

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

NAYRA CAROLINE DOS SANTOS CASTRO

“KIKI” E “CHIHITO”:
infância e amadurecimento nas obras de Hayao Miyazaki

GOIÂNIA-GO
2026



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome completo da autora: Nayra Caroline dos Santos Castro

Título do trabalho: "Kiki" e "Chihiro": infância e amadurecimento nas obras de Hayao Miyazaki

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Cynthia Maria Jorge Viana, Professora do Magistério Superior**, em 30/07/2026, às 17:56, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Nayra Caroline Dos Santos Castro, Discente**, em 30/07/2026, às 22:26, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **6377237** e o código CRC **C8B4B168**.

Referência: Processo nº 23070.029838/2026-02

SEI nº 6377237

NAYRA CAROLINE DOS SANTOS CASTRO

“KIKI” E “CHIHITO”:
infância e amadurecimento nas obras de Hayao Miyazaki

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para fins de avaliação parcial da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II, do Curso de Licenciatura em Pedagogia, da Faculdade de Educação, da Universidade Federal de Goiás, sob orientação da Professora Dra. Cynthia Maria Jorge Viana e coorientação do Professor Me. Gabriel Rocha Freitas

GOIÂNIA - GO

2026

Castro, Nayra Caroline Dos Santos

"KIKI" E "CHIHITO": [manuscrito]: infância e amadurecimento nas obras de Hayao Miyazaki / Nayra Caroline Dos Santos Castro. - 2026.

LXXVIII, 78 f.: il.

Orientadora: Prof(a). Dra. Cynthia Maria Jorge Viana ; co-orientador: Me. Gabriel Rocha Freitas

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Educação (FE), Pedagogia, Goiânia, 2026.

Ilustrações.

Apêndice.

Inclui: lista de figuras, lista de tabelas.

1. Hayao Miyazaki. 2. Infância. 3. Amadurecimento. 4. Trabalho. 5. Superproteção.

I. Viana, Cynthia Maria Jorge, orient. II. Freitas, Gabriel Rocha, co-orient. III. Título.

CDU 37



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Ao primeiro dia do mês de julho do ano de dois mil e vinte e seis iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado "'Kiki" e "Chihiro": infância e amadurecimento nas obras de Hayao Miyazaki" de autoria de Nayra Caroline dos Santos Castro, do curso de Licenciatura em Pedagogia, da Faculdade de Educação da UFG. Os trabalhos foram instalados pela profa. Dra. Cynthia Maria Jorge Viana (orientadora - FE/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: profa. Dra. Soraya Vieira Santos (FE/UFG) e prof. Gabriel Rocha Freitas (coorientador - PPGE/FE/UFG). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição da estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota final de 10,0 (dez), tendo sido o TCC considerado aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Cynthia Maria Jorge Viana, Professora do Magistério Superior**, em 30/07/2026, às 17:52, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Gabriel Rocha Freitas, Usuário Externo**, em 30/07/2026, às 17:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Soraya Vieira Santos, Professora do Magistério Superior**, em 04/08/2026, às 09:33, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **6377230** e o código CRC **61586765**.

Para minha irmã, Késsia, que segue sua jornada em outro lugar. Que o vento leve até você todo o amor e a saudade que carrego em meu coração. Que esta jornada também seja uma homenagem a sua memória.

AGRADECIMENTOS

Assim como as jornadas retratadas nas obras do Studio Ghibli, esta pesquisa também foi construída por meio de descobertas, desafios e transformações.

Agradeço primeiramente, a Olorum, aos Orixás e aos meus guias de luz, por iluminarem meus caminhos, fortalecerem minha fé e me concederem coragem e sabedoria para superar os desafios encontrados ao longo dessa trajetória. Que a proteção espiritual que me acompanhou durante esta caminhada continue guiando meus passos.

À minha família, minha mãe e minhas irmãs por todo o amor, incentivo e compreensão, sendo meu alicerce nos momentos mais difíceis e celebrando comigo cada conquista.

À minha orientadora, profa. Dra. Cynthia Maria Jorge Viana, pela dedicação, paciência e valiosas contribuições, que foram fundamentais para o desenvolvimento dessa pesquisa.

Ao Gabriel Rocha Freitas, mestre e em breve doutor em Educação, por auxiliar no que fosse preciso e necessário para melhorar a qualidade dessa pesquisa com suas colaborações.

Aos professores do curso de Pedagogia e aos demais que tive a oportunidade de aprender, pelos conhecimentos compartilhados e pela contribuição para a minha formação acadêmica e humana.

Agradeço, de forma especial, ao prof. Dr. Henrique Martins da Silva, cuja presença em minha trajetória acadêmica foi muito significativa. Mesmo que nos breves momentos de encontro pela Universidade, seu incentivo constante, suas palavras de apoio e a confiança depositada em meu potencial foram fundamentais para que eu seguisse em frente nos momentos de dúvida e desafio. Sua dedicação a educação e ao crescimento de seus alunos permanecerá como uma inspiração em minha caminhada profissional e pessoal.

Aos amigos e colegas que estiveram ao meu lado durante essa jornada. Sou grata pelo apoio, pelas palavras de incentivo, pelos momentos de alegrias e desafios que passamos juntos(as) e pelos momentos de troca e aprendizados.

À minha irmã, Jana Késsia, que permanece viva em minhas lembranças e em meu coração. Sua memória me acompanhou durante toda esta caminhada e foi fonte de força para que eu chegasse até aqui.

Por fim, agradeço a todas as pessoas que, de alguma forma, contribuíram para a realização deste trabalho. Cada gesto de apoio foi essencial para que esta etapa se tornasse possível. Meu sincero, muito obrigada.

“No momento em que você pensa que entende tudo, é o momento em que você deveria saber que não entende”.

A Viagem de Chihiro (2001)

RESUMO

O objetivo deste trabalho é estudar a representação da infância, acentuando o amadurecimento, a conquista da independência e a construção da identidade nos filmes de animação “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989) e “A Viagem de Chihiro” (2001), obras cinematográficas de Hayao Miyazaki. Para tanto, realizou-se uma pesquisa qualitativa e bibliográfica e uma análise fílmica, por meio de roteiro de análise, fundamentada em autores como: Oliveira (2016), Kramer (2007), Pessel (2009), Teixeira e Foncêca (2024), entre outros. O trabalho divide-se em cinco Seções, sendo a Primeira Seção a introdução do trabalho. A Segunda Seção aborda as bases biográficas do diretor e seu estilo autoral. A Terceira traz a descrição dos filmes “Serviço de Entregas da Kiki” (1989) e “A Viagem de Chihiro” (2001). Na Quarta Seção, por sua vez, tem-se a análise das jornadas das protagonistas dos filmes, destacando elementos importantes da infância, o papel do trabalho na identidade das protagonistas analisadas, o ato de salvar o outro como ápice da maturação e o contraponto de “Boh”, personagem que personifica a infância superprotegida. Na Quinta Seção, intitulada Considerações Finais, são expostos os achados da pesquisa, na qual se identifica que a infância e o amadurecimento nesses filmes de Miyazaki não são triunfos heroicos isolados, mas representam um processo contínuo de enfrentar inseguranças e assumir responsabilidades com o apoio da coletividade, reafirmando a importância da autonomia consciente na transição para a vida adulta.

Palavras-chave: Hayao Miyazaki; infância; amadurecimento; trabalho; superproteção.

ABSTRACT

The purpose of this study is to study the representation of childhood, highlighting the coming of age, the attainment of independence, and identity construction in the animated films *Kiki's Delivery Service* (1989) and *Spirited Away* (2001), cinematic works directed by Hayao Miyazaki. To this end, a qualitative and bibliographic research was conducted alongside a filmic analysis guided by an analytical framework based on authors such as Oliveira (2016), Kramer (2007), Pessel (2009), Teixeira and Foncêca (2024), among others. This study is divided into five sections, with the First Section serving as the introduction. The Second Section addresses the director's biographical background and his auteur style. The Third Section presents a description of the films *Kiki's Delivery Service* (1989) and *Spirited Away* (2001). The Fourth Section analyzes the journeys of the protagonists in the movies, emphasizing key elements of childhood, the role of labor in the construction of the identity of the analyzed protagonists, the act of saving the other as the peak of maturation, and the counterpoint of "Boh," a character who embodies an overprotected childhood. In the Fifth Section, titled Final Considerations, the findings of the research are presented, revealing that childhood and maturation in these films by Miyazaki are not isolated heroic triumphs, but rather a continuous process of confronting insecurities and assuming responsibilities with collective support, reaffirming the importance of conscious autonomy in the transition to adulthood.

