Miyazaki e que culmina com sua aposentadoria. Este documentário nos leva para dentro do estúdio, seguindo de perto o trabalho do produtor Toshio Suzuki e dos mestres Hayao Miyazaki e Isao Takahata.
 - Museu Ghibli, em Tóquio, inaugurado em 2001.
- Resumir cada filme.
- O que é representação? Onde surgiu e porquê importa. Por que a escolha desse tema?
- Por que fazer uma Web Série no Youtube?
- Encerramento: Artes de Erik Kleiver, pra seguir o canal, nossos contatos na descrição e acompanhar nas redes sociais.

ROTEIRO

TÍTULO: NAUSICAA E A REALIZAÇÃO DE UMA LENDA

Jéssica se apresenta, seguido de Clara, e Jéssica finaliza com frase de abertura do canal: “Bem-vindo ao Serviço de representação do Miyazaki”.

[VINHETA]

1º ATO - JÉSSICA

Sinopse: Um futuro pós-apocalíptico, uma floresta tóxica (Fukai), um ecossistema devastado, alguns impérios divididos e espalhados pelo globo, um deles o pequeno reino Vale do Vento, onde vive a princesa Nausicaa, a heroína que vocês vão conhecer hoje.

NAUSICAA

Personalidade: Princesa do Vale dos Ventos e botânica, estuda os efeitos da floresta tóxica e os insetos que habitam lá. Ambientalista, ao contrário das pessoas de seu mundo, ela trata bem os animais, que são considerados monstros pelos outros. Cultiva um grande respeito pela natureza e suas diversas formas de vida, uma constante empatia pelos animais. Corajosa, não hesita para tomar atitudes e até é considerada inconsequente por isso. Não aceita a degradante condição humana e busca no interior do Fukai descobrir uma maneira dos homens conviverem novamente em harmonia com o planeta. Nausicaa possui uma relação particular com os insetos, conseguindo alcançar algum entendimento mútuo e, até mesmo, aplacar a ira dos Ohms — seres artrópodes que protegem o Mar do Declínio.

Contrário ao estilo Disney de animação, não vemos um romance entre um homem e uma mulher. Aqui a grande história de amor contada é da Nausicaa com a natureza. E todo mundo achando que Frozen foi super revolucionário pela história de amor verdadeiro ser sobre duas irmãs.

Em paralelo as atividades da Nausicaa, existe uma lenda no reino do Vale do Vento, sobre a realização de uma profecia, onde um guerreiro, trajando uma túnica azul, descera campos dourados e irá um dia reunir homem e natureza.

Nausicaa é humilde, não é influenciada pela sua posição social de princesa e mantém um relacionamento muito próximo com as pessoas de seu reino, sendo muito querida por todos, porque é muito carismática. Ela não é uma princesa apenas por hierarquia, é por respeito também.

Apesar de muitas vezes ser subestimada pelo próprio povo por ser jovem e uma princesa, fica subentendido que o comportamento dela, teoricamente, não deveria ser assim.

Mas ela amadureceu muito jovem e é uma líder nata (muito por conta da saúde do pai, teve que assumir certas responsabilidades perante seu povo)

Nausicaa é naturalmente pacífica, mas se torna violenta como uma resposta ao que acontece ao seu redor. A violência não é gratuita, apenas para defesa própria. Já que todos os personagens são muito bem construídos ao longo da história, tanto os protagonistas, como antagonistas e coadjuvantes, todos os que tem peso dentro da narrativa.

Líder nata, mesmo jovem ela é muito astuta, é capaz de arriscar a própria vida, a despeito das previsões pessimistas que acompanham o avanço acelerado dos Fukai. Miyazaki ressalta constantemente a pureza da garota, mas não deixa de mostrar seu lado sombrio. A fúria incontrolável a faz assassinar alguns soldados. Nossa empatia pela Nausicaa aumenta

justamente porque nos é permitido conhecer a fragilidade dela, que a torna tão humana e, pode falhar como qualquer outro.

Personagem mais completa de todos os filmes, que se mostra preparada desde o início de sua história. Desde o começo ela já se apresenta forte e madura. Graças a isso, Nausicaa pode ser considerada uma Mary Sue¹ assim como Rey de Star Wars - O Despertar da Força - ambas são parecidas em personalidade e lugar onde cresceram, foram até inspiração para arte crossover².

¹ O que é Mary Sue?

Termo pejorativo usado para definir personagens que são bons em tudo – mas que só é utilizado quando a personagem é feminina. O termo nasceu das **fanfiction**: histórias escritas por fãs de um universo ficcional que já existe. Na década de 70, foi lançada uma fanfic de Star Trek onde Mary Sue surgiu. Uma mulher perfeita, bonita, inteligente, forte, que conquistava todos com seu charme e não tinha nenhum defeito. Mary Sue era uma paródia para todas as meninas que escreviam fanfics e se inseriam nas histórias como personagens perfeitas.

² **Crossover**: evento fictício em que dois ou mais personagens, cenários ou acontecimentos sem qualquer relação anterior em produtos de mídia (filmes, quadrinhos, seriados, etc) passam a interagir compartilhados no mesmo universo.

Caracterização: Ruiva de cabelo curto e olhos castanhos. Nausica é uma das personagens com a roupa mais composta, poderíamos assim dizer, principalmente por conta do ambiente inóspito ao qual ela vive exposta. As roupas que ela usa quando está explorando o Mar do Declínio e a floresta tóxica são resistentes (botas, luvas, máscara e capuz) e tem espaço para armamento. Nem por isso ela deixa de ser feminina e se parecer com uma mulher. A gente percebe o tempo todo que ela é uma menina, uma adolescente de 16 ou 17 anos.

Quase todos no vale do vento usam tons terrosos, deixando os tons de azul para Nausica como um destaque.

Inspirações: Seu nome vem da princesa Nausicaä que ajudou **Odisseu** na clássica epopeia grega, a obra **Odisseia, de Homero**. Nausicaa (em grego: Ναυσικά, também escrito como Nausicaä ou Nausikaa), na mitologia grega, era filha do rei **Alcínoo** do povo feácios. Na Odisseia, é ela quem encontra e ajuda o náufrago **Ulisses**. Ela personifica a bondade e a hospitalidade para com os estranhos, características que também estão presentes na personagem de Miyazaki (em relação à natureza e ao ser humano). Enquanto que, parte de sua personalidade veio de um conto do folclore japonês A princesa que amava insetos e era considerada até esquisita por isso. Assim como Nausicaa de Miyazaki que acham que mantêm uma relação próxima demais com a natureza.

FILME

Plot: Mil anos após os "7 Dias de Fogo", um evento que destruiu a civilização humana e a maior parte do ecossistema da Terra. A humanidade se esforça em sobreviver neste mundo

em ruínas, divididos em pequenas populações e impérios. Isolados um dos outros pelo "Mar do declínio"; uma floresta com plantas e insetos gigantes.

Ambiente inóspito: ou o deserto ou a floresta tóxica (sendo o vale dos ventos um dos únicos locais não poluídos do mundo)

Quando uma nave do reino de Pejite cai no Vale contendo uma valiosa carga — um guerreiro gigante e ancestral, adormecido, com o poder de queimar os Ohms e todos os insetos do Mar do Declínio, o reino de Tolmekia toma os moradores do Vale do Vento como reféns e assassina o seu rei para que consigam o guerreiro gigante. Como Pejite deseja a destruição dessa máquina, o Vale do Vento acaba se situando entre o conflito de ambos os reinos. A princesa Nausicaä, então, procura impedir que sangue humano seja derramado, não só dos moradores do Vale do Vento, mas também dos tolmekianos e pejitianos, além de salvar os insetos que tanto ama e impedi-los de voltar sua fúria natural contra os povos.

O engrandecimento da princesa Nausicaä ocorre, para que o filme equilibre forças temáticas concernentes ao herói — geralmente encarnado por uma figura imponente e masculina. Nausicaä é um filme essencialmente feminino — não só protagonista e antagonista são mulheres, mas efetivamente quase todos os personagens cujas ações redirecionam a história são do sexo feminino. Uma ilustração clara das intenções, está na parte em que os pejitianos prendem a princesa Nausicaä dentro de sua nave a fim de darem cabo seus planos de destruição. A princesa é resgatada pelas mulheres de Pejite, que em grupo deliberam, decidindo trair seus patriarcas, porque acreditam nas intenções da princesa. **[SORORIDADE]**

O recurso dramático milenar da “donzela em perigo” é subvertido repetidas vezes em Nausicaä — como se a história constantemente se forçasse a colocar homens das mais variadas classes em perigo, apenas para que a princesa Nausicaä pudesse resgatá-los. A repetição desses recursos direciona a percepção do espectador para as intenções de gênero de Miyazaki, que ressoam em menores graus em sua filmografia. Nausicaä é o herói ideal do diretor, tanto em termos comportamentais quanto na ideia de que esse herói pode — e deve! — ser mulher.

O filme tem exatamente todos os estágios da jornada do herói.

O que é a jornada do herói?

2º ATO - CLARA

COADJUVANTES

Enfatizar o quanto essas personagens femininas secundárias são fundamentais dentro das histórias Miyazaki.

Anciã do vale dos ventos, que só é referida como Obaba (algo como vovó em japonês) é quem conta a lenda do herói que desceria os campos dourados usando uma roupa azul. Ela é a pessoa mais velha e mais respeitada do vale dos ventos, além de ser cega e ter visto

Nausicaa crescer. Ela é como uma conselheira do reino, para quem os cidadãos pedem ajuda em frente a adversidade, como a infestação de veneno de Fukai que tomou conta da floresta do Vale dos Ventos.

Kushana, princesa de Torumeki

Armadura da Princesa Imperial Kushana é uma armadura condizente, não sexualizada e que reforça a posição social dela. Apesar disso, ela é uma mulher bonita, mas sua beleza nunca é usada para diminuí-la. Ela se destaca entre seus homens por conta da cor de sua armadura e de seu tamanho.

Kushana é a guardiã do limiar na jornada do herói, que é basicamente a pessoa que o herói precisa enfrentar para progredir em sua jornada. Depois de testar o herói, o guardião se une a ele e alguma maneira. No caso da princesa Kushana, essa união só se dá após o cumprimento da profecia, quando Nausicaa tem o ápice de sua jornada. Praticamente todas as antagonistas que vamos ver nos filmes aqui analisados são guardiãs do limiar, pois logo após cumprirem seu papel de provação, elas se tornam amigas das protagonistas.

Tanto Obaba quanto a princesa imperial são representações de pessoas com deficiência, uma vez que Kushana não possui um dos braços e obaba ter pouca ou quase nenhuma visão. O membro foi arrancado em um ataque de Ohm, o que faz com que a princesa tenha sede de vingança contra os insetos e que jure destruir o Mar do Declínio. Apesar de ser a antagonista, ela não é completamente má, uma vez que suas razões de fazer o que faz. No decorrer do filme, ela e Nausica, que são apresentadas como opostos, acabam absorvendo características uma da outra. Kushana, inclusive, admira os ideais pacifistas de Nausica, mas acredita que ela mesma estaria fadada a traçar um caminho cheio de derramamento de sangue.

Citar exemplo recente da phasma de star wars, que não foi revolucionário fazendo isso, Miyazaki fez 32 anos atrás com a coadjuvante Kushana.

Os antagonistas tentam agir contra a natureza e não necessariamente contra os protagonistas. Essa característica de intenção é recorrente na filmografia de Miyazaki. Suas animações são formatadas para todos os públicos, inclusive crianças, mas, assim como Nausicaa, seus antagonistas são munidos de uma certa maturidade nas motivações, o que atenua o desequilíbrio que normalmente se vê entre heróis e vilões, as coisas da história parecem verdadeiras.

GERAL

Detalhes do mangá.

A produção foi endossada pelo WWF (World Wide Fund for Nature) tamanho poder educativo da mensagem ecológica do filme.

O sucesso obtido nas críticas e em arrecadação não passaram despercebidas por Hollywood. Após seu lançamento, a New World Pictures adquiriu os direitos de exibição

do projeto. Porém, a produtora alterou bruscamente o resultado final, com o objetivo de fazê-lo mais comerciável e orientado para as crianças.

Rebatizado de “Warriors of the Wind” (“Guerreiros do Vento”, em português), os personagens tiveram seus nomes alterados e a mensagem ecológica fora diluída completamente, ao transformar os insetos gigantes nos vilões. Tal decisão ocasionou uma conhecida curiosidade: Miyazaki enviou uma autêntica katana (espada de samurai) para os Estados Unidos com uma simples mensagem “sem cortes”, algo respeitado pela Disney, quando a mesma assinou contrato de distribuição com o Ghibli.

Hideaki Anno, criador de Neon Genesis Evangelion, considera a obra o trabalho mais “puro” de Miyazaki.

A ambientação do filme, assim como trilha sonora, faz parte de um boom que houve nos anos 80 de filmes de ficção científica. Nausicaa não foge à regra nesses pontos e é uma obra muito influenciada pelo contexto da época.

Paralelo com mad max “quem destruiu o mundo”, mas em Nausicaa a discussão é totalmente focada na escassez de recursos naturais, ao contrário de mad max que ainda traz implícita uma discussão sobre patriarcado, objetivação e submissão da mulher, etc.

Teria Miyasaki inspirado George Miller e J.J. Abrams na composição de suas personagens femininas?

Filmes como Divergente ou Jogos Vorazes guardam algumas proporções com o de Miyazaki, não sendo totalmente absurdo que ele possa ter sido inspiração. Referências ocidentais, foram usadas pelo diretor japonês para construir sua história (como Duna, Superman e Senhor dos Anéis).

3º ATO - JÉSSICA

FINAL - CONCLUSÃO

Nesse filme, encontramos 4 elementos essenciais da obra de Miyazaki, que definiriam todos os filmes que vieram depois, ao longo dos 30 anos desde fundação do estúdio Ghibli:

1. Uma protagonista feminina forte e independente, subvertendo estereótipos e quaisquer limitações que pudessem ser associadas ao gênero.
2. Preservação do meio ambiente e relação das pessoas com a natureza
3. Aviação, planos aéreos e máquinas voadoras
4. Um olhar sobre a guerra: as motivações e medos causadores da mesma. Um tema muito recorrente em obras japonesas em geral, devido a história do país envolvendo a bomba atômica de Hiroshima e Nagasaki.