Keywords: Hayao Miyazaki; childhood; maturation; labor; overprotection.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES, SÍMBOLOS, FIGURAS, QUADROS, TABELAS, ABREVIATURAS, ENTRE OUTRAS

Quadro 01 - Filmes produzidos pelo Studio Ghibli, em ordem cronológica de lançamento, que incluem a filmografia de Hayao Miyazaki, os temas que abordam e demais informações necessárias a esta pesquisa.

IMAGEM 01 - Kiki, personagem principal do filme “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989), com sua vassoura. A imagem apresenta as características da protagonista.

IMAGEM 02 - Kiki, personagem principal do filme “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989), voando em sua vassoura entre os pássaros. A imagem apresenta as características da protagonista.

IMAGEM 03 - Kiki, personagem principal do filme “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989), trabalhando na padaria de Isono.

IMAGEM 04 - Kiki, personagem principal do filme “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989), recebendo uma ligação para que ela possa realizar uma entrega.

IMAGEM 05 - Placa dos “Serviços de entrega da Kiki”, feita pelo marido de Isono como presente para Kiki, no vidro da frente da padaria que Kiki trabalha.

IMAGEM 06 - Kiki, deitada na cama de seu quarto, após pegar chuva e ser acometida por uma gripe.

IMAGEM 07 - Kiki deitada na cama de seu quarto em meio ao esgotamento emocional causado pela perda temporária de seus poderes.

IMAGEM 08 - Kiki, personagem principal do filme “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989), voando em uma vassoura tentando salvar seu amigo “Tombo”, após o acidente com o dirigível.

IMAGEM 09 - Kiki e Tombo, personagens do filme “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989), em meio a uma multidão eufórica e feliz pela tentativa bem-sucedida de Kiki salvar seu amigo.

IMAGEM 10 e 11 - Chihiro, personagem principal do filme “A Viagem de Chihiro” (2001), e suas características.

IMAGEM 12 - Colagem de imagens do momento que os pais de Chihiro são transformados em porcos.

IMAGEM 13 - Chihiro diante da casa de banhos da bruxa Yubaba.

IMAGEM 14 - Bruxa Yubaba, dona da casa de banhos, onde os deuses e espíritos frequentam.

IMAGEM 15 - Chihiro trabalhando na casa de banhos após ser contratada por Yubaba. Ao seu lado, a funcionária Lin a ajuda e, posteriormente, torna-se sua amiga.

IMAGEM 16 - Chihiro, Lin, Yubaba e outros funcionários ajudando a limpar o “espírito fedido” que aparece na casa de banhos.

IMAGEM 17 - Momento em que Zeniba, irmã gêmea de Yubaba, aparece como projeção para tentar levar o personagem Haku com ela. Chihiro o protege enquanto o bebê “Boh” ameaça a garota para que ela brinque com ele.

IMAGEM 18 - Chihiro, Haku ferido e os demais personagens que aparecem na confusão do quarto de Yubaba: o corvo (vigilante da bruxa Yubaba) e as três cabeças (capangas de Yubaba).

IMAGEM 19 - Bebê “Boh”, filho da bruxa Yubaba, transformado em rato.

IMAGEM 20 - As três cabeças, capangas da bruxa Yubaba, sendo transformadas por Zeniba no bebê “Boh falso”, para enganar sua irmã gêmea.

IMAGEM 21 - Chihiro, espírito do “Sem Rosto”, o Corvo e “Boh” na viagem de trem, rumo à casa da bruxa Zeniba.

IMAGEM 22 e 23 - Chihiro, espírito do “Sem Rosto”, “Boh” e o Corvo fazendo tarefas cotidianas com a bruxa Zeniba, após chegarem a sua casa.

IMAGEM 24 e 25 - A bruxa Yubaba e Chihiro no teste final em que a garota precisa descobrir quais dos porcos são seus pais.

IMAGEM 26 e 27 - Chihiro passa no teste final e se despede da casa de banho e de seus amigos, entre eles Haku.

IMAGEM 28 e 29 - Chihiro volta ao mundo real com seus pais.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	16
2 HAYAO MIYAZAKI E A ESTÉTICA FÍLMICA DE SUAS OBRAS.....	20
2.1 Notas biográficas: Miyazaki e o cinema de animação.....	20
2.2 Estrutura narrativa e as recorrências presentes nas obras de Miyazaki.....	26
3 CONHECENDO AS OBRAS: DESCRIÇÃO FÍLMICA DAS JORNADAS DE “KIKI” E “CHIHITO”.....	32
3.1 Descrição do filme: “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989).....	32
3.2 Descrição do filme: “A Viagem de Chihito” (2001).....	41
4 JORNADAS DE AMADURECIMENTO: UMA ANÁLISE DE “KIKI” E “CHIHITO”.....	55
4.1 Kiki, a busca pela independência e as inseguranças da infância/adolescência.....	55
4.2 Entre o medo e a autonomia: a jornada de crescimento de Chihito.....	61
4.3 O amadurecimento pela perspectiva do desamparo, do trabalho e da superproteção.....	64
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	68
REFERÊNCIAS	
APÊNDICE	

1. INTRODUÇÃO

A infância é uma etapa fundamental na vida do ser humano, e é marcada pela construção de várias aprendizagens, desenvolvimento de relações interpessoais e elaboração das primeiras percepções de identidade. Nesse processo, ganham destaque as relações sociais e afetivas constituídas ao longo da jornada de transição para a vida adulta, fase essa marcada pela busca de autonomia e de um lugar no mundo, além do vínculo familiar. Ao considerar que a educação ultrapassa os limites da escola, torna-se necessário analisar linguagens formativas que auxiliam a compreensão da constituição infantil. Entre elas, o cinema de animação se destaca como um importante recurso cultural e educativo, pois apresenta narrativas simbólicas que conversam com questões humanas universais, oferecendo experiências visuais e reflexivas.

Nesse contexto, as obras cinematográficas do diretor japonês Hayao Miyazaki (Tóquio, 1941) tornam-se um interessante objeto de estudo, pois elas oferecem um material riquíssimo para a análise da cultura, da sociedade e da formação humana por meio da linguagem cinematográfica. Para Pessel (2019, p. 61), os filmes do diretor japonês “costumam se passar em um universo da fantasia, mas versando sobre assuntos atuais”, o que evidencia seu valor reflexivo e cultural. Reconhecido internacionalmente por produções que exploram o imaginário infantil e temas existenciais e ambientalistas, Miyazaki constrói narrativas sensíveis que abordam, entre outros elementos, a infância, o amadurecimento, a responsabilidade, a construção de vínculos e a autonomia. Suas obras valorizam a relação entre o ser humano e a natureza, a amizade, a ética e a coragem diante de desafios. Entre suas produções, destacam-se os filmes “Serviços de Entrega da Kiki” (1989) e “A Viagem de Chihiro” (2001), que apresentam protagonistas infantis em jornadas de crescimento, amadurecimento e autodescoberta.

O filme de animação “Serviço de Entregas da Kiki” (1989), dirigido por Hayao Miyazaki e produzido pelo Studio Ghibli, conta a história de Kiki, uma jovem bruxa de treze anos que, como parte de seu aprendizado, deve deixar sua casa e viver por um tempo em outra cidade. Acompanhada de seu gato falante, Jiji, ela inicia uma jornada de autodescoberta, responsabilidade e amadurecimento. Ao abrir um serviço de entregas, Kiki aprende a lidar com o trabalho, com as relações humanas e com a solidão, enfrentando momentos de dúvida e insegurança que a levam a perder

temporariamente seus poderes. Para recuperá-los, ela precisará superar uma série de desafios cotidianos.

“A Viagem de Chihiro” (2001), por sua vez, é uma das obras mais famosas de Hayao Miyazaki, vencedora do Oscar de Melhor Filme de Animação, no ano de 2003. A história acompanha Chihiro, uma menina que, ao mudar de cidade com os pais, acaba entrando em um misterioso mundo habitado por espíritos. Após seus pais serem transformados em porcos, Chihiro precisa trabalhar em uma casa de banhos comandada pela bruxa Yubaba para encontrar uma forma de libertá-los.

A partir das obras mencionadas, o presente trabalho de conclusão de curso tem como objetivo analisar como as narrativas presentes em “Serviços de Entrega da Kiki” (1989) e “A Viagem de Chihiro” (2001) representam a infância e o amadurecimento das personagens “Kiki” e “Chihiro”. Busca-se compreender de que maneira os elementos simbólicos e fantásticos das obras de Miyazaki podem possibilitar a reflexão sobre o lugar da infância diante dos desafios que antecedem a fase adulta, destacando aspectos como: superação de medos e inseguranças, tomada de decisões, amadurecimento, esgotamento emocional e a construção de identidade. O estudo justifica-se pela relevância de discutir o potencial educativo de obras cinematográficas como recurso de formação, principalmente no campo da Pedagogia, quando se trata de procurar diferentes abordagens para analisar, conhecer e compreender as diferentes visões de desenvolvimento infantil.

Para situar a infância, nesta análise, o trabalho apoia-se em Kramer (2007), que define a infância como uma categoria social e histórica, cujas visões são construídas de acordo com a organização da sociedade, defendendo que as crianças devem ser vistas como sujeitos ativos de cultura e história. Para complementar, este trabalho fundamenta-se primordialmente na metáfora infanto-adulta estabelecida por Oliveira (2016). Essa categoria descreve a utilização de personagens infantis com alto grau de autonomia e maturidade, fenômeno que a autora vincula às raízes históricas do Japão. Enquanto na cultura japonesa a independência é incentivada precocemente, no Ocidente contemporâneo ela surge muitas vezes como uma “adultização” decorrente de fragilidades sociais. Essa dualidade permite que as obras de Miyazaki funcionem como espaços simbólicos de aprendizagem sobre a conquista da independência. Adicionalmente, incorpora-se a análise de Teixeira e Foncêca (2024) para discutir a figura de “Boh”, personagem presente na obra “A Viagem de Chihiro” (2001), que personifica a superproteção. O

contraste entre o amadurecimento conquistado pelas protagonistas e o enclausuramento de Boh permite refletir sobre como o excesso de controle parental impacta negativamente na construção da autoconfiança e da autonomia do indivíduo.

Ressalta-se que essa se caracteriza como qualitativa, de natureza bibliográfica e de conteúdo, desenvolvida a partir da análise de livros, artigos, teses e dissertações, bem como dos filmes mencionados. A escolha dessa abordagem fundamenta-se na necessidade de compreender fenômenos que ultrapassam a quantificação, uma vez que, conforme Chauí (2021, p. 10), a pesquisa científica “nasce de exigências próprias e internas ao pesquisador e ao seu campo de atividades, da necessidade intelectual e científica de pensar sobre um determinado problema”. Nas Ciências Humanas e Sociais, essa perspectiva torna-se especialmente relevante, pois, segundo Minayo (1993, p. 12), “o objeto das Ciências Sociais é histórico” e “possui consciência histórica”. Além disso, a pesquisa qualitativa mostra-se adequada por trabalhar com “o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes” (Minayo, 1993, p. 21-22), possibilitando uma compreensão aprofundada dos processos de infância e amadurecimento representados nas narrativas analisadas.

O percurso metodológico compreendeu o levantamento do referencial teórico sobre infância, amadurecimento, cinema de animação e a trajetória de Hayao Miyazaki, seguido da análise interpretativa das obras “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989) e “A Viagem de Chihiro” (2001). Fundamentada na concepção de pesquisa como um “processo de trabalho em espiral que começa com um problema ou uma pergunta e termina com um produto provisório capaz de dar origem a novas interrogações” (Minayo, 1993, p. 25), a investigação buscou identificar e interpretar elementos relacionados à infância, ao amadurecimento, à independência e à superproteção presentes nas narrativas. Dessa forma, articula-se a “lógica acadêmica e a lógica histórica (social, econômica, política)” (Chauí, 2021, p. 10), visando compreender como obras de caráter fantástico podem representar aspectos significativos do desenvolvimento humano infantil.

Diante dessas considerações, este trabalho está organizado em cinco Seções. A *Primeira Seção* é a apresentação do trabalho, no formato de *Introdução*. A *Segunda Seção* traz a trajetória do diretor e cineasta Hayao Miyazaki, sua biografia, suas principais influências e características que marcam sua produção

cinematográfica, além do que se denomina cinema de animação. A *Terceira Seção* contempla a descrição dos filmes “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989) e “A Viagem de Chihiro” (2001) para fins de compreensão e análise das narrativas vivenciadas pelas protagonistas “Kiki” e “Chihiro”. A *Quarta Seção* apresenta uma discussão teórica sobre a infância como uma construção histórica e social, abordando diferentes concepções acerca do desenvolvimento infantil e do processo de amadurecimento, buscando compreender como as jornadas vivenciadas pelas protagonistas representam experiências relacionadas à infância, aos medos, às inseguranças, ao amadurecimento e à construção da identidade, evidenciando o potencial do cinema de animação como espaço de reflexão sobre a formação humana.

Por fim, a *Quinta Seção*, as *Considerações Finais*, trazem os achados dessa pesquisa em que se observou como as obras de Hayao Miyazaki representam a infância e o amadurecimento como processos marcados por descobertas, responsabilidades e relações de cuidado. As trajetórias de “Kiki” e “Chihiro” evidenciam como experiências de trabalho, autonomia e convivência contribuem para a construção de suas identidades, sem que isso implique a perda das características próprias da infância. Além disso, personagens como “Boh” permitem refletir sobre os impactos da superproteção no desenvolvimento infantil. Assim, a análise demonstra coerência das narrativas de Miyazaki ao valorizar a infância como um período de transformação, no qual sensibilidade, imaginação e crescimento caminham lado a lado.

2. HAYAO MIYAZAKI E A ESTÉTICA DE SUAS OBRAS

2.1. Notas Biográficas: Miyazaki e o cinema de animação

O diretor japonês Hayao Miyazaki é reconhecido como um dos maiores diretores de cinema de animação¹ da atualidade. Seus filmes costumam trazer histórias cheias de fantasia, sensibilidade e belas técnicas de arte. Suas obras apresentam universos simbólicos nos quais elementos do imaginário infantil são utilizados para abordar experiências humanas complexas, possibilitando diferentes formas de interpretação.

Hayao Miyazaki nasceu em Tóquio, no Japão, em 5 de janeiro de 1941, e é considerado um dos mais importantes diretores de cinema de animação. Tendo nascido durante a Segunda Guerra Mundial, vivenciou os horrores do conflito e a reconstrução do Japão após a Guerra. Seu pai, Katsuji Miyazaki, era diretor de uma fábrica que produzia peças para aviões de Guerra, o que explica a frequência de temas como a aviação e o pacifismo em suas obras. Além disso, a figura de sua mãe, Yoshiko Miyazaki, uma mulher forte que enfrentou longos períodos de enfermidade (tuberculose vertebral), inspira muitas de suas personagens femininas corajosas e autônomas (Pessel, 2009).

Essas experiências moldaram um cineasta cujas narrativas, embora aconteçam em universos fantásticos, abordam questões humanas profundas e atuais. Como observam Silva e Mendes (2019, p. 138), “nas fantasias de seus filmes escondem-se princípios humanos que dialogam com o sentir, o fazer e o enxergar o mundo”. As recorrências entre seus filmes não surgiram de forma imediata: elas foram sendo construídas ao longo das experiências profissionais do diretor antes da fundação do Studio Ghibli, que será apresentado posteriormente.

¹ “O cinema de animação é uma arte surgida no final do século XIX. Suas bases se encontram em pesquisas científicas sobre truques óptico-mecânicos, que criam a ilusão de movimento aparente, isto é, permitem a um expectador, a partir de rápida exibição de uma sequência de imagens estáticas, ver em seu lugar uma única imagem em movimento. *Animação*, nas origens do termo, é o processo de dar alma, dar vida, a desenhos e seres inanimados. A motivação por trás do desenvolvimento da técnica da animação é o desejo dar movimento as representações visuais, aproximando-as daquilo que percebemos no mundo a nossa volta” (Martins, 2009, p.109).

Desde a infância, Miyazaki sempre teve interesse pelo ato de desenhar, sendo grande fã do *mangaká*² Tetsuji Fukushima. Posteriormente, no Ensino Médio, em 1958, fascinou-se por animação ao assistir o primeiro filme longa-metragem de animação em cores no Japão, chamado “Hakujaden” (“A lenda da cobra branca”), do diretor Taiji Yabushita, produzido pelo estúdio de animação japonês Toei Animation (Pessel, 2009). Ao entrar na universidade, Miyazaki fez parte do clube de literatura infantil, não por ser grande fã de literatura, mas por acreditar que teria estudantes mais interessados em desenhos e mangás³. No entanto, o interesse pela literatura cresceu e muitas obras literárias como “Alice no País das Maravilhas” de Lewis Carroll e “O Pequeno Príncipe”, do autor Antoine Saint-Exupéry, que estiveram presentes em sua vida passaram a refletir nos seus trabalhos (Oliveira, 2016).