Não temos confirmação se o filme foi de fato inspiração para todos esses longas atuais, mas reparando nos elementos principais da história, uma certeza é que foi uma obra fundamental para definir o que seria o estúdio Ghibli e todas as animações e heroínas que vieram a seguir.

MARIA FINALIZA O VÍDEO COM MENSAGEM PADRÃO DE YOUTUBE: Curta, comente, compartilhe, links na descrição.

ROTEIRO

TÍTULO: SHEETA E O ENCONTRO COM SUAS RAÍZES

Jéssica se apresenta, seguido de Clara, e Jéssica finaliza com frase de abertura do canal: "Bem-vindo ao Serviço de representação do Miyazaki". [VINHETA]

1º ATO - JÉSSICA

Sinopse: Uma menina que caiu do céu, um aprendiz de engenheiro, e um detalhe que une os dois: eles conhecem uma lenda sobre um castelo no céu. Essa menina flutuante e que carrega um misterioso cristal é Sheeta, nossa heroína do vídeo de hoje.

SHEETA

Ou princesa Lusheeta Toel Ul Laputa, descendente e herdeira do fabuloso rochedo, a cidade lendária suspensa nos céus. Por isso "Laputa" em seu sobrenome.

Personalidade: Ponderada, tranquila, prestativa e introvertida, às vezes podemos até vê-la como uma pessoa passiva, porém, assim como Nausicaa, filme anterior e já analisado no canal, Sheeta tem uma personalidade cheia de nuances. Sheeta é muito menos da heroína de ação que Nausicaä foi, mas ela também é, no entanto, **forte e voluntariosa**, tem um jeito mais carinhoso, a maneira como princesas de Miyazaki tem que ser. **Seu comportamento oscila entre momentos de pura atitude e outros de conformismo**. Atitude como na abertura do filme, sequência que já é no céu, em que ela ataca os agentes do governo que estão lhe mantendo refém e foge. Conformismo, quando ela se deixa levar pelo controle de Muska para libertar Pazu. Na verdade, ela age de forma **altruísta** pelo bem do amigo e está rodeada por pessoas e um sistema de aprisionamento. Novamente temos uma protagonista a qual conseguimos nos identificar, porque Sheeta é tão imprevisível como qualquer pessoa pode ser.

Ao contrário de Nausicaa, onde o filme era muito focado na protagonista, e até tinha um homem na história, mas sem peso na história, em Laputa, Pazu divide protagonismo com Sheeta, mas é um alívio para a protagonista tanto quanto Tombo é para Kiki. Laputa é um filme anterior a Kiki, mas a protagonista traz o mesmo peso das responsabilidades precoces.

Caracterização: Uma menina muito simples, de cabelos castanhos e tranças, com uma fita ou arco, usando vestido escuro e liso, que parece azul marinho. Sheeta começa a usar um estilo de cores mais vivas e alegres quando passa um tempo convivendo com os piratas, e

Dola lhe empresta roupas, rosa e amarelo. O que podemos associar ao momento de transição, de uma menina que até então vivia sozinha e agora tem a companhia de divertidos piratas que meio que viram uma família para ela e para Pazu durante algum tempo, até que eles encontrem Laputa.

Num momento crítico do filme, Sheeta perde parte dos cabelos, que ficam curtos. A “perda” do cabelo de forma trágica é uma analogia a mudança no comportamento dela, ao fato dela finalmente se impor diante do que estava a sua frente.

Sheeta e Pazu mantêm uma relação muito próxima por identificação: ambos são órfãos.

Sheeta é uma das poucas personagens românticas e que desenvolvem um relacionamento, não exatamente amoroso, por se tratar de duas crianças, a relação é de amizade e traz consigo toda a inocência da infância, já que teoricamente os filmes são para crianças.

Esses vídeos são para analisar a representação feminina nos filmes, mas uma observação que eu gostaria de fazer é como o Pazu inicia outra tradição nos filmes do Miyazaki: bons protagonistas masculinos. Eles ajudam as meninas e não desenvolvem em momento nenhum relacionamento abusivo com as mesmas. Na obra do Miyazaki, os personagens masculinos não estão ali para salvar a menina, que pode ter passado por uma situação abusiva antes, como vemos em outras histórias, como um recurso dramático, uma variante da donzela em perigo. O que sempre acontece, nos 4 filmes dos 6 analisados no canal, é o casal se unir por um interesse em comum, uma questão que eles precisam resolver juntos dadas as circunstâncias. Ou seja, ele não está na história necessariamente para salvar a mulher de um problema, mas sim resolver uma questão que ele também está inserido. Gerando reciprocidade na relação.

O colar de Sheeta possui uma pedra chamada **Levistone**, fabricada em Laputa, uma ilha que flutua no céu, justamente a cidade no céu que o pai de Pazu encontrou e fotografou, antes de vir a falecer.

A pedra misteriosa que possui vários poderes, inclusive o de mostrar a direção de Laputa, um castelo voador abarrotado de ouro e detentor de uma tecnologia muito avançada. Sheeta é perseguida por várias pessoas que almejam a pedra, incluindo um clã de piratas e o próprio exército. Numa das fugas, ela cai de um avião, mas é salva pelo poder da pedra, que a faz flutuar antes de cair em uma cidade mineradora. É assim que Pazu se encontra com Sheeta, e, ao saber que ela está sendo perseguida, resolve ajudá-la a sair da cidade. No entanto, o pai de Pazu foi um aviador que viu Laputa, mas ninguém acreditou em sua história, e o filho deseja mais do que tudo provar a todos que o castelo voador existe. É assim que ele resolve seguir sua jornada com Sheeta para encontrar Laputa.

Mas, nem Miyazaki está imune a erros, e tem um deslize em Castelo no Céu, que é o interesse que os homens piratas têm pela Sheeta, provocado pela redublagem ocidental. Mesmo que depois eles passem a talvez vê-la como uma irmã mais nova, lá pro final do filme, no meio notamos que o interesse é amoroso (?), eles ficam atraídos por ela, que é uma menina **bonita, educada, prestativa**, que tá ali cozinhando pra eles, ajudando a cuidar do lugar onde vivem, que é uma espécie de dirigível, zepelim adaptado, aeronave. É curioso como, apesar de todas os 6 filmes que estamos analisando subverterem estereótipos de

gênero, os piratas gostam da Sheeta justamente por detalhes muito associados ao feminino e que só mulheres devem ter, de ser “prendadas” e do lar. Então essa é uma situação que podemos considerar problemática dentro da história, já que a Sheeta é uma menina que aparenta ter entre 12 e 13 anos.

Várias modificações foram feitas para diálogo falado para / sobre Sheeta por membros da quadrilha chefiada por Dola, incluindo uma declaração de amor de um dos piratas. Na versão original japonesa, o diálogo apresentava Sheeta como uma potencial figura materna para os piratas, em vez de um potencial interesse romântico. Também na redublagem ocidental, Pazu e Sheeta, foram dublados por James Van Der Beek e Anna Paquin, nomes escolhidos para que soassem anos mais velhos, colocando-os como adolescentes, ao invés de pré-adolescentes.

Ao que tudo indica, essas e outras alterações foram aprovadas pelo Studio Ghibli e Miyazaki, gerando uma série de críticas dos fãs. Assim fica difícil te defender né migo?

Inspirações: nenhuma encontrada

2º ATO - CLARA

COADJUVANTES

Coadjuvante: Dola, a velha, que começa como vilã, matriarca forte e líder de uma família que forma uma gangue de piratas do céu. A velha tem um jeito bruto e sem “feminilidade”.

Faz piada da masculinidade de Pazu, o que pode estar reforçando estereótipos de como um homem deve se portar.

Certa vez o irmão mais novo de Miyazaki comentou que a líder dos piratas Dola lembrava muito sua mãe, não pelo visual, mas pela personalidade forte.

Os coadjuvantes piratas são antagonistas, porém, como na maioria dos filmes de Hayao que vieram depois deste, se aliam a protagonista depois. Este é também o primeiro de seus filmes para introduzir o conceito de um vilão ou adversário se tornar um amigo de confiança. Diferente de Nausicaa onde Kushana passa a entender o lado da princesa, chegando a ter uma relação de aliados, mas não de amigos.

Ro-muska é um antagonista não só por ser vilão e corrupto, mas por também ser ancestral e ao contrário de Sheeta, que não tem ambição com a tecnologia de Laputa e quer se manter longe da ilha, ele anseia por poder e passar por cima de tudo e todos. Muska é talvez o maior verdadeiro vilão de Miyazaki; ele quer governar o mundo e não tem nenhuma outra motivação além dessa.

GERAL

Laputa, 1986, foi o primeiro filme após a fundação do estúdio Ghibli, em 1985. O filme foi indicado e recebeu diversos prêmios no Japão.

É interessante notar que o símbolo de Laputa é semelhante ao emblema da roupa da protagonista de Nausicaã e o Vale do Vento, e Teto, o animal dourado e mascote que parece um esquilo, que está sempre acompanhando Nausicaã, e como um dos animais habitantes do castelo de Laputa (easter egg), o que demonstra uma estranha relação entre os dois longas. Assim como a semelhança entre o Deus Guerreiro e os robôs que habitam Laputa.

Não foi na cultura japonesa que Hayao Miyazaki se baseou para criar a história de Castelo no Céu (1986), e sim, numa passagem do livro *As viagens de Gulliver* (1735) de Jonathan Swift. No livro, Gulliver conhece várias ilhas com culturas bem peculiares. Uma dessas ilhas é chamada Laputa, e é formada por cientistas e possui uma tecnologia muito avançada.

Inspirado pelo livro *As Viagens de Gulliver*, do escritor Jonathan Swift. Laputa é um local descrito por Swift em seu romance e, em espanhol, separando as sílabas (como o leitor já deve ter maldosamente percebido), lê-se “a puta”. Reza a lenda, questionado, o diretor disse que não dominava o espanhol, caso contrário não teria colocado o nome no título do filme.

O título do filme foi modificado quando lançado em vários países, já que, apesar de Laputa não ter sentido e nenhuma conotação específica em japonês, La puta se traduz em "The Whore" ou "The Bitch" em espanhol, uma ilha específica em *As viagens de Gulliver*. Por esta razão, em 2003, o título do filme foi encurtado de *Laputa: Castle in the Sky* para *Castle in the Sky* em vários países, incluindo os Estados Unidos, México e Espanha. Essa alteração também foi realizada ao longo de um número de países de língua não-espanhola, incluindo a Grã-Bretanha e França, apesar de Laputa (La puta) não ter nenhum significado em Inglês ou Francês (no entanto, o francês La pute é bem próximo). Curiosamente, embora a palavra Laputa tenha sido removido do título, ela foi usada ao longo do filme, sem modificação.

O castelo medieval no filme parece ter sido inspirado pela pintura do século 16 Europeu - A Torre de Babel, criada em 1563 por Pieter Brueghel, o Velho. A ligação com a torre de Babel pintura também é simbólica. De acordo com a narrativa em Gênesis capítulo 11 da Bíblia, a Torre de Babel era uma torre construída para alcançar os céus por uma humanidade unida. Outras fontes de inspiração assumida são os livros de Júlio Verne.

Outra modificação sofrida na redublagem foi na trilha sonora. O compositor Joe Hisaishi foi contratado para reformular e ampliar a original composta por sintetizados 37 minutos de trilha sonora em uma peça de 90 minutos para orquestra sinfônica em um esforço para tornar o filme mais acessível ao público norte-americanas que estão acostumados a um acompanhamento musical mais substancial.

A reprise do filme na tv japonesa foi a responsável por um pico mundial no twitter em 2 de agosto de 2013. Os fãs japoneses twittaram todos ao mesmo tempo a palavra “balse” (“barusu”) no exato momento em que ela foi dita na animação. O próprio Twitter informou que havia registrado um novo recorde para o número de tweets em um único segundo. O resultado do "Festival Balse" ("barusu matsuri"): um pico mundial de 143,199 os tweets em um segundo, destruindo o recorde anterior de 33.388. E de volta em 2011, foi outra

exibição de Castle in the Sky, que superou o então recorde de 8.868 tweets por alguns momentos após Beyoncé anunciou que estava grávida no MTV Video Music Awards.

The Legend of Zelda: Twilight Princess para os home vídeo consolas de jogos Wii e GameCube contém vários elementos inspirados Laputa, incluindo um quebra-cabeça com dois robôs antigos cobertos de vegetação, bem como o nível final com um castelo céu.

O robô Laputa foi creditado nos créditos finais de Avengers: Age of Ultron

FINAL - CONCLUSÃO

Elementos principais:

1. Primeiro filme a trazer a coleção de referências que Miyazaki tem. E dos 6 analisados, se destaca nesse detalhe em relação aos outros analisados.
2. Um dos filmes em que Miyazaki mais trabalha sua paixão por planos aéreos e aeronaves. Um exemplo mais atual seria Vidas ao Vento, de 2014, que não será analisado nesse projeto. Este filme introduz outra paixão de Miyazaki no Ghibli: castelos.
3. Novamente os debates sobre preservação da natureza e guerra, sobre outros pontos de vista e contexto. Mas aqui outro assunto que se tornaria recorrente na sua filmografia ganha destaque: a ganancia e a sede de poder. Mostrados através do ouro e potência bélica de Laputa.
4. Primeiro filme do estúdio Ghibli que traz um protagonista masculino, um apoio as protagonistas e fundamentais na narrativa.
5. Mais voltado ao público infantil, Castelo no céu é um filme mais leve que Nausicaa por ter um roteiro mais simples e uma questão mais fácil a ser resolvida. Ainda assim, Miyazaki ousa e não subestima o público infantil, criando histórias mais complexas.

Assim, apresentamos mais uma heroína Ghibli, presente no primeiro filme oficialmente do estúdio que em 2016 completa 30 anos, e que reafirmaria a preferência de Miyazaki por protagonistas femininas. Mas, como nenhuma delas é igual a outra, conhecemos com Sheeta seu próprio universo como uma boa heroína de Miyazaki merece.