A carreira de Miyazaki teve início em 1963, quando ingressou como animador estagiário no estúdio Toei Dōga. Ali, destacou-se por sua criatividade visual e pela capacidade de produzir cenas de grande fluidez e complexidade. Porém, foi em 1968 que algo mais significativo veio a acontecer na produção do filme “Hols: O Príncipe do Sol” (1968), dirigido por Isao Takahata. Esse projeto foi fundamental para a trajetória de ambos, pois marcou o início de uma parceria artística e amizade duradoura. Segundo Odell e Le Blanc (2015), “A sensibilidade narrativa de Takahata encontrou em Miyazaki um colaborador capaz de enriquecer de forma visual as histórias, criando a base estética e conceitual de tudo o que desenvolveriam mais tarde” (p. 16-17).

Após “Hols”, Miyazaki e Takahata deixaram o estúdio Toei e passaram a trabalhar juntos em diferentes projetos, como “Panda! Go, Panda!” (1972), colaboração que reforçou a afinidade criativa entre os dois. Junto a esse projeto, Miyazaki desenvolveu seu estilo em animações televisivas como “Conan, o Menino do Futuro” (1978) e em seu primeiro longa como diretor, “O Castelo de Cagliostro” (1979), obras nas quais já é possível perceber aquilo que Silva e Mendes (2019) chamam de “recorrências”: “personagens femininas fortes, voo/aviação e ode a paisagens naturais” (Silva; Mendes, 2019, p. 138).

² No Japão, o termo é empregado para designar qualquer artista de quadrinhos, seja ele japonês ou de origem internacional.

³ Mangá ou manga (漫画), refere-se a histórias em quadrinhos ou *graphic novels* que têm sua origem no Japão.

As vivências de Miyazaki durante a infância deixaram marcas profundas no diretor e foram cruciais nas suas obras, pois, mais tarde, viriam a refletir nas demonstrações de pacifismo presentes em seus filmes. Tais experiências foram o ponto inicial para seu primeiro mangá, “Nausicaã do Vale do Vento” (1982), cuja narrativa ecológica e filosófica se tornou uma das bases de sua identidade autoral. Segundo Silva e Mendes (2019):

Antes de alcançar a fama, o cineasta produziu séries de tevê e mangás (quadrinhos japoneses). Uma dessas HQs, Nausicaã do Vale do Vento, fez sucesso o suficiente para que Miyazaki, junto com seu amigo Isao Takahata, fundasse a produtora de filmes animados Studio Ghibli (Silva; Mendes, 2019, p. 137-138).

O sucesso do mangá levou à produção de sua adaptação cinematográfica, em 1984, novamente em colaboração com Takahata. O impacto do filme fez com que ambos percebessem a necessidade de criar um espaço independente para desenvolver obras autorais. Assim nasceu o Studio Ghibli, idealizado para produzir filmes originais e com total liberdade criativa. Como ressalta Pessel (2009), o estúdio surgiu com o objetivo inovador de romper a dependência tradicional dos animês em relação aos mangás, apostando em narrativas próprias e artisticamente mais ambiciosas. Segundo Oliveira (2016):

O soletrar de ‘GHIBLI’ é Jiburi (ジブリ), uma palavra de origem italiana que significa ‘o vento quente que sopra no deserto do Saara’. Também é nome de um avião militar de reconhecimento italiano usado durante a Segunda Guerra Mundial e foi escolhido pelo aficcionado por aviões, Hayao Miyazaki. Aparentemente, esse nome foi dado com o desejo de que um vento quente assim soprasse no mundo da animação japonesa. A paixão de Miyazaki pelos aviões tem raízes na sua infância, pois sua família era dona de uma fábrica que produzia lemes para aviões. Em virtude da sua experiência de guerra e de fuga, em virtude de um bombardeio, para cidade de Utsunomiya (宇都宮) junto com os parentes, foram deixadas marcas muito profundas e depois essas estariam presentes na sua obra e em suas recorrentes demonstrações de pacifismo (Oliveira, 2016, p. 124).

O estúdio se tornou uma referência mundial no campo da animação, reconhecido por obras que unem imaginação, crítica social e beleza estética (Silva; Mendes, 2019). Essa conquista consolidou o diretor como um símbolo da cultura

japonesa e como um dos maiores representantes da animação autoral no cenário global, já que suas animações dialogam com diferentes espectadores. No Brasil, no ano de 2025, tem-se notícias sobre diversas sessões de cinema lotadas com a exibição de filmes de Miyazaki, como por exemplo, no festival promovido pela Sato Company chamado Ghibli Fest⁴, para celebrar os 40 anos do estúdio. Os filmes exibidos traziam a filmografia do Studio Ghibli, entre eles, os de Hayao Miyazaki. Ter a experiência de ver esses filmes no cinema seja pela primeira vez ou novamente, levou pessoas de diferentes idades ao festival, tendo em vista que a maioria das animações são mais antigas. No quadro abaixo, tem-se a relação dos filmes produzidos pelo Studio Ghibli, em ordem cronológica de lançamento, o que inclui a filmografia de Miyazaki:

Quadro 01 - Filmes produzidos pelo Studio Ghibli, em ordem cronológica de lançamento, que incluem a filmografia de Hayao Miyazaki, os temas que abordam e demais informações necessárias a esta pesquisa.

Filme	Direção	Ano	Temas	Produtora
<i>Kaze no Tani no Naushika</i> (Nausicaã do Vale do Vento)	Hayao Miyazaki	1984	Ecológicos, pacifistas e femininos	Topocraft
<i>Tenku no Shiro Rapyuta</i> (O Castelo no Céu)	Hayao Miyazaki	1986	Tecnológicos, ecológicos, ambientalistas e busca por identidade ancestral	Studio Ghibli
<i>Tonari no Totoro</i> (Meu Amigo Totoro)	Hayao Miyazaki	1988	Relação com a natureza (xintoísmo), imaginário infantil e escapismo, enfrentamento de dificuldade familiares	Studio Ghibli
<i>Hotaru no Haka</i> (Túmulo dos Vagalumes)	Isao Takahata	1988	Crítica às consequências humanas da guerra, abordagem crua e sensível da infância em tempos de conflito, e pela ausência de idealizações.	Studio Ghibli
<i>Majo no Takkyubin</i> (O Serviço de Entregas da Kiki)	Hayao Miyazaki	1989	Independência e a autoconfiança. Natureza da criatividade, do talento e dos desafios internos de crescer e se tornar um indivíduo único	Studio Ghibli
<i>Omoide Poro Poro</i> (Memórias de Ontem)	Isao Takahata	1991	Amadurecimento e a passagem do tempo	Studio Ghibli
<i>Kurenai no Buta</i> (Porco	Hayao Miyazaki	1992	Idealismo perdido, o peso	Studio Ghibli

⁴ Disponível em: <https://sato.tv.br/ghiblifest/>. Acesso em 20 abr. 2026.

Rosso)			da guerra e amor não correspondido	
<i>Umi ga Kikoeru</i> (Eu Posso Ouvir o Oceano)	Tomomi Mochizuki	1993	Inseguranças e descobertas da juventude	Studio Ghibli
<i>Heisei Tanuki Gassen Ponpoko</i> (Pom Poko – A Grande Batalha dos Guaxinins)	Isao Takahata	1994	Ambientalismo, destruição ambiental causada pelo urbanismo, conflito tradição vs modernidade	Studio Ghibli
<i>Mimi wo Sumaseba</i> (Sussurros do Coração)	Yoshifumi Kondo	1995	Talento, amadurecimento e o desafio de transformar sonhos em realidade	Studio Ghibli
<i>Mononoke Hime</i> (Princesa Mononoke)	Hayao Miyazaki	1997	Conflito entre a industrialização e a preservação ambiental, a dualidade moral entre humanidade e natureza, e a busca por equilíbrio	Studio Ghibli
<i>Hohoekyo Tonari no Yamada-kun</i> (Meus Vizinhos os Yamadas)	Isao Takahata	1999	Cotidiano familiar, rotina, relacionamentos familiares, conflitos geracionais e educação	Studio Ghibli
<i>Sen to Chihiro no Kamikakushi</i> (A Viagem de Chihiro)	Hayao Miyazaki	2001	Amadurecimento, passagem para a adolescência/vida adulta, identidade e memória, crítica ao capitalismo e consumismo, respeito a natureza e ecologia	Studio Ghibli
<i>Neko no Ongaeshi</i> (O Reino dos Gatos)	Hiroiyuki Morita	2002	Amadurecimento, autoconfiança, liberdade vs obrigação, realismo mágico e fantasia	Studio Ghibli
<i>Hauru no Ugoku Shiro</i> (O Castelo Animado)	Hayao Miyazaki	2004	Amor como força transformadora, rejeição da guerra, amadurecimento, superação de inseguranças e a valorização da natureza contra a tecnologia destrutiva	Studio Ghibli
<i>Gedo Senki</i> (Contos de Terramar)	Goro Miyazaki	2006	Equilíbrio entre vida e morte, medo da mortalidade, aceitação da própria sombra (lado escuro) e a busca por propósito	Studio Ghibli
<i>Gake no ue no Ponyo</i> (Ponyo – Uma Amizade Que Veio do Mar)	Hayao Miyazaki	2008	Pureza da infância, amor incondicional, conexão profunda com a natureza e equilíbrio ecológico	Studio Ghibli
<i>Kari-gurashi no Arrietty</i> (O Mundo dos Pequeninos)	Hiromasa Yonebayashi	2010	Sobrevivência e adaptação, Amizade, ambientalismo,	Studio Ghibli

			convivência entre diferentes, coragem e crescimento	
<i>Kokuriko Zaka-kara</i> (Da Colina Kokuriko)	Goro Miyazaki	2011	Vida cotidiana, amadurecimento, preservação histórica, ativismo estudantil	Studio Ghibli
<i>Kaze Tachinu</i> (Vidas ao Vento)	Hayao Miyazaki	2013	Amor, compromisso, criatividade, a beleza da engenharia, mortalidade e a dualidade entre criar arte e a destruição	Studio Ghibli
<i>Kaguya-hime no Monogatari</i> (O Conto da Princesa Kaguya)	Isao Takahata	2013	Ciclo da vida, valorização das pequenas alegrias do cotidiano, conexão com a natureza e o desejo de liberdade	Studio Ghibli
<i>Omoide no Mani</i> (As Memórias de Marnie)	Hiromasa Yonebayashi	2014	Solidão, depressão infantil, luto e a busca pela identidade	Studio Ghibli
<i>Aya to Majo</i> (Aya e a Bruxa)	Goro Miyazaki	2020	Inteligência e astúcia infantil para manipular situações difíceis, busca por um lar e aceitação, magia no cotidiano	Studio Ghibli
<i>Kimitachi wa Dou Ikiru ka</i> (O Menino e a Garça)	Hayao Miyazaki	2023	Luto, aceitação da morte, amadurecimento e superação de traumas	Studio Ghibli

Fonte: Quadro elaborado pela autora, a partir das informações e das sinopses dos filmes extraídas do site: <https://studioghibli.com.br/filmografia/>

A filmografia de Hayao Miyazaki que abrange desde “Nausicaã do Vale do Vento” (1984) até seu último trabalho “O Menino e a Garça” (2023), serve como alicerce fundamental para compreender um processo criativo que prioriza tanto o sentimento quanto as ideias, não apenas o uso da técnica. Essa jornada cinematográfica revela um diretor que não vê a animação como apenas uma forma de entretenimento, mas como uma forma de dar vida ao fantástico, construindo universos visualmente belos e complexos que estão profundamente ligadas às suas experiências biográficas (Castro; Kunz, 2016).

Diferentemente de muitas produções cinematográficas, Miyazaki não costuma trabalhar com um roteiro finalizado antes de iniciar a animação. O foco de seus trabalhos é o chamado *storyboard*, no qual começa a construir no papel o mundo que imaginou, os cenários, as estruturas e as ações de cada personagem. Conforme Andreo (2017):

A narrativa dos filmes, inscrita nas páginas do storyboard segue os ditames dos sentimentos do autor, e até que a produção termine, nem ele nem sua equipe sabem muito bem onde estes sentimentos os levarão. O desenho do storyboard se faz, praticamente, em paralelo à animação propriamente dita (Andreo, 2017, p. 35).

Mais especificamente e detalhadamente, Castro e Kunz (2016) explicam que Miyazaki:

Defende que tudo o que vem antes da ideia, sejam inspirações ou pequenos apontamentos, fazem parte do processo do filme. Principalmente no início em que o animador decide o que quer fazer de sua vida, o que quer expressar ou o que quer da vida. Depois surgem as perguntas: que tipo de mundo vai ser, qual vai ser o gênero, o período da história, os tipos de personagens que irão aparecer, o tema geral e através do geral a ideia vai-se tornando mais clara. É durante o storyboard que o animador começa a construir no papel o mundo que está em sua cabeça, desde o cenário, a determinada estrutura das casas nas cenas (Castro; Kunz, 2016, p. 40-41).

Miyazaki é um grande defensor da animação tradicional e artesanal (2D) e repudia fortemente qualquer tipo de arte feita por inteligência artificial, antes mesmo delas se popularizarem. No documentário “Never-Ending Man” (2016) (também conhecido como *Owaranai Hito: Hayao Miyazaki*), o diretor já havia se pronunciado sobre isso. Em suas palavras: “Eu nunca desejaria incorporar essa tecnologia ao meu trabalho. Sinto fortemente que isso é um insulto à própria vida”. No Studio Ghibli, a maioria dos desenhos e cenários são pintados à mão pelo próprio diretor ou por sua equipe, sendo digitalizadas depois para adicionar efeitos especiais e enriquecer a visualidade (Castro; Kunz, 2016). Desenhando manualmente, ele tenta preservar a arte, conciliando-a com técnicas modernas tentando trazer uma estética suave e “mágica”.

Ao contrário do processo utilizado noutros estúdios como a Pixar, nos Estúdios Ghibli não é usado apenas o computador. Todos os desenhos são pintados à mão (os personagens, os cenários), e só depois digitalizados [...]. A ideia de Hayao Miyazaki foi conciliar as técnicas modernas e tradicionais (Castro; Kunz, 2016, p. 41).

Com um processo criativo tão minucioso e complexo é comum que os filmes de Miyazaki demorem tanto tempo para serem produzidos e lançados. O próprio diretor já entrou e saiu de sua aposentadoria várias vezes. Entre “Vidas ao Vento” (2013) e “O Menino e a Garça” (2023) foram mais de 10 anos de produção entre uma obra e outra com muitas reflexões e quase desistências em seu último filme,

conforme mostrado no documentário “Hayao Miyazaki e a Garça” (2024). Como encarava a perda de seu companheiro de carreira e melhor amigo Isao Takahata (1935-2018), via-se em constante conflito pessoal, profissional e criativo, devido ao luto. Isso impactou diretamente nos temas que o filme “O Menino e a Garça” (2023) trariam. As preocupações com a idade também o levariam a pensar sobre a própria morte e o legado que deixaria quando partisse (“Hayao Miyazaki e a Garça”, 2024).

Em síntese, a jornada de Hayao Miyazaki demonstra como suas origens pessoais, influenciadas por vivências de conflito e pelo amor à aviação, constituíram uma dedicação firme à animação manual e ao Studio Ghibli. Seu percurso profissional, fundamentado em uma abordagem criativa que preza pela emoção e pela técnica clássica, criou um legado que vai além do simples entretenimento, convertendo o maravilhoso em um reflexo das complexidades da condição humana e da cultura japonesa.

2.2. Estrutura narrativa e as recorrências presentes nas obras de Miyazaki

Para além da estética visual, as obras de Miyazaki são fundamentadas em recorrências temáticas que convidam o espectador a uma reflexão profunda sobre a realidade por meio da lente do fantástico. A estrutura narrativa dos filmes do diretor, frequentemente, assemelha-se à dos contos de fadas e das jornadas heroicas, o que facilita a identificação do público e a transmissão de valores. Hayao Miyazaki traz em seus filmes narrativas que se mostram verdadeiros universos lúdicos, em que a fantasia e o imaginário infantil são centrais para a abordagem de temas profundos do desenvolvimento humano.

Pessel (2009) argumenta que os filmes de Miyazaki, como “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989), podem ser interpretados de maneiras distintas pelo público japonês, familiarizado com suas tradições e mitos, e por um espectador ocidental, que o experiencia predominantemente como uma narrativa fantástica. O autor afirma que “os filmes do diretor costumam se passar em um universo da fantasia, mas versando sobre assuntos atuais” (Pessel, 2009, p. 61), o que evidencia seu valor reflexivo e cultural, permitindo múltiplas camadas de interpretação, de acordo com o repertório cultural de cada espectador. Como exemplo, é possível mencionar que em “A Viagem de Chihiro” (2001), o diretor segue essa linha ao criar uma narrativa que

dialoga com “Alice no País das Maravilhas”, pois o filme mistura elementos modernos presentes em histórias ocidentais e elementos tradicionais da cultura japonesa, como seus mitos e folclore. Segundo Pessel (2009), “A história de uma menina que acaba entrando em um mundo diferente, com bruxas, magos, monstros, demônios e dragões, nos lembra mais uma fábula medieval do que uma história passada no Oriente” (p. 59).