[AVISO DE TEXTO COMPLEMENTAR SOBRE O FILME, CELEBRANDO OS 30 ANOS - LINK NA DESCRIÇÃO]

ROTEIRO

TÍTULO: KIKI: UM CONTO DE AMADURECIMENTO

Jéssica se apresenta, seguido de Clara, e Jéssica finaliza com frase de abertura do canal: "Bem-vindo ao Serviço de representação do Miyazaki".

1º ATO - JÉSSICA

Sinopse: Uma menina de vestido preto, um gato preto, uma vassoura, uma bolsa e um rádio (pera, um rádio?). Isso tudo te lembrou algo? Isso mesmo, a heroína do vídeo de hoje é uma bruxa. Mas uma bruxinha do bem: a Kiki, que deu nome a esse canal. Vou contar pra vocês um pouco da história dela, uma jornada otimista rumo à maturidade.

[VINHETA]

KIKI

Introdução: Kiki é uma menina de apenas 13 anos, e nessa história, por tradição, toda bruxinha quando chega a essa idade deve procurar uma cidade, onde não tenha nenhuma bruxa, para morar e treinar por 1 ano, desenvolvendo seus poderes, um tipo de estágio.

No universo do filme as bruxas são parte comum da sociedade, todos sabem que elas existem, mas não consideradas especiais, é visto somente como qualquer habilidade e talento. A iniciativa da tão esperada partida vem da própria Kiki, super animada e ansiosa pelo treinamento de bruxa. Parece tudo muito bom e lindo, mas a Kiki vai descobrir que não será assim tão fácil, e assistindo ao filme acompanhamos junto dela esse processo, quando ela precisa se tornar independente.

Aviso logo que sou suspeita pra falar desse filme porque é meu preferido do Ghibli. Não por achar que seja o melhor, nada disso, aliás se me perguntassem qual o melhor filme do estúdio eu nem saberia responder. Serviço de entregas da Kiki é meu filme favorito por questões pessoais, eu assisti ao filme pela primeira vez quando tinha acabado de sair da casa dos meus pais, me mudei pra outra cidade e entrei na universidade, isso quando tinha 20 anos, o que não me impediu de me identificar muito com uma personagem que só tem 13 anos. Isso quer dizer que eu seja infantil? Não, quer dizer que esse filme aborda de maneira leve assuntos sérios. Porque Miyazaki se garante no trabalho dele.

Personalidade: Simpática, carismática, espontânea e gentil. Otimista e teimosa, acaba sendo ingênua e acha que vai conseguir se virar e se adaptar de primeira, ela acredita cegamente em sua intuição. É esperta, porém atrapalhada. Impulsiva, em meio ao entusiasmo, não pensa antes, não pesa as consequências e não se planeja. Mas Kiki é uma bruxa bondosa, corajosa e empreendedora. O filme todo passa uma mensagem de otimismo e solidariedade, porque a Kiki é muito prestativa e tem prazer em ajudar as pessoas, tanto que ela na maioria das vezes nem percebe e quando vê ta lá ajudando em outra coisa que nada tinha a ver com o trabalho inicial.

Vocês notaram que é o terceiro vídeo consecutivo que eu uso essa palavra “prestativa”? Pois é, **as três primeiras heroínas do Miyazaki têm pontos de suas personalidades bem parecidos**, as três são carismáticas e daquele tipo de pessoa que as pessoas gostam de primeira, um traço que não vamos ver muito nas 3 personagens que vamos analisar nos próximos vídeos, que são de filmes mais recentes e conhecidos pelo grande público do que esses três primeiros que falamos até agora. **Além de Nausicaa, Sheeta e Kiki serem 3 meninas prestativas, sofrem igualmente com as responsabilidades precoces.** São dois pontos observáveis e mais presentes nesses três filmes, lançados até 1989.

JJJI

Kiki divide o protagonismo com seu gato Jiji, que é a racionalidade dela, ele a coloca na realidade com seu jeito irônico e rabugento. Jiji, uma espécie de voz da consciência.

Grande parte dos conflitos que Kiki terá ao longo do filme serão discutidos com seu confiante felino. Jiji é um gatinho de personalidade, muito sincero e cheio de opinião. Com colocações sempre ponderadas e opiniões geralmente divergentes das de Kiki. Pela data deste anime, talvez tenha inspirado Naoko Takeushi na criação da Luna, a gata falante e auxiliar da Usagi Tsukino, a Sailor Moon. E outro personagem ocidental que provavelmente muitos vão lembrar é o Salem, da Sabrina Aprendiz de Feiticeira.

Caracterização: vestido preto de bruxa, sapatilhas vermelhas, cabelo curto e preto, laço vermelho na cabeça. Se sente excluída na cidade por ser diferente, usar sempre as mesmas roupas específicas e ter responsabilidades.

Apesar de não ser a personagem mais popular e nem o filme mais conhecido, Kiki tem um dos figurinos mais icônicos e replicados do Ghibli. A internet está cheia de tutoriais e DIY de cosplay dela, seja de um item só como a bolsa, o laço, uma pelúcia do Jiji, o bolo que ela ganha no filme, como o figurino completo. Eu vi até tutorial de unha e brinco do Jiji à venda.

Inspirações: Kiki traz de maneira infantil e leve uma caracterização comum as bruxas europeias e de como imaginamos que elas sejam pelo imaginário popular. Isso delas sempre usarem roupas escuras, voarem em vassouras e possuírem um gato preto. Mas vocês notaram como as características que eu citei da Kiki, como gentil e prestativa, por exemplo, e a função do gato na vida dela, de companheiro inseparável e fiel, nos dão **visões muito diferentes do que estamos acostumados a ver sobre bruxas?** Delas como pessoas más e gatos pretos como símbolos de azar. Aqui a bruxa é boa e o gato é praticamente um amuleto da sorte, já que Jiji sempre tenta alertar Kiki, causadora dos seus próprios problemas devido sua impulsividade e falta de planejamento. Esse filme não só desconstrói estereótipos femininos, mas também de quem são as bruxas. Até porque considerar bruxas de forma negativa é uma herança da inquisição que queimou muitas mulheres injustamente.

O figurino de bruxa da Kiki afeta a autoestima dela em certo momento. Já não basta estar se sentindo perdida numa nova cidade e lidando com novas responsabilidades, sua roupa de bruxa faz com que se sinta excluída perante as demais meninas da cidade onde ela passa a viver, porque ela sempre está com a mesma roupa. Trajes estes que são motivo de reclamação com a mãe dela logo no comecinho do filme. Em sua cidade natal, a Kiki usava roupas comuns, de cores claras e de todos os tipos, mas ao entrar em treinamento ela tem que usar o que poderíamos considerar um tipo de “uniforme de bruxa” e ela reclama “nossa, roupa preta, gato preto, é muito preto”.

- "Não importa cor é o seu vestido. O que importa é o coração." (Kokiri)

E vocês perceberam o quanto **as simples roupas da Kiki se parecem com a da Sheeta no começo do filme O Castelo no Céu?** Percebam como a adição do status de bruxa - junto a vassoura voadora e o gato preto - mudam nossa percepção de quem é a Kiki.

Este filme tem uma discussão implícita curiosa sobre tradição, o que parece importante no Japão, onde a divisão cultural não é apenas entre leste e oeste, ricos e pobres, mas entre gerações. Jovens, adultos e idosos vivem em diferentes mundos com enormes lacunas nas expectativas. Por exemplo, os poderes de Kiki são menos interessantes do que os de sua mãe.

Kiki vive em um limbo entre tradição e modernidade. Ela é uma bruxa, que por si só é um retrocesso, mas ela tem todo o desejo se encaixar com as crianças de sua idade e ser uma parte da cidade moderna. Ao mesmo tempo, ela parece sentir-se mais confortável com gerações mais velhas. É um equilíbrio interessante. Sendo ela uma tradição de passeio que quer ser uma parte do mundo moderno, enquanto ela também se agarra muitos valores tradicionais.

Temos que observar também o fato de que Kiki voa pelos ares e bem alto usando um vestido, solto e amplo, e **em várias cenas vemos a roupa de baixo dela. Mas isso não é usado de maneira que sexualize a menina.** Os habitantes da cidade em sua maioria esnobam a presença dela mesmo sendo uma bruxa, por dentro desse universo ser natural que elas existem. A não sexualização dela é como o equivalente a se as pessoas não julgassem mulheres de roupas curtas ou que se vistam fora dos padrões (como a clara quando se veste de lolita e todos olham na rua).

Paralelo da Kiki com Sakura (Card Captors) personagem da CLAMP, coincidência ou não, um estúdio fundado e liderado por 4 mulheres. Talvez Kiki tenha sido inspiração para Sakura, mesmo o mangá Clamp sendo ambientado no Japão, se repararmos elas têm muito em comum: responsabilidades precoces - no caso da Sakura porque ela perdeu a mãe muito cedo e ajuda o pai e o irmão em casa - Sakura ganha poderes e um mascote (Kero ou Kerberos, que é o nome do meu gato que vocês “conheceram” no começo do vídeo), e ela também sai voando por aí num báculo, que com auxílio de uma carta mágica cria asas, e remete a uma vassoura de bruxa. Pena que Kiki não tenha o mesmo leque de opções de roupas que Sakura, que tinha um closet ambulante graças a Tomoyo.

TOMBO

Kiki conhece Tombo assim que chega na cidade, mas mesmo com toda simpatia e fascínio do menino por ela, de primeira ela não quer fazer amizade. Além de ter dificuldade de fazer amizade com jovens da idade dela, Kiki não estava acostumada a lidar com meninos de maneira mais próxima. Tombo aqui exemplifica também sua passagem para adolescência e a descobertas da paixão e sexualidade, abordados de forma muito sutil e pontual.

Tombo Kopoli (ou Kopori) é um menino de 13 anos de idade, em Koriko, a cidade onde Kiki se instala. Ele é apaixonado por aviação e membro de um clube que existe para construir uma aeronave, do tipo Gossamer Albatross um ciclo-avião, ou aeronave de propulsão humana. Um guri que ama aviação? Isso mesmo, reparem como **Tombo é praticamente a personificação infantil do Miyazaki.** Tombo usa uma camiseta listrada e uma calça azul que lembram muito o personagem Wally, da charge Onde Está o Wally?

Tombo, personagem masculino, gosta do fato dela ser diferente. **Tombo é o contrário de Kiki e também é um alívio cômico pra gente e pra Kiki, como Jiji. Mas enquanto Jiji é**

o tutor conselheiro dela, Tombo representa a diversão, o “não levar tudo a sério”. Kiki só vê tudo sob a ótica da responsabilidade e seriedade, e justamente por isso perde a capacidade de voar. Além disso, o garoto é uma das únicas crianças da cidade que repara, de fato na bruxinha, enquanto todos os outros não ligam para o fato dela ser uma bruxa, ou ser diferente, meio que uma mensagem que diz “não importa se você é diferente, aqui todo mundo é igual”.

Resumindo, para Tombo, Kiki é sua musa inspiradora. Ele de cara se fascina por ela que já voa naturalmente. Enquanto ele, apaixonado por aviação, precisa construir sua "aeronave" improvisada.

Tombo e o simbolismo da igualdade entre gêneros na cena em que ele e Kiki passeiam de bicicleta. Mesmo Kiki voando naturalmente por seus poderes de bruxa, ela ajuda Tombo no passeio da bicicleta com hélice improvisada na frente, de igual para igual, usando o peso do seu corpo nas curvas para direcionar.

As obras de Hayao são tão subversivas com esteriótipos, que aqui um homem (tombo) admira uma mulher (Kiki) por algo que ela consegue fazer naturalmente e ele não. É mais comum que aconteça o contrário, já que as mulheres, infelizmente e em sua maioria, crescem acreditando ter limites de funções e atividades que possam participar. Que não podem exercer todo tipo de profissão. O que nos leva muitas vezes a admirar em algumas carreiras profissionais masculinos. Por não ter opções femininas.

Linkar com parte de Kiki ajudar pessoas e que com Osono começa o serviço de entregas

FILME

A premissa da trama é bem simples

Apesar de ter uma bruxa como personagem principal, Miyazaki explora a fantasia de maneira mais contida do que em outros de seus filmes. A magia é um elemento obviamente presente na história, mas em termos visuais o longa adota um tom mais realista, que foge ao onirismo que se poderia esperar. Isso, é claro, não impede que Miyazaki crie cenas de puro deslumbramento visual, como quando Kiki se depara pela primeira vez com a beleza do mar ou com a grandiosidade da nova cidade que escolheu para morar. Momentos em que o espectador compartilha do fascínio sentido pela protagonista, que fica maravilhada com sua nova moradia e confusa diante da imensidão de tudo. Assim, o cineasta apresenta um universo de conjunção entre real e fantástico, onde as bruxas caminham com naturalidade entre as pessoas comuns e não representam uma ameaça.

Não há vilões.

O fato de que não tenha esse ser malvado e a luta clichê bem x mal, deixa o filme mais leve. Não mais bobo ou infantil. **O vilão é ainda mais realista, já que são coisas que podemos nos identificar facilmente. Encarar a realidade da vida é por vezes um “monstro” muito mais aterrorizante dos que alguns que vemos no cinema.** O aparente tom descompromissado do filme nos envolve e cativa pela simplicidade. Através de uma

história simples, ele consegue tocar em questões como amadurecimento, autoconsciência, amizade e o peso das decisões.

Não existe um grande conflito no mundo de Kiki, a não ser com ela mesma. Mesmo sendo praticamente criança, suas preocupações não estão diretamente ligadas com a fantasia, mais sim com o mundo real. Não existe um vilão bruxo tentando destruir seus planos, e nem monstros ou criaturas bizarras ou até mesmo pessoas normais a impedindo, muito pelo contrário, no caso aqui até existem pessoas que cruzam o seu caminho, só que no mais, é para ajudá-la. Em momento algum vi alguém fazendo qualquer coisa que seja para prejudicá-la. Aqui vemos uma busca por uma identidade, uma transição da vida infantil, para o amadurecimento. O vilão é a sua própria mente. A mais perfeita representação da sua descrença é quando ela não consegue mais voar. A falta de fé nela mesma a faz fraca, impotente. E é disso que o filme fala: sobre o crescimento individual. Sobre medo real, e não fantasioso.