Para Oliveira (2016), obras como “A Viagem de Chihiro” (2001), assim como outras obras do diretor, possuem diversas metáforas em seus enredos, no entanto, três categorias de metáforas estão frequentemente associadas em seus filmes: a metáfora mítico-natural, a metáfora tecno-eólica e a metáfora infante-adulta. A metáfora mítico-natural dialoga diretamente com o Xintoísmo, religião a qual pertence grande parte da população japonesa e que está ligada fortemente a harmonia com a natureza. Sua mitologia, geralmente, é usada para se explicar o desconhecido, diferentemente do Ocidente, que prefere utilizar a fantasia para cumprir o papel de se explicar o desconhecido. Nas palavras de Oliveira (2016):

A primeira categoria de análise metafórica por nós estabelecida (a mítico-natural) justifica-se, na nossa opinião, por estar diretamente ligada à representação de seres que, para os japoneses, estão fortemente ligados a elementos xintoístas, a primeira religião do Japão, cujas raízes parecem estar na antiga relação de respeito e harmonia que os orientais tentam manter com a natureza. Essa relação representa exatamente a criação do mito e de uma mitologia propositora de uma série de fenômenos que se apresentam ininteligíveis a priori. Sugerimos que, no Japão, a mitologia é o viés de compreensão desse vácuo cognitivo e no ocidente é a fantasia, o conto de fada, o viés pelo qual o invisível torna-se visível. E, como componente ‘realístico’, a atualidade tem trazido à tona o imaginário de uma natureza não mais sob controle do humano, invertendo o pensamento consagrado pelo racionalismo cartesiano de que a natureza seria submissa ao homem, à ciência (Oliveira, 2016, p. 165).

Sobre essa perspectiva, para Oliveira (2016), em suas obras, Hayao Miyazaki une esses dois mundos: ele recorre à mitologia japonesa (deuses e espíritos) em seus filmes de uma forma que, para o Ocidente, parece um “conto de fadas” moderno, permitindo que as duas culturas se entendam por meio da fantasia. Ou seja, essa ideia mostra que, enquanto a ciência tenta explicar tudo pela lógica, ainda existem lacunas no conhecimento racional, o chamado vácuo cognitivo (Oliveira, 2016), que são preenchidas por meio de histórias. No Japão, esse preenchimento acontece naturalmente por meio da mitologia e do Xintoísmo, no qual a natureza é vista como algo vivo e cheio de espíritos (*kami*) que merecem respeito.

Já no Ocidente, utiliza-se a fantasia e os contos de fadas na tentativa de enxergar esse lado “invisível” da vida. Além disso, os filmes de Miyazaki desafiam a ideia comum no Ocidente (o racionalismo cartesiano) de que o homem manda na natureza. Ele mostra que a natureza tem vontade própria e não está sob nosso controle total.

Oliveira (2016) revela que o mito não é apenas uma “mentira” ou uma “historinha”. Ele é uma narrativa que serve para dar sentido à realidade. Nas sociedades antigas, o mito tinha *status* de “verdade” e auxiliava na organização da vida. No Japão, a mitologia está muito ligada ao Xintoísmo e à natureza. Para os japoneses, o mito é uma ferramenta para entender fenômenos naturais que parecem impossíveis de explicar apenas por meio da lógica. É como se fosse uma lente para enxergar o mundo espiritual que vive junto com o mundo real. Já o Ocidente utiliza a fantasia e os contos de fadas, pois acredita-se de forma diferente na ciência e na razão. A fantasia é o meio para expressar elementos mágicos ou sentimentos profundos; ela serve para preencher a “ausência” de conhecimento sobre o que se é e o que se vive.

Em “A Viagem de Chihiro” (2001), por exemplo, os deuses e seres da natureza presentes no Budismo e no Xintoísmo passam a ser o próprio chamado para a aventura nesse outro universo. Para Oliveira (2016): “Essa viagem, metaforiza essa necessidade de transcender o mundo ‘real’ e, em Miyazaki indica, [...] uma nostalgia de um Japão que se distanciou desse mundo transcendente” (Oliveira, 2016, p. 166).

A segunda metáfora, nomeada por Oliveira (2016) de tecno-eólica, é a do “movimento”, associada ao vento e ao voo nas obras de Hayao Miyazaki. No Japão, o vento (風/Kaze)⁵ carrega significados, atmosferas e estado de espírito muito além do fenômeno físico, variando conforme as estações e ambientes. Essa metáfora,

⁵ “O vento (風/Kaze) para os japoneses associa a natureza a determinada maneira, forma, de modo que, no dicionário japonês 大辞泉(Daijisen), a palavra aparece relacionada tanto ao movimento do ar quanto a ‘ar, mistério’ ou ‘costume, uso, hábito’, derivando da primeira definição do dicionário que descreve o movimento do ar em variadas situações. Como o Japão é um país de muitas montanhas, o vento que ali sopra é de um tipo, o da planície é outro (pensamos então no filme *Nausicaä*). As estações muito bem marcadas naquele arquipélago também definem emoções e percepções diferentes para esse movimento do ar. Daí o mesmo ideograma do vocábulo ‘vento’ estar associado a atmosferas diversas trazidas a ambientes variados. Miyazaki utiliza esse conceito de ‘rajada de ar’ que muda e molda no momento de nomear o seu estúdio de animação, o *Ghibli* [...]” (Oliveira, 2016, p. 166).

influenciada diretamente pelas crenças pessoais, pelo folclore japonês e pelas experiências de vida do diretor, relacionam natureza, cultura e emoções.

O simbolismo do vento para Miyazaki, segundo Oliveira (2016), representa tanto a força criativa da humanidade que permite o voo e o avanço tecnológico quanto o potencial destrutivo da sociedade industrial, que transforma sonhos em ferramentas de guerra. Na sua obra “Vidas ao Vento” (2013), o diretor explicita isso de forma direta na narrativa apresentada no filme animado. Para Oliveira (2016):

A segunda categoria de análise metafórica (tecno-eólica), por sua vez, apela para uma crença particular do próprio Miyazaki, reforçada pelo folclore japonês e justificada pelos controversos benefícios da sociedade industrial, a metáfora do ‘movimento’. Poderíamos aproximar ao imaginário tecno-futurista ocidental, a matérias inertes às quais são dados movimentos e podem trazer benefícios ou malefícios, ao mesmo tempo que fascinam, atemorizam (Oliveira, 2016, p. 166).

Oliveira (2016) ainda detalha que:

A analogia que propomos e imaginamos ser o fascínio do diretor com os aviões é a possibilidade do vento ser a força motriz da capacidade de voar do homem através do seu movimento e de uma determinada arte, a de construir aviões, técnica essa que o próprio diretor diz estar ‘amaldiçoada’, pois a sociedade industrial torna os aviões, os sonhos da humanidade, em instrumentos de destruição (Oliveira, 2016, p. 166-167).

A terceira categoria, denominada de metáfora infanto-adulta, descreve o recurso utilizado por Miyazaki de usar personagens infantis em suas obras cinematográficas e literárias com bastante grau de autonomia e maturidade (Oliveira, 2016). Isso se relaciona com a cultura japonesa na qual as crianças são incentivadas desde cedo à independência, devido as raízes históricas do Japão, como guerras, desastres e tradições que exigiam a maturidade precoce. Segundo Oliveira (2016):

O documentário Japan's independent kids (2015) produzido pela TV Australiana SBS2Australia mostra bem essa realidade expressa em um provérbio 「可愛い子には旅をさせよ」 (Kawaii ko ni wa tabi o saseyo), que seria algo como ‘deixe a criança fazer sua jornada’, significando que a criança deve fazer sozinha tudo que puder, uma vez que nem sempre poderá depender de algum adulto. Contudo, nas metrópoles contemporâneas do Japão essa seja uma tendência decrescente. As crianças japonesas, observadas de perto, parecem pequenos adultos. Isso pode estar fortemente relacionado ao histórico de guerras e desastres do país, pois a orfandade era relativamente comum em um passado recente [...]. Existe também, em paralelo com a estratégia narrativa, um fundamento

histórico-cultural na maturidade dos personagens de Miyazaki, ele mesmo experienciador dos horrores da guerra (Oliveira, 2016, p. 168).

Oliveira (2016) explica que no Ocidente fatores como ausência dos pais, influência da tecnologia e mudanças sociais têm deixado a infância cada vez mais curta, produzindo crianças mais “adultizadas”. Assim, as personagens de Miyazaki funcionam como metáforas que conciliam diferentes realidades, unindo a fantasia e as questões sociais. Por fim, a análise das recorrências temáticas evidenciou que a estrutura narrativa de Miyazaki vai além da aparência visual, firmando-se por meio de um conjunto de metáforas, divididas em três categorias: mítico-natural, tecnológica e infanto-adulta, conforme ressaltado por Oliveira (2016). Essa construção simbólica não só mantém a herança cultural do Japão e o pensamento xintoísta, como também promove uma conversa global sobre a infância e seu vínculo ético com suas vivências, a tecnologia e o meio ambiente.

Então, firmadas as bases biográficas e os pilares conceituais que sustentam as produções do diretor, o estudo se direciona, a seguir, para uma análise das jornadas de amadurecimento das obras cinematográficas “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989) e “A Viagem de Chihiro” (2001) de Hayao Miyazaki.

3. CONHECENDO AS OBRAS: DESCRIÇÃO FÍLMICA DAS JORNADAS DE “KIKI” E “CHIHITO”

3.1. Descrição do filme: “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989)

O filme “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989) começa com uma jovem bruxa deitada em um vasto campo verde ao entardecer, conversando com seu gato preto, Jiji, enquanto ouve o som de um rádio. Essa bruxinha é Kiki, uma garota de 13 anos, cujas marcas registradas são um simples vestido escuro e um grande laço vermelho no cabelo. Ao escutar a previsão do tempo, uma noite de céu limpo e lua cheia, Kiki decide que é hora de iniciar sua jornada de independência, seguindo a tradição das bruxas. Segundo o antigo costume, elas deixam a casa aos 13 anos para um treinamento sozinha de um ano. Como diz sua mãe, *o mais importante não é a aparência, mas sim o que o coração diz, se está pronta ou não.*

Imagem 1 - Kiki, personagem principal do filme “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989), com sua vassoura. As imagens apresentam as características da protagonista



Fonte 1: Filme “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989). Imagem extraída do filme pela autora do trabalho

Imagem 2 - Kiki, personagem principal do filme “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989), voando em sua vassoura entre os pássaros. A imagem apresenta as características da protagonista



Fonte 2: Filme “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989). Imagem extraída do filme pela autora do trabalho

Sua mãe, Kokiri, é uma bruxa especializada em remédios naturais e poções, enquanto seu pai, Okino, é um pesquisador comum e gentil. Apesar da relutância da mãe em deixá-la partir, afinal, nos tempos atuais as bruxas já não saem tão cedo de casa, e ela teme que não haja ninguém para continuar o negócio familiar de remédios após sua morte, Kokiri autoriza a viagem sem grandes questionamentos. O pai, embora triste por ter de cancelar o fim de semana que havia planejado, incentiva Kiki: liga para todos os parentes, convidando-os a testemunhar a partida e, quando ela pede, presenteia-a com seu rádio. Os pais de Kiki são amorosos e cuidadosos. Apesar da pressa da garota em crescer e partir, ela ainda é uma criança que gosta de brincar nos braços do pai, que deixa claro que ela pode voltar para casa sempre que quiser.

Com o aval e o carinho de toda a família, Kiki expressa o desejo de encontrar uma cidade perto do mar. Suas amigas perguntam se ela voltará e ela especifica que seu treinamento é apenas de um ano. No entanto, elas lembram Kiki que existem garotos por lá, dando a entender que esse fato é uma razão para ela querer ficar na sua nova cidade. Kiki e suas amigas respondem esse argumento apenas com um sorriso divertido. Antes de partir, a mãe lhe oferece uma vassoura antiga da família, mas Kiki prefere usar sua própria vassoura que ela mesma construiu, simples e meio torta, querendo provar que consegue se virar sozinha. No entanto, com a insistência da mãe, acaba optando pela vassoura oferecida. Os pais a abraçam, os vizinhos se despedem, e ela parte voando pela noite com Jiji, seu gato preto, preso na sacola pendurada na vassoura.

Durante a viagem, Kiki encontra outra jovem bruxa, elegante, confiante e vestida de maneira sofisticada. A garota, que não revela seu nome, fala sobre seus

dons especiais e como já está avançada no treinamento, comentando que gosta da nova cidade, embora ela não seja muito grande. Kiki imediatamente se sente inferior. O filme já mostra cedo uma insegurança constante nela: a sensação de não ser especial o bastante, por ainda não saber qual é o seu dom especial. Ela continua voando até ser surpreendida por uma tempestade, seu primeiro desafio: a previsão do tempo nem sempre está correta. Ao avistar um trem parado, decide se abrigar ali até a tempestade passar. No entanto, ao dormir, o trem parte sem que ela perceba, levando-a para um novo lugar.

Quando acorda, avista uma enorme cidade costeira chamada Koriko, perto do mar, como havia desejado. Fascinada pelos prédios altos, bondes, carros e o mar brilhando ao fundo, decide que ali será seu novo lar, após certificar-se de que não há outra bruxa morando na cidade. Sua chegada chama atenção, pois ela é desajeitada: voa sem prática pelas ruas movimentadas, quase causa acidentes e atrai a polícia. Tudo parece rápido demais. Mesmo tentando parecer madura, percebe-se que ela está assustada. Ao ser abordada por um policial, consegue se livrar do problema graças a um garoto de cabelos castanhos, roupas chamativas e grandes óculos, chamado Tombo, que fica fascinado pela bruxa e por sua vassoura, e pelo fato da garota poder voar. No entanto, Kiki não parece satisfeita; está irritada por não ter conseguido se virar sozinha e desconta sua frustração no garoto, embora lhe agradeça pela ajuda.

Sem lugar para dormir, Kiki começa a perceber que a independência não é tão fácil quanto imaginava. As pessoas passam por ela sem ligar muito para sua presença. Algumas são simpáticas, outras frias ou ocupadas demais. Até para se hospedar em um hotel, ela é questionada sobre autorização dos pais devido à pouca idade e à falta de documentos.

Em certo momento, ajudando uma mulher grávida e gentil chamada Osono, dona de uma padaria, Kiki recebe como agradecimento café, leite para Jiji e um simples quarto no sótão para se hospedar durante sua estadia na cidade. Receosa sobre se aquela cidade seria um bom lugar para morar, por não ter se sentido totalmente aceita pela comunidade, decide dar uma chance e continuar em Koriko, acreditando que outras pessoas a aceitarão como ela é, assim como Osono, a dona da padaria, e seu marido fizeram. O sótão é pequeno, empoeirado e quente, mas Kiki se emociona por, finalmente, ter um espaço só seu.

Ela decide abrir um serviço de entregas usando sua habilidade de voar, que acredita ser seu único dom. Osono a convida para trabalhar na padaria em troca de não pagar aluguel, poder tomar café da manhã e usar o telefone para o serviço de entregas até que possa comprar o seu próprio telefone. Kiki aceita.

Imagem 3 - Kiki, personagem principal do filme “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989), trabalhando na padaria da personagem Isono



Fonte 3: Filme “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989). Imagem extraída do filme pela autora do trabalho

Imagem 4 - Kiki, personagem principal do filme “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989), recebendo uma ligação para que ela possa realizar uma entrega



Fonte 4: Filme “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989). Imagem extraída do filme pela autora do trabalho

A sequência em que ela trabalha na padaria, limpa o quarto e vai às compras é rápida; no entanto, o filme dá muita importância a tarefas comuns, tornando o cotidiano quase íntimo. Pequenas coisas na cidade grande começam a refletir em Kiki: sua própria aparência comparada a das outras garotas, o valor das coisas que precisa comprar com suas economias e até a opinião alheia sobre o que ela é, uma bruxa. Isso fica perceptível quando ela reencontra Tombo, que é enérgico

e fascinado por aviação. Ele admira Kiki por ela conseguir voar, mas ela se sente desconfortável perto dele. Tombo é sociável, cheio de amigos e parece pertencer perfeitamente à cidade. Ela, não. Por isso, ela tenta evitá-lo repetidamente.

Quando surge seu primeiro trabalho no serviço de entregas, ele parece simples: entregar um gato preto de brinquedo, que se parece muito com Jiji, para uma criança em outra cidade. Durante o voo, porém, uma forte rajada de vento derruba Kiki e o objeto em uma floresta, perto de um ninho de corvos. Desesperada, ela procura o brinquedo enquanto Jiji tenta ajudar, mas os corvos a impedem, acusando-a de tentar roubar os ovos. Para não perder o prazo, Kiki pede que Jiji finja ser o brinquedo, já que são parecidos, enquanto tenta recuperar o original.