É uma jornada de crescimento. Kiki sai de casa deslumbrada com a novidade de poder ser livre. Ela quer ser importante, mas ao mesmo tempo quer se divertir ao chegar em uma nova cidade. Mas, ela vai ser afogada em preocupações ao perceber que viver sozinha em um lugar estranho pode ser muito difícil. Kiki vai precisar deixar algumas coisas de lado para ganhar novas responsabilidades. Claro que ela não pode se esquecer de que é uma jovem em crescimento e não pode viver apenas com responsabilidade. Tanto é que quando ela esquece da diversão e só pensa em trabalhar, ela perde seus poderes. Isso é uma metáfora de como esquecemos quem somos diante de tantas responsabilidades. Mas, com otimismo somos capazes de solucionar todos os nossos problemas. E é quando Kiki percebe que não está sozinha e precisa incorporar um sentimento de desapego que as coisas melhoram e seus poderes retornam.

Kiki vai morar “sozinha”, aprender a viver com pouco e a base de muito trabalho.

Ela fica muito estressada com as responsabilidades, não consegue relaxar, aproveitar, fazer amigos, e assim perde os poderes, por perder sua inspiração em viver. É como se ela perdesse sua essência. Ela precisa redescobrir qual a sua identidade.

- **“Mas não é tão divertido quando você faz disso um trabalho” (Kiki)**

Sem conseguir voar e nem se comunicar com Jiji, Kiki fica literalmente impotente e deprimida. Com a confiança destruída, sem esperanças. O que definiu-a por toda a vida não existe mais. Seu maior amigo e confidente é incompreensível. Ela é agora apenas uma menina em uma nova cidade.

A lição que Kiki passa é a de que nos momentos mais difíceis da vida, ainda que estejamos sós ou no sentido como “um estranho no ninho”, precisamos buscar forças dentro da gente, para superar e resistir aos obstáculos da vida, adquirindo confiança em nós mesmos.

Passa completamente no Teste Bechdel. **O que é Teste Bechdel?**

O que é agora conhecido como o teste de Bechdel foi introduzido na história em quadrinhos *Dykes to Watch Out For* de Alison Bechdel. Em uma tira de 1985

chamada "A regra", uma personagem feminina sem nome diz que ela só assiste a um filme se ele satisfizer os seguintes requisitos:

- 1. Deve ter pelo menos duas mulheres.**
- 2. Elas conversam uma com a outra**
- 3. Sobre alguma coisa que não seja um homem.**

O roteiro é focado nas questões pessoais da protagonista referente a sua independência e amadurecimento, sua crise de confiança e identidade ao entrar na adolescência. Assuntos como romance são colocados completamente em segundo plano. As amizades femininas são realistas e trazem conversas abertas entre duas mulheres sobre seus desafios na carreira (como um diálogo entre Kiki e Ursula sobre vocação e inspiração, provavelmente o melhor do filme).

- "Cada um de nós precisa encontrar nossa própria inspiração, Kiki. Às vezes não é fácil". (Ursula)**

O filme retrata Kiki com tanta honestidade, que não a coloca como especial por ser bruxa, o que aqui é visto como qualquer outra habilidade. Ela tem falhas; o mais notável é o excesso de confiança. A única coisa que a mãe menciona que ela é realmente ruim - voar -, é a única coisa que Kiki pensa ser boa, embora o filme de forma consistente mostra a ela não ser muito bom no que faz. Ela é tão focada em ser independente e exibindo suas habilidades de vôo que é super atrapalhada e bate em árvores, faz com que os acidentes de trânsito, porque ela não está olhando para onde ela vai, e até mesmo é soprado fora do curso por rajadas de vento.

Um profissional freelancer pode facilmente se identificar com a bruxinha empreendedora. Ela tem esse desejo de abrir o próprio negócio, fica muito feliz quando consegue com o apoio da padeira Osono pra isso, mas inicialmente se desvaloriza, igualzinho muita gente em começo de carreira. Quando Kiki oferece para fazer uma entrega para o padeiro, Osono, de forma gratuita em recompensa para os cuidados de Osono durante sua recuperação, ela diz que não. Na verdade, o que Osono realmente diz é esta: "Impossível! Trabalho é trabalho." Considerando que Osono tem seu próprio negócio bem-sucedido, ela sabe o que está falando.

Ela recebe as ajudas mais improváveis. E engraçado é a forma como as coisas acontecem para Kiki, com uma certa ajudinha do caos. Logo em sua partida ela acaba pegando uma tempestade que a obriga a pedir abrigo em um trem, que acaba viajando durante a noite e a fazendo ficar muito distante, mas chegando a uma cidade encantadora e que até então não tinha nenhuma bruxinha como ela.

O filme também celebra a comunhão com a natureza nos detalhes e nas relações dos personagens com o ambiente onde vivem. Kiki cresceu no interior rodeada de natureza, Kiki é uma personagem criada diante do contato com a natureza. Quando ela chega à cidade se vê completamente imersa em um ambiente que não valoriza tanto a natureza. Ela se sente solitária e desconfortável. As situações em que Kiki recupera seu otimismo são

todas ligadas à natureza: quando ela está voando e sente o vento batendo em seu rosto ou quando visita Ursula, sua amiga pintora, no meio da floresta, que convive em harmonia com a floresta onde vive e os corvos que habitam seu telhado e que ela retrata em seus desenhos e pinturas.

Nas animações de Miyazaki vemos o apreço que ele tem pelo contato com a natureza e como esse contato pode ser transformador para o homem.

Ambientação: O filme se passa na cidade litorânea Koriko, entre as décadas de 1950 e 1960, num cenário que lembra a Europa naquela época, mas de maneira que parece nunca ter ocorrido a segunda guerra mundial.

Hayao gosta de estar nos céus e não seria diferente em Kiki, que é recheado de sequências aéreas. Além da vassoura de Kiki, há também a bicicleta de Tombo e o famoso dirigível que está passeando pela cidade.

O filme não deixa de ter ação, como nas entregas da Kiki que dão errado e na sequência final que um dirigível sai desgovernado pela cidade.

Diferenças de personalidade entre o pai e a mãe da Kiki e como ela se parece mais com o pai.

Okino é o pai de Kiki; de acordo com Miyazaki ele é um professor de folclore. Ele não tem linhagem mágica, mas conheceu a mãe de Kiki, quando ambos eram jovens, quando ela chegou à sua cidade em seu tradicional ano de formação de bruxa. **Kokiri** - mãe de Kiki, bruxa e fitoterapeuta (**Fitoterapeuta** é o profissional que entende da parte terapêutica das plantas medicinais e orienta o seu uso no tratamento de doenças, bem como na prevenção delas). Ela teme que Kiki não esteja preparada para passar um ano fora longe dos pais.

2º ATO - CLARA

COADJUVANTES

Coadjuvantes: a padeira **Osono** que dá abrigo a Kiki. É uma mulher forte e pé no chão. Trabalha em sua padeira com o marido, a qual chefia mesmo grávida. Ela é a primeira pessoa a tratar Kiki de maneira gentil e respeitosa na nova cidade, dando a ela abrigo e se tornando uma figura materna para a bruxa. É por conta de Osono que Kiki realiza seu primeiro trabalho como mensageira, devolvendo a chupeta de um bebê que havia ficado na padaria. Osono é casada com Fukuo, o padeiro, que é um homem grande, forte e que intimida a bruxinha no primeiro contato, entretanto, ele é um homem gentil e silencioso que só possui uma fala em todo o filme.

Coadjuvante: a pintora da cabana, **Ursula**, uma adolescente se torna uma figura fraterna para Kiki, tal como uma irmã mais velha. É a pintora que ajuda Kiki a reencontrar sua motivação, ensinando a bruxa que todos possuem “bloqueios artísticos” e que o de Kiki a levou a perder seus poderes. É Ursula também que ensina a Kiki que os dons, sejam eles a pintura, a culinária ou a própria bruxaria, devem ser usados e não rejeitados.

Madame (Oku-sama) e Bertha são duas clientes de Kiki, que vivem sozinhas em uma grande casa. Madame é uma senhora de idade aristocrata, mas de bom coração e gentil, que possui limitações físicas por conta da artrite. Bertha, sua governanta e melhor amiga, é uma mulher também idosa, mas com menos limitações que sua patroa. Ambas assumem uma posição materna em relação a Kiki, aconselhando-a todas as vezes que elas se encontram.

Durante todo o filme observamos a típica sororidade entre as mulheres presentes na obra de Miyazaki, na padaria que a acolhe, na pintora que tem um papel de amiga e mestre conselheira, nas senhoras clientes que acabam se afeiçoando pela bruxinha a ponto de fazer um bolo decorado especial pra ela. Todas as mulheres dentro do filme *O Serviço de Entregas da Kiki* são personagens importantíssimas para que ela cresça como pessoa, servindo como amparo nos momentos difíceis da garota. Entretanto, em momento algum, essas mulheres tentam tomar as decisões pela bruxa. Em sua jornada, kiki conhece muitas pessoas boas e ruins em posição melhor que a dela, mas algumas são pessoas antipáticas, um dos motivos que a leva a desanimar e repensar se, de fato, o serviço de entregas é uma boa escolha para ela.

GERAL

O filme ganhou o prêmio "[Animage Anime Grand Prix](#)" em 1989

Foi o primeiro filme que o estúdio [Studio Ghibli](#) lançou sob a parceria com a Disney, que fez a dublagem em inglês do filme em 1997 e ele foi lançado oficialmente nos Estados Unidos em 23 de maio de 1998, no *Festival Internacional de Filmes de Seattle*.

Dois mudanças relevantes foram feitas nas redublagens ocidentais.

Na versão em Inglês, na cena em que Kiki e Ursula pegam carona para a floresta, foi adicionada uma fala onde Ursula dizia conhecer o motorista.

Uma linha adicional de diálogo implica que Kiki pode voltar a entender Jiji, porque acreditavam que isso seria muito triste para o público ocidental.

Mesmo os poderes de Kiki voltando, ela continua sem falar com Jiji. No final, ele salta para o ombro dela miando e fuçando nela. Este é um momento muito significativo. **Jiji está fortemente ligado a infância de Kiki**. Ele é uma parte fundamental da mesma, e na perda de voz de Jiji, Kiki deve crescer e encontrar independência. O que ela faz.

Kiki tem uma versão Live Action de 2013, dirigida por Takashi Shimizu e estrelada por Fuka Koshiba.

É uma adaptação de um livro. *Serviço de Entregas da Kiki* foi baseado na novel de mesmo nome de [Eiko Kadono](#), e foi a primeira de uma série que foi publicada pela Fukuinkan Shoten em 1985 e teve seis livros publicados. A adaptação para o cinema inclui apenas alguns dos episódios no livro.

Eiko é autora de livros infantis, tanto de literatura como de ilustração, aliás, existe uma curiosidade interessante sobre ela; após a formatura, ela imigrou para o Brasil, onde viveu

durante dois anos, e escreveu uma história chamado "Brasil e o seu amigo Luizinho", onde fala sobre um menino brasileiro que ama dançar samba, baseando-se em sua experiência aqui em nosso país, e esse foi o seu trabalho de estreia. A maioria das suas obras são livros para crianças, mas sua obra mais conhecida foi mesmo com Kiki, onde até ganhou o Prêmio de Literatura para Crianças Noma, e ela continuou com mais quatro continuações.

Um roteiro inicial por um escritor diferente foi desconsiderado por Miyazaki, que considerou não abordar adequadamente os temas do romance escrito por Eiko.

De acordo com Miyazaki, o filme abraça a independência e a confiança entre as jovens adolescentes japonesas. Indo além do tema sobre a idade, seu trabalho lida com a natureza da criatividade e talento, e a dificuldade central que cada pessoa encontra em si mesma ao crescer e se tornar um indivíduo único, seja através da sorte, trabalho árduo ou confiança: o filme explora as mesmas questões que o filme Whisper of the Heart, outro filme Ghibli, que Miyazaki não dirigiu mas roteirizou.

O dirigível Spirit of Freedom que aparece na animação realmente existiu na década de 1930. Isto reafirma a paixão pela aviação e o conhecimento do autor sobre máquinas voadoras.

3º ATO - JÉSSICA

FINAL - CONCLUSÃO

O serviço de entregas da Kiki é um filme mais leve que Castelo no céu e Nausicaa do Vale do Vento mas não deixa de abordar temas importantes por isso. Miyazaki consegue equilibrar bem drama e humor. Kiki ter uma premissa simples não é prejudicial, pelo contrário, faz com que seja ainda mais cativante para abordar temas comuns a qualquer pessoa. Kiki não tem que salvar o mundo da devastação como Nausicaa, nem encontrar uma civilização perdida nos céus como Sheeta. Ela só tem que encontrar novamente a si própria. Descobrir que ela tem todo o direito de estar confiante em quem ela é, sua singularidade e suas diferenças. É o que faz os demais se encantarem por ela e lhe concede confiança para gostar de ser ela mesma.

Numa das últimas cenas da animação, **Kiki vê uma menina vestida como ela e carregando uma vassoura igual à que ela usa** pra salvar o Tombo. Ela vira uma celebridade local, uma heroína e inspiração para outras meninas. O que também acontece na vida real. Vi muitos depoimentos online de meninas e mulheres contando como a Kiki mudou a vida delas. **Muitas consideram o filme mais feminista de Miyazaki** e até o filme mais feminista de todos os tempos, olha o amor e exagero.

É uma jornada otimista pelo jeito sempre positivo de Kiki. É um salto de encontro a liberdade, mas que também traz consigo um pouco de solidão. E o desafio de você ter que olhar pra dentro, se lembrar quem é e acreditar em si mesmo. Kiki nos mostra como a beleza da vida está nos olhos de quem vê, na maneira como encaramos os desafios. O serviço de entregas da Kiki é um filme inspirador. E eu espero que esse vídeo tenha sido inspirado para vocês. Beijos e até o próximo vídeo!

[CLARA FINALIZA COM TEXTO PADRÃO]

ROTEIRO

TÍTULO: SAN E UM PROCESSO DE HUMANIZAÇÃO

Clara se apresenta, seguido de Jéssica, e Clara finaliza com frase de abertura do canal: “Bem-vindo ao Serviço de representação do Miyazaki”. [VINHETA]

1º ATO - CLARA

Sinopse: Um príncipe amaldiçoado, uma garota selvagem criada por lobos, uma mulher gananciosa, uma vila que produz ferro, uma floresta sendo devastada e um grupo de Animais Deuses voltando sua fúria contra os humanos. É nesse cenário que está San, a Princesa Mononoke e a heroína que vocês vão conhecer hoje.

SAN

Personalidade: San é agressiva, explosiva e, muitas vezes, completamente inconsequente em relação a seus atos. Foi criada pela tribo de Moro, uma Deusa Lobo que protege a floresta, o que explica seu comportamento animalesco e apático em relação aos seres humanos. Os pais biológicos de San a deram a Moro como sacrifício para que a Deusa Lobo não os matasse pois eles estavam destruindo a floresta e, Moro, como guardião do lugar, voltou sua fúria contra eles. A loba então decidiu criar San como se fosse uma de suas crias e nossa heroína de fato vê Moro como sua mãe e os filhotes de lobo como seus legítimos irmãos, vendo a si mesma como um lobo. Ela possui um enorme respeito e empatia por todos os animais e espíritos da floresta e sua ira se vira contra todos os humanos os quais ela julga capazes de destruírem seu lar e todo o equilíbrio da vida de sua floresta. Por conta disso, ela fica conhecida como “Princesa Mononoke”, uma vez que as pessoas as quais ela atacava não a viam como humana e sim como mais uma criatura da floresta. Apesar disso, San é muito corajosa e dedicada a sua família, sendo completamente devota aos Deuses-Animais, mesmo que estes possam humilhá-la por sua condição de humana.

Ela se recusa a manter contato com humanos, negando sua própria humanidade e afastando-se o máximo possível deles. San não esconde sua misantropia, o ódio por pessoas, deixando isso bem claro quando ataca os viajantes e caravanas que passam pela floresta. É só por conta de sua proximidade com Ashitaka que ela começa a aceitar seu lado humano e criar empatia pelos seus iguais. E, ao final do filme, mesmo tendo criado grande afeto pelo rapaz, afirma ser incapaz de perdoar a raça humana pela destruição que estes causaram a Floresta, fazendo com que ela volte mais uma vez a se isolar.

San é algo entre deus e mortal, natureza e humano, mas ao mesmo tempo, não é nenhuma dessas coisas. Ela, ao abnegar sua humanidade, tenta ser o que sua mãe adotiva e irmãos são, deuses, mas ela jamais os será. Não importa pra onde San tente correr, ela continua sendo uma humana, mesmo que ela própria não se veja assim.

Apesar de San dar nome ao filme, ela divide o protagonismo da história com Ashitaka, o príncipe do povo Emishi que é amaldiçoado por Nago, um Tatarigami deus-demônio da floresta. A maldição que o príncipe carrega em seu braço o dá poder sobre humano, entretanto, é letal e vai matando-o aos poucos. Ele então é instruído a ir até a Grande Floresta onde toda a história se desenrola e é assim que ele se torna os olhos e os ouvidos do espectador dentro da luta que acontece entre os Deuses-Animais e a vila extratora de ferro de Tataraba, servindo como um narrador observador e tudo que descobrimos da história, descobrimos pelo ponto de vista dele. Ashitaka é um mediador, que nos apresenta os dois lados dessa história: o lado da violenta San e o lado da gananciosa Eboshi - que Jéssica vai falar mais daqui a pouco. Ele e San subvertem a ideia de que homens são violentos e irracionais, enquanto mulheres são racionais e mais contidas. Segundo Miyazaki, Ashitaka não foi criado para ser um grande herói. Na verdade, ele é apenas um “jovem melancólico com um fardo”, que tenta fazer sua vida valiosa e proteger aqueles que lhe são queridos. Além disso, Ashitaka não é violento, mas ele precisa fazer uso da violência pois vive em um mundo violento. Ele é um homem gentil que acaba sendo amaldiçoado por acaso e tem que lidar com isso da melhor maneira que puder.

Ele se torna extremamente importante na história da Princesa Mononoke por ser o responsável em fazê-la ver o outro lado da situação. É Ashitaka que cativa San e mostra a ela que seres humanos não são sempre ruins e que as atitudes dela contra esses mesmos humanos não faziam dela melhor que eles. Uma das coisas que une os dois protagonistas é o fato de que tanto San quanto Ashitaka cresceram distantes e alheios a civilização humana. Ambos são criados de maneira isolada, sendo ela na floresta e ele em sua vila, longe de qualquer contato humano externo.

Caracterização: San é uma garota de quinze anos, de cabelos castanhos e curtos, rosto pintado, olhos azuis e muito bonita, que aparece sempre usando uma pele de lobo como capa e uma icônica máscara, que é o motivo pelo qual os habitantes de Tataraba e de cidades próximas a vejam como algo sobre-humano. San usa um vestido azul simples por baixo de uma bata branca, além de ter um colar com uma pedra vermelha em seu pescoço. Por ser uma habitante da floresta, ela usa utensílios feitos de ossos, pedras e madeira, muito diferentes das armas e lanças de metal usadas pelos guerreiros de Eboshi. Ela não usa sapatos e sim panos amarrados nos pés, representando o fato de que ela, mesmo tendo contato, não quer proximidade com a humanidade.

Inspirações: No conceito original do filme, San seria a terceira princesa de um reino que havia sido enviada a Grande Floresta para se casar com um monstro, entretanto, a ideia foi descartada. A única coisa dessa ideia que permaneceu foi o nome de San, que em japonês significa três - representando o fato dela ser a terceira filha de Moro. A alcunha de “Mononoke Hime” que é dada a San significa tanto “princesa espírito” quanto “princesa monstro”, uma vez que no início da história, ninguém a reconhece como uma humana.

FILME

Plot: A história se passa durante o período feudal, misturando tradição e a fantasia do folclore Xinto, onde os deuses são forças da natureza, divindades a serem respeitadas,

muito diferente do conceito ocidental do que é um Deus. O Xintoísmo prega que todos os seres vivos descendem de deuses, o que torna a todos irmãos e irmãs.

Ashitaka, um príncipe Emishi, um povo em declínio e extinção por conta das guerras étnicas do Japão feudal, se vê forçado a sair de sua terra natal após ser amaldiçoado por azar. Em sua jornada, ele se depara com vários vilarejos em guerra e encontra com um monge que diz a ele que devesse procurar o Grande Espírito da Floresta (o Shishigami), uma criatura parecida com um cervo, mas de rosto humano, que a noite se transforma num bípede gigantesco. Após esse encontro, ele vê uma caravana ser atacada por um enorme lobo branco, que é Moro, a Deusa Lobo e seus dois filhotes. Sobre um desses filhotes, está uma garota que parece ser completamente aversa a humanos, que ignora o rapaz quando ele tenta manter algum contato. Ashitaka então recolhe dois dos humanos que foram atacados e os leva até a vila extratora de ferro de Tataraba, onde ele conhece Eboshi. Durante seu caminho até a vila, ele percebe que a floresta é habitada por dezenas de espíritos e que a presença da vila ali é o suficiente para gerar a ira e revolta dos deuses animais.

Ao conhecer Eboshi, ele entende que não só a extração de ferro e a destruição da floresta estão irritando os espíritos, mas também a dona do lugar, que foi a responsável pela bola de ferro que envenenou o deus que atacou o vilarejo de Ashitaka. Ao contrário de qualquer herói, o príncipe de Emishi não procura vingança, na verdade ele tenta entender porque Eboshi faz o que faz e o porquê de tanto ódio direcionado a mulher. Na vila, ele conhece os trabalhadores e trabalhadoras contratados por Eboshi tanto para a extração de ferro quanto para lutar contra os deuses da floresta. Ashitaka convive com os moradores por um dia, conhecendo a rotina do local e descobrindo que as mulheres que lá trabalhavam eram prostitutas que Eboshi resgatou e que os homens - mesmo que não seja dito explicitamente durante o filme - são doentes e possuem lepra, que eles enxergam quase como uma maldição.

É em Tataraba que ele reencontra novamente a Princesa Mononoke, que invade a vila para tentar matar a dona do local, mas Ashitaka intervém, nocauteia as duas e leva San embora consigo, entretanto, durante a fuga, ele é atingido por um dos arqueiros da vila e cai inconsciente. Ao despertar, San quase o mata, mas hesita ao ouvir o príncipe falar que ela era bonita. É a partir desse instante que conhecemos a realidade da Princesa Mononoke, que foi criada pelos lobos e nutre ódio pela humanidade. San, inclusive, só resolve acreditar em Ashitaka quando o Shishigami o cura, provando que ele era uma pessoa de bom coração e que não possuía más intenções para com a floresta. Enquanto os dois estão na floresta, a vila começa a ser atacada por samurais e homens do imperador, que quer conquistar o local para ter controle sobre a região.

É então que Ashitaka e San se unem para evitar a destruição da floresta, contra a ganancia de Eboshi. Ambos entram em tentativas frustradas de tentar convencer cada lado da situação de que a luta é fútil e que as forças deveriam ser voltadas para proteger o Shishigami e a floresta. Enquanto San tenta impedir a fúria dos Deuses Animais, Ashitaka tenta convencer Eboshi a não lutar contra os deuses, alertando-a que os mesmos mensageiros do imperador que haviam levado-a em direção ao Shishigami estavam atacando sua vila e tentando conquistá-la.

Nada em Princesa Mononoke é simples. Todos os personagens podem ser considerados heróis por algum ponto de vista. Até mesmo o monge-espião Jiko-bo não é necessariamente um vilão, uma vez que este está apenas cumprindo ordens dadas por um imperador que mora muito longe, que acredita que obter a cabeça do Shishigami o garantiria a imortalidade.

2º ATO - JÉSSICA

COADJUVANTES

Assim como em Nausicaa do Vale do Vento, Princesa Mononoke retorna intensamente com o tema ecológico, mas aqui num Japão feudal ainda em desenvolvimento industrial. E traz novamente uma antagonista à altura de Kushana, porém a princesa de Toumekia é mais explorada no mangá de Nausicaa, enquanto Eboshi, que governa a vila de Tataraba, é uma personagem mais aprofundada no filme, o que faz ela mais forte e participativa na história. Assim como Kushana, Eboshi também perde o braço, mas já no final do filme (spoiler).

Lady Eboshi, a líder da vila produtora de ferro de Tataraba, uma mulher muito bonita, forte e independente (novidade né?), mas violenta e avessa aos espíritos que habitam a floresta. Embora aparentemente insensível e distante dos outros, ela realmente se preocupa muito com o bem-estar de seu povo; as armas que eles produzem são destinados principalmente para garantir a sua independência. Pontuar que ela é violenta pois é o único modo de assegurar a vida dos que moram na vila; Pontuar que ela também pode ser vista como heroína para os trabalhadores;

Eboshi é o oposto de San quando se trata de humanidade. Enquanto a senhora de Tataraba se importa apenas com humanos e desrespeita a natureza, a menina criada pelos lobos respeita e se importa com a natureza acima de tudo e odeia e desrespeita os seres humano.

Eboshi não deixa de ser vaidosa por ser uma chefe e mulher em plena luta diária e à espera de uma guerra. Mesmo usando mais calças e roupas com muito pano.

As duas principais mulheres do filme - San e Eboshi - são tão egoístas que não tentam descobrir e entender o lado de cada uma e a realidade da outra. San se importa demais com a natureza para se preocupar com as pessoas, enquanto Eboshi se importa com as pessoas e seu negócio, ignorando a floresta ao redor. Ambas não entendem o quanto tudo está interligado - pessoas e natureza - e que precisam coexistir em harmonia. A grande lição do filme.

As mulheres trabalhadoras de Tataraba - mesmo nem todas tendo um nome dentro do filme - são muito importantes para a manutenção e proteção da vila. **Eboshi tira mulheres da prostituição nas cidades para trabalhar na refinaria, e estas afirmam que é melhor estar ali, apesar de trabalharem muito, mas podem se alimentar bem e não são “incomodadas pelos homens”.** Ou seja, estão livres de assédio e abuso, porque na vila são protegidas por Eboshi. Essa é apenas uma das cenas interessantes com as operárias. Outros 3 momentos que podemos citar ao longo do filme são:

- **A chegada de Ashitaka em Tataraba:** quando ele leva dois homens da vila que salvou no caminho, após serem atacados pelos lobos e Eboshi os deixar para traz. A mulher de um deles tem uma fala semelhante a de Dola com Pazu em Castelo no Céu, quando ela pergunta se seu marido não seria homem. Novamente, vemos o machismo e esteriótipos sendo reproduzidos através da fala das mulheres. Por que, afinal, o que é se comportar como homem?

- **Mulheres protegendo a vila:** “Não temos respeito desde que nascemos” é o que as mulheres da vila dizem ao mensageiro do imperador que perguntam se elas não têm respeito por eles.

- **Ashitaka ajudando as mulheres no trabalho:** o príncipe, com seu jeito humilde, vai conhecer de perto a realidade da vila e divide tarefas rapidamente com as trabalhadoras de Tataraba. Um paralelo recente que podemos fazer dele é com o personagem Max de Mad Max Estrada da Fúria. Um homem que vai acompanhar os dois lados da história - mulheres versus patriarcado - criando assim uma empatia pelas figuras femininas e seus problemas. Em analogia ao feminismo, seria o homem que colabora com o movimento sem necessariamente tomar o lugar das mulheres em sua causa.

3. Moro, a deusa lobo que criou San, mesmo não sendo humana, é uma figura feminina importante no filme e necessária ao desenvolvimento de San.

GERAL

Maior bilheteria do Japão no ano de lançamento e o primeiro do Ghibli a ir para salas de cinemas americanas, responsável assim pela popularização do estúdio no ocidente, o que abriria espaço para o sucesso de A Viagem de Chihiro anos depois, filme ganhador do Oscar.

Roger Ebert colocou o sexto filme da série sobre os dez melhores filmes de 1999. Mononoke também se tornou o filme de maior bilheteria no Japão até Titanic assumiu o primeiro lugar vários meses depois. No geral, Mononoke é o terceiro filme do anime mais popular no Japão, ao lado de A Viagem de Chihiro e O Castelo Andante. O filme ganhou mais de 20 prêmios no Japão.

E aqui temos um detalhe raro: Esta é o único filme dirigido por Hayao Miyazaki, que não dispõem de uma sequência de voo, sua marca bem conhecida.

Quiseram fazer muitos cortes no filme em versões ocidentais, mas nesse caso Miyazaki não autorizou. Somente a trilha sonora foi modificada. Por isso, é um dos filmes que mais sofreu restrição de faixa etária no ocidente, devido as cenas de violência.

O dub Inglês da Princesa Mononoke é uma tradução com algumas adaptações por Neil Gaiman, autor de The Sandman. As principais alterações em relação à versão japonesa são para fornecer um contexto cultural de frases e ações que aqueles que estão fora da Ásia pode não estar familiarizado.

3º ATO - CLARA

FINAL - CONCLUSÃO

Contendo três dos principais elementos da filmografia do Miyazaki - guerra, proteção ambiental e representação feminina - Princesa Mononoke em si não é sobre proteger a natureza e sim perceber que *pertencemos* a ela. É sobre destruir a nós mesmos no mesmo passo em que destruímos a vida que nos rodeia. Podemos dizer, inclusive, que San é a personificação da descrença que Miyazaki tem pelos seres humanos, representando o descontentamento que ele tem com o descaso com a natureza.

Mesmo que o casal principal desenvolva sentimentos um pelo outro, eles não ficam juntos porque, além de diferentes em muitos aspectos, cada um pertence a algum lugar. San à floresta, com os deuses e espíritos. Ashitaka à humanidade, com as pessoas na vila de Tataraba. Ao mesmo tempo que é um romance muito bonito, é extremamente triste ver que ambos são tão opostos em relação a humanidade que não suportariam abrir mão de seus mundos ou não conseguiriam habitar o mundo do outro.

Princesa Mononoke não tem vitoriosos e nem um fim de conflito real. Além da promessa de tentar trabalhar juntos para tornar a vida de todos um pouco melhor e da esperança que os seres humanos podem ser melhores, não existe uma real resposta se todos ficarão bem e “felizes para sempre”. Aliás, é muito comum que Miyazaki priorize finais abertos e condizentes com a história muito mais do que um final feliz, onde o romance se consuma e todos os problemas são resolvidos. É como se só estivéssemos ali para observar a jornada, mas não o fim, pois ele é desinteressante. Dentro das narrativas apresentadas pelo diretor, a maioria não possui esse final fechado, com tudo resolvido. Pelo contrário, tudo fica aberto a nossa imaginação. Cabe a nós decidir que destino queremos dar aos personagens com as conclusões que tiramos dos filmes.

ROTEIRO

TÍTULO: A VIAGEM ESPIRITUAL DE CHIHIRO

Clara se apresenta, seguido de Jéssica, e Clara finaliza com frase de abertura do canal: “Bem-vindo ao Serviço de representação do Miyazaki”. [VINHETA]

1º ATO - CLARA

Sinopse: Uma menina mimada perdida no mundo dos espíritos, um garoto misterioso que a ajuda, uma bruxa que enfeitiça aqueles que trabalham para ela e vários espíritos e criaturas. É nesse cenário lúdico que Chihiro se perde, a heroína do vídeo de hoje.

CHIHIRO

Personalidade: Sabe aquela criança mimada, birrenta, chata e mal-educada? Basicamente, essa é a Chihiro. Ela é uma menina de dez anos que não aceita a sua nova realidade. Por conta do trabalho dos pais, que são duas pessoas que aparentam ser bastante relapsas em relação a criação da filha, eles precisam se mudar para uma pequena cidade, obrigando a

pequena Chihiro a abrir mão de seus amigos, sua escola e sua rotina. Como uma criança mimada que ela é, não aceita e faz drama, afirmando que será incapaz de se encaixar novamente.

Entretanto, se olharmos mais a fundo, veremos uma criança assustada, triste e frustrada com os próprios pais, que se sente insegura em relação ao que está por vir em seu futuro. Ao chegar na casa de banho, ela é uma garota sem jeito e impetuosa, mas ela acaba passando por diversas provações que fazem com que a garota supere seus próprios limites e surpreendendo até mesmo aqueles que eram aversos a ela - e desejavam que ela tivesse qualquer deslize para então devorá-la.

No filme, durante o desenvolvimento dela como personagem, vemos uma clara evolução da personalidade dela. Vemos a criança que nem sequer tinha bons modos, como agradecer, reverenciar os mais velhos e que não queria enfrentar as mudanças que acontecem na vida se transformando em alguém responsável, consciente e compreensiva. Aliás, é algo importante de se pontuar o fato de Chihiro não ser uma pessoa gananciosa ou ruim, ela só é uma menina a quem não foram dados limites e que passou a vida inteira tendo tudo o que queria.

Chihiro inclusive precisa se lembrar de quem ela é, uma vez que suas memórias e seu nome se perdem a cada instante em que passa na casa de banho e que a criança precisa saber quem é para não ser consumida por esse mundo estranho. Uma metáfora parecida com a situação que Kiki (do Serviço de Entregas) passa ao perder seus poderes mágicos de bruxa e não conseguir voar, precisando redescobrir sua inspiração. Chihiro precisa amadurecer e se descobrir novamente, numa versão mais madura de si mesma. Miyazaki explora a descoberta pessoal de suas personagens - mulheres, crianças ou não - uma atitude rara em seu meio cinematográfico, que não oferece tanto espaço para personagens femininas. É uma forte característica de sua representação para mulheres.

Caracterização: A mais nova de todas as protagonistas que analisamos aqui, ela tem cabelos castanhos quase sempre presos em um rabo de cavalo e olhos também castanhos. Chihiro tem duas roupas durante o filme: a primeira, com a qual ela entra no mundo dos espíritos, composta de uma camisa branca com uma única listra verde, shorts cor de rosa e um tênis amarelo; e o uniforme da casa de banho, composto de um kimono vermelho simples, igual ao usado pelas outras mulheres que trabalham lá.

Inspirações: Chihiro é inspirada na filha de um amigo de Miyazaki, além de ser também uma projeção do autor sobre as novas gerações, que, no olhar do cineasta, são mal educadas, mimadas e sem limites. Segundo Miyazaki, não havia um filme para garotas de dez anos voltadas para os problemas que as meninas passavam nessa idade. Chihiro é feita para ser uma garota comum, sem nenhum traço especial para que as meninas pudessem se ver nela, Miyazaki inclusive afirmou que as revistas voltadas para esse nicho eram muito focadas em romances e amor, mas ele acreditava que não era isso que as meninas queriam ver. “Eu senti que não era isso que elas guardavam com carinho em seus corações nem o que elas queriam. Então eu imaginei se eu podia fazer um filme onde essas meninas pudessem ser heroínas”.

FILME

Plot: A única história das analisadas aqui no canal a se passar no Japão Contemporâneo, começa com a menina Chihiro e seus pais se mudando para uma cidade no interior do Japão. Eles se perdem enquanto procuram sua nova casa e acabam no que parece ser uma estação desativada. Ao cruzarem a estação, entretanto, eles se veem em um campo aberto e, logo perto, está uma espécie de parque temático abandonado. Enquanto andam pelo local, os pais de Chihiro sentem o cheiro de comida e vão atrás, enquanto a garota fica para trás, assustada com tudo ao seu redor, uma vez que não há uma viva alma por perto.

Ela pede para voltar, mas seus pais estão tão entretidos comendo que não dão bola para a filha. Chihiro fica perambulando pelas ruas e, ao retornar para seus pais, percebe que ambos viraram porcos, o que faz com que ela corra, tentando voltar ao portal. Entretanto há um rio no que antes era o campo aberto e a garota percebe que está desaparecendo, o que a faz entrar em pânico.

HAKU

É então que surge Haku, um garoto misterioso que tenta ajudá-la. Ele a leva para a casa de banho, onde instrui Chihiro a procurar Kamaji, o espírito que cuida da caldeira, mas Kamaji afirma ser incapaz de ajudá-la e pede a Lin, uma das trabalhadoras da casa de banho, para que esta leve a criança até Yubaba. É nesse momento em que vemos uma das primeiras características desse filme, que não é explícita, mas que é facilmente compreendida: naquele mundo há regras que devem ser obedecidas e o único jeito de sobreviver lá é seguindo-as à risca. Kamaji afirma que, se ela pedir, Yubaba será obrigada a lhe dar um emprego e que essa é a única maneira de Chihiro descobrir como quebrar a maldição dos pais e se manter viva até lá.

Durante o filme, Haku e Chihiro desenvolvem uma relação que é sutilmente mostrada como romântica. Haku não se lembra do próprio passado e está preso a Yubaba por um contrato, se apresentando como um aprendiz da bruxa. Ele se mostra bastante protetor em relação a Chihiro mesmo sem ter um motivo explícito, sendo um dos únicos no mundo dos espíritos a tratá-la de maneira gentil e dar a ela segurança, coisas necessárias para o desenvolvimento de uma criança.

No encontro com Yubaba, Chihiro perde seu nome, se transformando em Sen. É nesse momento em que ela precisa tomar uma decisão: ou abraça aquela situação, amadurece e cria responsabilidade, ou continua assustada sem fazer absolutamente nada e é consumida por aquele mundo novo. Sem escolha, ela aceita o contrato e começa a trabalhar na casa de banho, sob a tutela de Lin. Enquanto trabalha lá, seus parceiros de trabalho aguardam seu primeiro deslize para então poderem devorá-la, mas Sen tem um desenvolvimento exemplar. Mesmo sendo completamente atrapalhada, ela consegue realizar as tarefas dadas a ela, inclusive a ponto de salvar um espírito do rio que estava completamente poluído.

Na história de Chihiro, não há um vilão. Só há uma jornada de amadurecimento e crescimento pessoal. Mesmo que Yubaba aparente ser uma antagonista, ela na verdade só é mais um nesse mundo estranho e cheio de regras que precisam ser cumpridas. A garota

precisa usar o que aprendeu e se lembrar de quem era para se tornar uma nova pessoa, mais responsável, mais bondosa e generosa e também para superar o medo do novo e poder enfrentar o que está a sua frente.

Chihiro consegue proteger e salvar a si, seus pais e Haku nesse processo de desenvolvimento pessoal, não porque ela é uma heroína e sim porque ela tomou para si responsabilidades e, durante esse processo, acabou ajudando outras pessoas. Chihiro deixa de lado o egoísmo, ao encontrar um propósito mais importante do que ela mesma e suas necessidades. Ela continua seguindo as regras desse mundo dando o melhor de si na esperança que uma solução para seu problema apareça.

Apesar de seu relacionamento com Haku, eles não ficam juntos. Mesmo Chihiro se arriscando e indo atrás da irmã gêmea de Yubaba, a bruxa Zeniba, para que esta retirasse a maldição que havia colocado no garoto e cuidando dele quando ele aparece extremamente machucado, os dois não podem ficar juntos. Não só porque o romance é desinteressante para Miyazaki, mas porque ela é uma humana e Haku, um espírito. Chihiro é uma criança que provavelmente estava tendo sua primeira experiência romântica, enquanto Haku é um guardião e um ser de vida longa.

2º ATO - JÉSSICA

COADJUVANTES

O filme A Viagem de Chihiro inicia uma característica que viríamos novamente no longa subsequente, Castelo Animado, que é o de ter muitos coadjuvantes distribuídos de maneira a diluir essa parte de personagens da trama. Diferente dos filmes anteriores, onde os secundários eram mais pontuais, em sua construção e desenvolvimento, aqui a moral que eles estão a contar no enredo é menos concentrada, não está em poucos, mas sim muitos que tem importância específica.

Lin, uma das trabalhadoras da casa de banho, que apesar de gostar de Chihiro e manter com ela uma relação amistosa, não necessariamente está interessada inicialmente em cuidar e proteger a garota como uma criança deve ser protegida. Lin é uma pessoa muito prática e proativa no trabalho, e acaba sendo exigente com Chihiro por isso. Mas isso não impede que ela crie uma afeição pela menina e assim surja uma relação de irmãs, sendo Lin a irmã mais velha que a orienta.

Lin demonstra uma resistência à princípio em trabalhar com a menina, protestando em ter que fazer isso. Na frente dos outros trabalhadores da casa de banho, Lin é fria com Chihiro. No entanto, ela toma um tom mais carinhoso em relação a ela, quando estão sozinhas, dizendo que ela estava preocupado com ela. Em uma trecho do filme, ela e outros estão se preparando para o trabalho, Lin questiona o paradeiro de Chihiro e novamente expressa sua preocupação sobre ela.

Inspirações: Segundo o livro ilustrado, o artbook "The Art of Spirited Away", durante as primeiras etapas de seu projeto, Lin é o espírito transformado de um Byakko, que é uma raposa branca que traz felicidade às pessoas e é a representação de espíritos de raposa amáveis. No entanto, este não foi mencionado em qualquer outro lugar, e é provável que

seja apenas um conceito inicial. Seu nome na versão original é Rin, mas foi alterado para Lin na dublagem em inglês.

Yubaba, a bruxa que pode parecer uma antagonista, e é de fato a principal, mas que na história só cumpre seu papel de acordo com as regras desse mundo, que é o de ser uma dona de casa de banho para espíritos. É com ela que Chihiro fecha o contrato que a permite trabalhar no local, mas com a condição de que seu nome seja mudado para Sen. Yubaba tem uma personalidade à primeira vista arrogante e intimidante, e **para Chihiro representará o encontro com a vida adulta e responsabilidades**, já que o primeiro encontro das duas é encarado pela menina com pavor. Apesar de gananciosa, ela reconhece os feitos de seus trabalhadores e se mostra uma chefe responsável em alguns momentos. Quando ela sai para voar, envolve-se em um manto e torna-se um grande pássaro negro, assim como o mago Howl de O Castelo Animado, filme do próximo vídeo.

Tem um filho bebê, **Boh**, com quem mantém uma relação super protetora e zelosa, mas que oscila entre o cuidado e o descaso, novamente vemos uma mãe (ou pais) descuidados como os de Chihiro. Em um trecho do filme, Yubaba não reconhece o próprio filho transformado em rato por sua irmã gêmea Zeniba, o chamando até de algo como “bicho nojento”. Ela expulsa o menino sem saber, e este foge com Chihiro que vai atrás de Zeniba para tirar a maldição de Haku. Yubaba fica de mãos atadas e sem saída quando Boh afirma que ele "não vai gostar dela mais" se ela continua a tratar Chihiro (Sen) indevidamente no final do filme. O menino antes mimado e sem contato com o mundo fora de seu quarto cheio de brinquedos, cresce assim como CHIHIRO, e esta cria UMA RELAÇÃO DE IRMÃ MAIS VELHA DE BOH APOS SEU AMADURECIMENTO.

Zeniba, a irmã gêmea de Yubaba, que explica o modo como aquele mundo funciona para Chihiro e que se apresenta como o oposto da irmã.

Dentre os outros coadjuvantes, de gênero aparentemente masculino, temos o simbólico e conhecido do público, **No Face**, representando a corrupção e ganância das pessoas. No face é um espírito solitário que segue Chihiro depois de ter desenvolvido um interesse em sua sinceridade. Ele tem forma de tubo preto, com uma máscara com desenho de olhos e bocas, e seu corpo é transparente, criando mais forma e contraste conforme vai se aproximando de Chihiro e dos trabalhadores da casa de banho. No desespero de tentar conquistar a menina, única que lhe deu atenção, No-Face, obcecado por Chihiro, tenta imitar o comportamento das pessoas, que não é dos melhores, e acaba se transformando em um monstro que engole tudo e quer comprar o afeto de Chihiro com ouro, o que não interessa a ela. No-Face exibiu todos os traços negativos daqueles que havia ingerido, tornando-se uma criatura impetuosa, arrogante e egoísta.

Kamajii é um homem velho com seis braços (lembrando até uma aranha), que opera a sala da caldeira da casa de banho. Depois de alguma persuasão, ele permite que Chihiro trabalhe na casa de banho e até finge ser seu avô para protegê-la. No começo, ele parece frio e indiferente como todos ali, mas com o tempo se afeiçoa a menina.

GERAL

Prêmios e críticas: Foi o filme responsável pela consolidação da fama de Miyazaki no Ocidente, afinal ganhou um Oscar de melhor animação no ano de 2003.

A Viagem de Chihiro foi considerada a segunda melhor animação de todos os tempos pela revista Time Out. Seguida de Meu Amigo Totoro em terceiro lugar.

Bilheteria: O filme ganhou 30,4 bilhões de ienes, tornando-se o filme de maior bilheteria na história do Japão, ultrapassando *Titanic* nas bilheterias. O registro ainda tem que ser quebrado, mas alguns esperavam em Frozen um candidato forte.

Apesar do fato de *A Viagem de Chihiro* ganhar o Oscar de Melhor Animação, **Miyazaki calmamente se recusou a participar da cerimônia.** Ele não explicou publicamente por que até 2009, quando falou ao *The New York Times* na Comic-Con. **O motivo foi que o cineasta era contra a invasão americana ao Iraque.** Quem tem mais ou menos nossa idade deve lembrar bem dessa época.

Miyazaki declarou certa vez que este filme, assim como outros, foi feito sem Script, ou seja, sem roteiro definido e pronto desde o início. Miyazaki não sabe para onde a trama está indo, e ele deixa isso acontecer organicamente. "Não sou eu quem faz o filme. O filme se faz e eu não tenho escolha senão seguir." Ele fez tudo, escreveu, dirigiu e desenhou os *storyboards* para o filme; essencialmente escrevendo o filme com desenhos. Quando você assiste ao filme, você está vendo o trabalho e visão de um homem.

Comparações: Paralelo de Chihiro com Alice (No País das Maravilhas)

Possível inspiração para Riley, de Divertidamente, uma vez que ambas passam pela mesma experiência de se mudar de cidade. No caso de Chihiro, é de uma cidade grande para o interior, enquanto Riley faz o caminho oposto.

Aliás Miyazaki é praticamente amigo de John Lasseter, fã declarado do estúdio, chefe de criação da Pixar e responsável *Toy Story*. E foi graças ao apoio dele que Miyazaki conseguiu criar um diálogo com a Disney e assim fechar a parceria que divulgaria *A Viagem de Chihiro*.

Existem **muitas teorias malucas sobre o filme**, porque vocês sabem né, as pessoas têm uma imaginação muito fértil.

1. A primeira delas é que a casa de banho na verdade se tratava de uma casa de prostituição infantil, um bordel! Miyazaki fez uma crítica severa certa vez afirmando que a sociedade japonesa havia se tornado uma indústria do sexo.
2. Outra leitura é que o mundo espiritual representa o Japão antigo, que está lutando ao lado de novo Japão, o mundo "real" de Chihiro e sua família. Neste caso, a moral da história é que, como Chihiro, o Japão deveria saber que os mundos passados e presentes podem existir lado a lado, mas tem de se adaptar e mudar.

3. Os pais de Chihiro viram porcos por uma metáfora em relação a ganância que tomou conta do Japão durante os anos 80. Através de um tweet eles responderam que é um reflexo de como as pessoas se transformaram em porcos em meio a bolha econômica vivida pelos japoneses na década de 1980, até eles quebrarem em 1991, uma vez que alguém se torna um porco, ele ou ela gradualmente vai ter o "corpo e alma de um porco", que "não se aplica apenas ao mundo de fantasia". Isso pode ter influenciado seus filmes seguintes, como Porco Rosso e Princesa Mononoke.

Outros assuntos pertinentes que estão inseridos em Chihiro são:

1. Preservação do meio ambiente (comum na filmografia), de forma bem sutil, através do espírito do Rio completamente sujo e com mau cheiro, que chega a casa de banho, e é inspirado numa experiência pessoal, um rio que Miyazaki realmente limpou.
2. Ele declarou ter feito o filme pensando em oferecer uma história para meninas que fosse coerente com que essas garotas realmente se interessam, que não é só garotos e namoro. Miyazaki sabe que as meninas da idade de Chihiro não assim tão fúteis, até porque ainda são crianças. Um posicionamento bem contrário a galera que só faz filme por dinheiro né?

JÉSSICA FINALIZA O VÍDEO

Espero que vocês tenham gostado do vídeo, A Viagem de Chihiro é uma ótima porta de entrada para o fantástico universo Ghibli. Foi através desse filme que eu conheci e foi amor à primeira vista. Se gostou curta aí no joinha aqui embaixo, comente e nos dê sua opinião, compartilhe com seus amigos, os links com nossos contatos estão na descrição.

3º ATO - CLARA

FINAL - CONCLUSÃO

Chihiro é um filme sobre o amadurecimento de uma criança diante de situações adversas que podem servir de metáfora para diversas situações reais da vida de um adulto. O mais incrível desse filme é que, para os outros, a jornada de Chihiro pouco importa, além de não haver nada que indique ela passou por uma enorme transformação pessoal, assim como Meu Amigo Totoro.

Aliás, as semelhanças entre A Viagem de Chihiro e Meu Amigo Totoro são mais que apenas sobre o crescimento pessoal que passa despercebido por quem está de fora. Ambos filmes são sobre apenas as crianças terem acesso a um mundo encantado que coexiste com o delas e sobre como essa descoberta as ajuda a enfrentar os problemas que o mundo apresenta para elas.

E também há semelhança entre a história de Chihiro e San, de Princesa Mononoke. Nos dois filmes, não há foco em romance. A jornada da protagonista é mais importante do que qualquer interesse amoroso, já que as personagens de Miyazaki dominam seu protagonismo e possuem causas mais relevantes do que romance para resolver. Novamente, vemos uma

conclusão que não prioriza o universo masculino em função do feminino, mas somente um final coerente com a saga de Chihiro e sua família.

É mais um dos filmes do Miyazaki onde o final não importa, mesmo com uma promessa sendo feita. Não existe final feliz, não existe nenhuma certeza de que Chihiro seguirá com o que aprendeu no mundo dos espíritos, mesmo que ela aparente ter aprendido muito. Nós só podemos imaginar como será a vida da menina dali em diante, uma vez que ela terá que enfrentar novos desafios no mundo dos humanos - a vida real.

ROTEIRO

TÍTULO: SOPHIE E A CONSTRUÇÃO DA AUTOESTIMA

Clara se apresenta, seguido de Jéssica, e Clara finaliza com frase de abertura do canal: "Bem-vindo ao Serviço de representação do Miyazaki". [VINHETA]

1º ATO - CLARA

Sinopse: Uma mulher amaldiçoada, um mago misterioso, uma bruxa gananciosa, um castelo ambulante que não é exatamente um castelo e uma guerra sem aparente motivo. É aqui que conhecemos Sofie, a heroína do vídeo de hoje.

SOFIE

Personalidade: Sofie parece ser uma mulher tímida, introvertida e insegura. Ela é uma chapeleira simples do subúrbio da cidade de INSIRA, onde vive uma vida pacata e sem muitas emoções. Sua insegurança em relação a aparência se dá pelo fato de não ter puxado a beleza da mãe, que é loira dos olhos azuis e muito bonita, além de sua irmã também ter herdado essa beleza. Lette, sua irmã, trabalha em uma confeitaria e é o tempo todo assediada pelos homens por conta de sua aparentemente, enquanto Sofie é preterida por ter uma beleza comum.

Extremamente gentil e bondosa, Sophie não faz distinção entre quem ajudar. Ela simplesmente ajuda. Pode ser a "vilã" da história ou o espantalho com cabeça de nabo, não importa. Ela também é muito fiel as suas responsabilidades, o que fica bem claro logo no início do filme quando ela tem um diálogo com sua irmã. Por sua personalidade doce, Sophie atrai as pessoas para perto de si e é o tipo de pessoa de quem é impossível de não se gostar.

A trama do filme gira em torno dessa insegurança com a aparência, além de sua incapacidade de se impor perante os outros e aceitar tudo de maneira passiva. Ao ser maldição, pela primeira vez, ela cria coragem para enfrentar o desconhecido e se arriscar, afirmando que nada faria mal a uma senhora como ela. Ao chegar no castelo, a velhinha se torna enérgica, mandona e ativa, entretanto, à princípio ainda é incapaz de se impor e afirmar seu espaço pessoal.

Caracterização: De cabelos castanhos grandes e olhos também castanhos, Sofie possui uma beleza simples e comum. As roupas que ela usa são sempre muito simples e de cores

frias - um reflexo de sua insegurança e vontade de se encaixar e não chamar a atenção, seguindo a moda padrão de seu mundo - que envolve vestidos longos e de mangas compridas, porém bem mais simples que as roupas espalhafatasas que sua mãe, por exemplo, aparece usando. A bruxa da terra abandona até diz a ela, depois de transforma-la numa idosa, que finalmente suas roupas condizem com sua idade.

Inspirações: O castelo animado é inspirado na obra homônima de Diana Wynne Jones e Jéssica vai falar daqui a pouco sobre o livro. Só que a gente tem diversas diferenças entre a Sofie do Livro e do Filme. A Sofie do Livro possui duas irmãs e é ruiva, teimosa, fala o que pensa e tem talento visível para magia, enquanto a do filme é um tanto imprevisível e não possui esse talento. As alterações feitas por Miyazaki na história foram corroboradas pela autora e o corte de personagens e a readequação da história foi feita para que a jornada de Sofie pudesse ser contada na mídia de cinema, uma vez que nem tudo do livro teria espaço no filme. É a mesma história, entretanto, contada de maneiras diferentes por pessoas diferentes, mas com pensamentos semelhantes.

FILME

Plot: Tudo começa quando Sophie é salva de um assédio por um homem muito bonito nas ruas da cidade. Esse homem é Howl, porém, ele está sendo perseguido por criaturas mágicas da Bruxa da Terra Abandonada, o que faz com que ela persiga Sofie, acreditando que a garota sabe do paradeiro do mago. A bruxa vai a chapeleira e fica irada ao ser mandada embora e transforma a garota em uma senhora de 90 anos. É então que a nossa protagonista se vê tendo que arranjar uma solução para sua maldição, é aí que ela encontra o castelo animado, no meio do nada, com a ajuda de um espantalho com cabeça de nabo.

O castelo na verdade é uma coisa ambulante com cômodos aglomerados, muito maior por dentro do que aparenta por fora e que possui diversas singularidades e segredos. Uma dessas singularidades é calcifer, o demônio do fogo que mantém o castelo ativo e vivo com sua chama, com quem Sofie faz um trato: se ela quebrar o feitiço que liga o demônio a Howl, ele quebrará o feitiço dela. Mesmo a contragosto, Sofie aceita o trato e se torna a governanta do lugar, que é sujo, bagunçado e, dependendo do cômodo, nojento. Lá moram Howl e Merkl, seu aprendiz, apesar do dono do lugar passar mais tempo fora.

Logo no primeiro encontro no castelo, Howl percebe que Sofie está amaldiçoada e, por conta de um bilhete, descobre que foi a Bruxa da Terra Abandonada. Ele aceita-a como governanta e Sofie faz uma verdadeira revolução no local, que não possuía mais pratos nem talheres limpos ou em condições de uso. Por conta disso, as poções e soluções que Howl usava pra tingir o cabelo foram trocadas e ele tem um faniquito, que faz com que Sofie tenha uma reação explosiva de afirmar que nunca foi bela na vida, se sentindo completamente diminuída pelo fato do mago afirmar que não tinha mais valor uma vez que não fosse belo. É aqui que vemos a maior semelhança entre os dois: ambos têm problemas de auto estima e segurança e lidam com esses problemas de maneiras completamente diferentes.

Howl é um rapaz muito bonito e poderoso, entretanto, ele também consegue ser fútil e covarde. Como vemos tudo pela ótica de Sophie, percebemos que ele é um garoto mimado,

que age como criança, irresponsável e preguiçoso - afinal foi ele quem deixou o castelo virar a bagunça que era antes dela chegar e arrumar.

Enquanto Howl acredita que a beleza define o indivíduo e tenta se destacar por isso, Sophie não acredita que deveria ser valorizada por sua aparência, o que faz com que ela se anule e tente o máximo possível não se destacar. Essa provavelmente é, ao mesmo tempo a maior semelhança e a maior diferença que esse casal de protagonistas apresenta. Depois disso, Howl passa a demonstrar ainda mais interesse em Sophie, principalmente quando ela aceita se passar pela mãe dele para enganar. Os dois começam a ficar muito próximos e acabam formando uma família bastante fora dos padrões.

Lembra que quando apresentei a Sophie, eu falei que ela parecia ser tímida e introvertida? Na verdade, isso é efeito de anos e anos de sua real personalidade sendo afogada pelo fato de ninguém ligar muito para as coisas bonitas que ela podia fazer e pelo fato de ela ser sempre menosprezada e deixada de lado por não ser tão bonita quanto sua mãe e irmã. Ao se tornar essa senhora de idade, sua real personalidade bem à tona. A delicadeza, o cuidado, o jeito como ela é animada e pode ser bastante artística até são características apagadas por todas as expectativas e padrões impostos sobre ela a ponto da própria Sophie acreditar que, de fato, o único talento dela é arrumar e limpar. Ignorar o fato de que ela não precisa mais ser bonita faz com que nossa heroína se torne uma pessoa mais leve.

O filme não entra em muitos detalhes sobre como aquele mundo funciona, somos apresentados a características suficientes para entendermos a história sem precisarmos nos aprofundar no universo. Miyazaki não perde tempo explicando coisas desnecessárias a história e nos deixa confortáveis para acompanhar a jornada de Sophie em grande parte porque não é necessário que compreendamos quais são as nações que estão em guerra, desde quando estão em guerra ou como a sociedade funciona. O importante é entendermos quem é Sophie, quais os boatos que correm naquele mundo sobre os magos e bruxos e que há uma guerra acontecendo.

Teste de Bedchel: o filme não passa no teste, que explicamos no vídeo de Nausicaa, mas não deixa de ser representativo por isso e trazer a sororidade de costume dos filmes do Miyazaki. Por ser um filme com final definido e sua moral é desenvolvida ao longo da história e tem um clímax e conclusão fechada, algo incomum nos filmes do Miyazaki.

2º ATO - JÉSSICA

COADJUVANTES

Quem assistiu ao vídeo da Chihiro deve lembrar quando eu explico que em A Viagem de Chihiro e Castelo Animado, Miyazaki deixa de centralizar o antagonismo em poucos ou apenas um coadjuvante. Novamente, em O Castelo Animado, seguindo o estilo do filme antecessor, há mais personagens secundários com funções bem específicas no roteiro.

Coadjuvantes femininas

Bruxa da Terra Abandonada: primeira antagonista feminina que conhecemos no filme, essa bruxa é a que amaldiçoa Sophie fazendo com que ela vire uma senhora de 90 anos. A bruxa está apaixonada pelo belo mago Howl, assim como muitas outras mulheres. Cega em sua paixão, faz de tudo para se aproximar dele e afetá-lo, o que a torna egoísta e egocêntrica. Mesmo ela se comportando tão mal, Sophie a ajuda quando a bruxa perde os poderes e a juventude, voltando a sua forma original de mulher idosa, depois de um ataque surpresa da feiticeira Madame Sulliman.

Madame Sulliman: mestre de Howl e provavelmente a personagem mais forte do filme, Sulliman tem uma função bem pontual que é a de confrontar seu aluno Howl, que não quer usar seus poderes a favor da guerra, mesmo com os comandos dela. Howl pede que Sophie finja ser sua mãe e vá avisar Sulliman que ele é um covarde inútil e não iria. Mas ela vai descobrir toda a farsa bem rápido e vai atacar todo mundo, porque ela é uma mulher fria e calculista.

Madame Sulliman parece ter entre 70 ou 80 anos, e serve o Rei e fornece magia para as forças militares do país e uso pessoal do Rei. Ela usa seu poder para caçar bruxos e bruxas em todo o reino, tendo-os como aprendizes para depois transformá-los em monstros para servir no exército, ou retirando-os do seu poder, se eles se recusam.

Irmã (Lettie) e mãe de Sophie: duas coadjuvantes que vemos muito rápido no filme. A irmã Lettie logo no começo, e diz para Sophie que ela deveria largar a vida que tem e buscar o que fosse melhor pra ela e tentar ser feliz. A mãe dela só aparece uma vez no começo do filme, na chapelaria, e outra no final, quando engana a própria filha pra conseguir informações para o Rei. Percebemos logo o quanto Sophie é uma pessoa sem estrutura familiar e confiança dentro de sua própria casa. O que nos ajuda a entender porque ela é uma mulher tão retraída e insegura, sentindo-se descolada onde deveria se sentir mais protegida.

Vale ressaltar o quanto as duas são diferentes da Sophie na aparência. As duas, mãe e irmã, são muito bonitas, segundo um padrão e estereótipo do que seria uma mulher bonita, só porque são loiras, então sempre muito maquiadas e vestindo roupas deslumbrantes. Enquanto Sophie opta por roupas simples e de cores neutras.

Coadjuvantes masculinos

Markl: o primeiro coadjuvante que conhecemos no filme, Markl é um menino de apenas 10 anos, aprendiz de Howl, uma criança que por passar muito tempo sozinho no castelo ambulante, acaba ficando sem limites e cuidados, já que Howl não para em casa sequer para dar atenção a seu aluno. Ao mesmo tempo, ele é precoce, até se disfarçando de velho quando presta serviços ao castelo. Markl é muito obediente, fazendo o que lhe solicitado. Ele também dá dicas para Sophie quando ela chega no castelo, certificando-se de mantê-la longe de problemas.

Fica implícito de que o menino é órfão, então ele encontra em Sophie a figura materna que tanto precisava, a ponto de não conseguir mais viver sem ela, apesar da resistência inicial que demonstrou com a nova visitante do castelo que terminaria moradora e governanta. Em um momento do filme, Markl diz pra Sophie “**Markl: Não me deixe, Sophie! Eu te amo.**”

Você tem que ficar”. Ela diz que também ama ele e que vai ficar e o Markl responde: **“Sério?! Porque nós somos uma família agora!”** <3

Calcifer: mais um dos mascotes esquisitões do Miyazaki, Calcifer é um demônio do fogo, em forma de chama ou labareda, um tipo de bola de fogo e que faz o castelo ambulante funcionar, é provavelmente o personagem secundário mais importante da trama, já que ele faz parte da história pessoal do mago Howl e guarda um segredo que irá definir o rumo do filme. Que eu não vou contar aqui ou é um grande spoiler.

Ele é hostil com a Sophie no início do filme, mas como todos passa a gostar dela depois. Ele também faz um acordo com Sophie, de que ele iria tentar quebrar a sua maldição, se ela quebrasse a dele, mas ele só poderia dar-lhe dicas.

Cabeça de nabo: outro personagem que está amaldiçoado, esse espantalho é um dos primeiros seres bizarros que Sophie vai encontrar ainda a caminho do castelo. E que mesmo parecendo uma ponta solta no enredo, na verdade vai ter um papel fundamental na história, que eu não vou contar ou seria super hiper mega spoiler.

Um dos pontos mais bonitos pra gente sobre o castelo animado é essa família nada tradicional que será formada por Sophie, Howl, Markl, Bruxa, Calcifer e até o Heen, cachorro da Madame Sullivam. É um filme que celebra o amor, principalmente fraterno, a partir da empatia enorme que a Sophie tem pelas pessoas, ela vai acolhendo todo mundo, e a gente percebe através dela o quanto é possível unir pessoas aleatórias e formar uma família que se ama sem qualquer laço de sangue. A família que vemos aqui se une por opção e não por obrigação. Todos encontram um sentido em suas vidas a partir do momento em que descobrem motivação e apoio entre eles.

GERAL

Baseado no livro O Castelo Animado da escritora britânica Diana Wynne Jones, publicado em 1986, que é uma trilogia de livros. Os livros chegaram a ser publicados no Brasil, entretanto, nunca mais foram reimpressos ou reeditados, sendo raríssimo encontrar edições deles até mesmo usadas.

Na história original, o nome de Markl é Michael Fisher e ele é um adolescente de 15 anos. Aprendiz de Howl, o órfão de Porthaven fica voluntariamente com Howl e, eventualmente, torna-se seu aprendiz, ao contrário do Markl do filme cuja detalhes do passado desconhecemos. Sophie na verdade tem duas irmãs, uma delas, Marta, é citada rapidamente no filme, como a mulher que teria sido “sequestrada” pelo mago Howl por ser enfeitiçada pela beleza dele. **Madame Suliman** é a fusão de dois personagens do livro, mas como o Miyazaki tem preferência por mulheres nos papéis mais importantes, criou essa imponente mestra do Howl.

3º ATO - CLARA

FINAL - CONCLUSÃO

O filme mais europeu do Miyazaki é também o filme que mais aparenta ser feito para o público do ocidente. A narrativa é muito parecida com as narrativas que temos de romances e ele é comumente o filme preferido de muitas pessoas dentro dos filmes do estúdio - o que não é o meu caso, o meu é uma identificação muito pessoal com a Sophie mesmo. Talvez por isso, ele seja o único filme nos moldes do “final feliz”, onde temos a completa solução de todos os conflitos e a consolidação do amor entre os protagonistas.

Ele fala sobre como a guerra não leva a lugar nenhum e não resolve os problemas entre as nações. Fala sobre a beleza que parece corromper aqueles que a possuem - como a Bruxa da Terra Abandonada e o próprio Howl - e que faz com que as pessoas sempre busquem por mais e mais e mais, o que parece extremamente real e palpável em nosso mundo. O Castelo Animado é um filme ao mesmo tempo engraçado e trágico. Enquanto vemos a formação de uma nova família, vemos os efeitos de uma guerra cruel. É bonito, leve e também feio e pesado. Miyazaki acrescentou a guerra a história, fazendo uso desse fato para explorar como a morte e a destruição afetam diretamente a vida de uma pessoa normal enquanto que as pessoas tentam levar suas vidas da melhor maneira que podem.

Além disso, o filme é cheio de amor. Amor materno de Sophie e Markl; amor romântico de Sophie e Howl; amor pelos vilões, amor por quem os salva, amor transbordando por todos os lados. A sororidade que Sophie demonstra em relação a Bruxa da Terra Abandonada também é um tipo de amor. A relação que ela apresenta com sua irmã, Lette, também. É quase como se o filme (e o cineasta) dissesse que amar é o melhor jeito de resolver conflitos entre as pessoas.

ROTEIRO

TÍTULO: CONCLUSÃO GHIBLI E FUTURO DO CANAL

Apresentação das duas, nome do canal.

INTRODUÇÃO E VINHETA

Análises e personagens:

1. Algo comum a todas as protagonistas analisadas, além de nenhuma hesitar em suas proezas supremas e finais, é o fato de que as seis só tem o respeito dos demais de seu meio, por conseguirem conquistá-lo, através do trabalho e atitudes nobres. Virtudes muito apreciadas na cultura japonesa: atitude, determinação, responsabilidade, maturidade, respeito ao próximo
2. Nota-se diferenças na representação das personagens Kiki e Sophie, as únicas não criadas por Miyazaki, e sim adaptadas por ele.
3. Comentar porque escolhemos filmes de um diretor homem: precisávamos fechar o tema pro tcc e Ghibli era algo comum às duas. Nós achávamos que entendíamos

de Ghibli porque gostamos, mas descobrimos com esse TCC que sabíamos pouquíssimo. Estudar uma obra é outro nível.

4. Enfatizar que os filmes do Hayao Miyazaki são interessantes para representação feminina de mulheres cis hétero [Maria explica o que é]. Nenhum dos filmes analisados neste trabalho tem representação LGBT ou muita diversidade étnica (negros, por exemplo). Mas, por isso, temos passe livre para fazer as análises com mais liberdade porque diz respeito justamente a nossa condição enquanto mulheres cis hétero.
5. Miyazaki não é assumidamente feminista, não encontramos nem sabemos de nenhuma declaração dele a respeito. Essa é a visão que nós e muitos outros temos de seus filmes, pela preferência por protagonistas femininas fortes.
6. Citar autor que considera a obra de Miyazaki conservadora.
7. Mostrar que, apesar disso, Miyazaki não fez “escola” no Japão, uma vez que boa parte das obras que são produzidas lá estereotipam e sexualizam personagens femininas (não importa o quão bem-intencionada a pessoa esteja, se os outros não quiserem aprender, não adianta nada).

Produção dos vídeos:

1. Ressaltar como estamos satisfeitas com o resultado, quais foram os desafios e quais as perspectivas. O que nos surpreendeu, o que achamos que seria de um jeito e foi de outro, etc.
2. São vídeos que exigem uma extensa pesquisa e roteirização pelo nível de aprofundamento e estudo do tema e obras analisadas. Mas apesar do trabalho, fazemos porque gostamos de discutir isso e levar informação a outras pessoas, como boas jornalistas que somos.
3. Referências de canal: Anitta Sarkesian. Sem querer criamos um modelo brasileiro bem parecido com o dela. Já conhecíamos seu trabalho, mas não foi intencional.
4. Afirmar que boa parte de nossa intenção com o canal era apresentar o estúdio para as pessoas. Existe um certo preconceito relacionado a animação japonesa, coisa que queríamos quebrar com esses vídeos.

Futuro do canal:

1. Falar que continuaremos com o projeto para além do tcc, mas teremos um hiato durante o mês de outubro e que voltaremos produzindo apenas um vídeo por semana, uma vez que é muito cansativo e demanda muito tempo.
2. Informar que haverá vídeos que serão apresentados de maneira “solo”, ou seja, que alguns Jéssica vai apresentar, que outros Clara vai apresentar. Isso vai acontecer porque temos gostos diferentes e queremos trazer diversidade ao canal.
3. PEDIR SUGESTÕES de protagonistas e obras a serem analisadas.