Ela encontra o gato de pelúcia em uma cabana na floresta pertencente a uma jovem pintora chamada Úrsula. Úrsula diz tê-lo encontrado na floresta, mas o brinquedo está rasgado pelos corvos. Então Kiki e Úrsula fazem um acordo: em troca de Úrsula consertar o gato, Kiki limpa a bagunça da cabana. Logo, se tornam amigas e combinam de se encontrar novamente para Úrsula fazer uma pintura de Kiki. Após o conserto, Kiki consegue trocar o brinquedo por Jiji na casa do destinatário, graças à ajuda do tranquilo cachorro da família, sem que ninguém perceba. Considerando a aventura, ela volta para a padaria satisfeita por ter realizado seu primeiro trabalho com sucesso, apesar das dificuldades, sendo recebida com carinho e com um presente: uma placa na loja escrito “Serviço de Entregas da Kiki”, feita pelo marido de Osono.

Imagem 5 - Placa dos “Serviços de entrega da Kiki”, feita pelo marido de Isono como presente para Kiki, no vidro da frente da padaria que Kiki trabalha



Fonte 5: Filme “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989). Imagem extraída do filme pela autora do trabalho

Com a baixa procura por seus serviços, Kiki é acometida pelo tédio. Porém, um convite de Tombo para uma festa no clube de aviação dele a anima, mesmo que ela se sinta desconfortável com o garoto. Contudo, antes da festa, surge outro serviço, e Kiki se apressa para terminá-lo antes do evento.

O serviço é contratado por uma senhora: entregar uma torta de peixe como presente para sua neta querida em sua festa de aniversário. Como a torta ainda não está pronta quando Kiki chega, a senhora oferece o dinheiro antecipadamente, mas Kiki diz que não pode aceitar sem ter feito nada e ajuda na preparação da torta. Enquanto a torta assa, ela também ajuda em outros afazeres da casa, faz companhia para a senhora enquanto tomam um chá e aguarda. Quando a torta fica pronta, Kiki percebe que está atrasada para a festa. Ela voa depressa, debaixo de uma forte chuva, para realizar a entrega. No entanto, ao entregar a torta, a neta a recebe com ingratidão e reclamação. A menina diz: *mais uma vez a mesma torta horrível da avó*. Nesse momento, algo se destrói emocionalmente em Kiki. O filme mostra como pequenos gestos de indiferença podem pesar quando alguém já está cansado. Sem conseguir ir à festa e decepcionada, Kiki contrai um resfriado e fica doente.

Após ser cuidada por Osono e melhorar, recebe um novo pedido de entrega feito pela própria dona da padaria: levar uma encomenda para Koppori. Ao chegar ao local, descobre que Koppori é ninguém menos que Tombo, o garoto que sempre tenta fazer amizade com ela. Kiki se desculpa por ter feito o garoto esperar e não ter ido à festa, e ainda assim, Tombo a convida para ver seus projetos de aviação. O principal projeto é um motor de avião ligado a uma bicicleta movido pela força humana, razão da celebração da festa. Ele explica que as outras partes da estrutura estão sendo montadas na casa de outra pessoa e revela que seu desejo é viajar com a bicicleta voadora nas férias de verão. Após a interação, Tombo decide chamar Kiki para ver um dirigível que pousou na cidade e ambos vão na bicicleta do garoto até o local. No entanto, acabam passando por alguns perrengues no caminho, que os fazem sorrir bastante depois, consolidando, a partir desse momento, uma amizade.

Conversando com Kiki, Tombo diz que gostaria de viajar pelo mundo em um dirigível, uma aeronave mais leve que o ar, propelida a motor, e que possui dirigibilidade própria. Ele diz que gostaria de ter nascido em uma família de bruxas para poder voar sem precisar criar coisas. Já Kiki revela que não acha tão divertido

voar, que voar é como um trabalho para ela. Tombo, ainda assim, diz que acha incrível ela poder usar o próprio dom para trabalhar, e ela afirma que se sente mais confiante e melhor por estar aproveitando o dia perto do mar. Porém, o momento é interrompido quando outros amigos de Tombo aparecem, chamando-o para dar uma volta no dirigível após um convite do capitão. Ele aceita com entusiasmo e convida Kiki, mas ela recusa ao ver a neta da senhora da torta entre os amigos de Tombo. Irritada, vai embora sem dar explicações, pedindo que Tombo a deixe em paz e dizendo que tem muitas coisas a fazer. Após esse ocorrido, a garota volta para seu quarto e sente algo estranho ao conversar com seu gatinho, nas palavras de Kiki: *faz um amigo e depois não quer mais ficar perto dele, sentindo que seu lado honesto e divertido desaparece*. Jiji, por outro lado, também começa a se distanciar ao começar a se relacionar com outra gata.

Conforme os dias passam, ela se sente mais sozinha, e vem a virada principal da história: Kiki percebe que está perdendo seus poderes. Sobe na vassoura e cai repetidas vezes até o objeto quebrar. Também não consegue mais ouvir Jiji falar. O filme não explica isso como feitiço ou maldição, e sim, como um colapso emocional, como alguém que perdeu a conexão consigo mesma. Kiki entra em crise porque voar era única coisa que a fazia se sentir especial. Sem isso, não sabe quem é. Teme perder seu espaço na padaria e não sabe se sua magia retornará algum dia. Acredita que, se perder a magia, perderá tudo. Aos poucos, ela vai perdendo o entusiasmo, fica mais quieta, afasta-se de seu amigo Tombo e sorri menos. Seu vestido escuro começa a parecer pesado; o quarto, antes aconchegante, parece abafado e solitário.

Imagem 6 - Kiki, deitada na cama de seu quarto, após pegar chuva e ser acometida por uma gripe



Fonte 6: Filme "O Serviço de Entregas da Kiki" (1989). Imagem extraída do filme pela autora do trabalho

Imagem 7 - Kiki deitada na cama de seu quarto em meio ao esgotamento emocional causado pela perda temporária de seus poderes



Fonte 7: Filme "O Serviço de Entregas da Kiki" (1989). Imagem extraída do filme pela autora do trabalho

Nesse período, Kiki recebe a visita de Úrsula, a jovem pintora da floresta, que procura a bruxinha, já que ela não havia retornado para a pintura. Úrsula percebe imediatamente o esgotamento emocional de Kiki após conversarem, e a convida para passar uma temporada curta na cabana da floresta. Durante a estadia, elas têm uma conversa importante sobre bloqueio criativo: artistas, às vezes, perdem a inspiração; é necessário descansar, e viver também faz parte da criação. Não existe solução mágica instantânea. Kiki não melhora imediatamente, mas entende que outras pessoas também passam pelo mesmo processo. Após um longo descanso na cabana de Úrsula, Kiki recebe um outro serviço encomendado pela senhora da torta. Porém, a entrega, um bolo, é para ela mesma, Kiki, um agradecimento pela gentileza e ajuda da bruxinha no outro dia. Kiki fica emocionada, e ambas combinam de partilhar o aniversário uma da outra para poderem se presentear com bolos.

No clímax do filme, o dirigível, que estava voando durante uma exibição pública na cidade, acaba sofrendo um grande acidente, causado por ventos turbulentos. A multidão entra em pânico e ao tentar ajudar, Tombo acaba pendurado perigosamente no cabo do dirigível, enquanto é arrastado pelos céus. Ao ver a notícia na televisão, Kiki corre desesperada para ajudar o amigo. Pega uma vassoura comum de limpeza de um senhor na rua, pois sua antiga vassoura ainda

está quebrada e a nova ainda não ficou pronta. No começo, ela falha, cai, perde o equilíbrio. Mas quando vê Tombo prestes a despencar, consegue voar novamente por puro impulso emocional. A sequência é intensa: as pessoas olham apreensivas das ruas o dirigível descontrolado, enquanto gritam palavras de incentivo para Kiki salvar o garoto em meio a rajadas de vento. Quando ela, enfim, alcança Tombo, segundos antes de sua queda, e o salva diante da multidão, a cidade explode em alegria e animação.

Imagem 8 - Kiki, personagem principal do filme “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989), voando em uma vassoura tentando salvar seu amigo “Tombo” após o acidente com o dirigível



Fonte 8: Filme “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989). Imagem extraída do filme pela autora do trabalho

Imagem 9 - Kiki e Tombo, personagens do filme “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989), em meio a uma multidão eufórica e feliz pela tentativa bem-sucedida de Kiki salvar seu amigo



Fonte 9: Filme “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989). Imagens extraída do filme pela autora do trabalho

O filme desacelera novamente e caminha para o seu encerramento. Kiki continua morando na cidade. Seu serviço de entregas prospera. Ela faz amigos. Sente-se mais confortável consigo mesma. Mas o detalhe importante é que ela não termina transformada em uma heroína perfeita. Continua tímida, insegura e comum em muitos aspectos, tanto que na carta que envia aos pais, no final do filme, relata que às vezes se sente triste, mas que mesmo assim ama a cidade onde mora. A última sensação que o filme deixa não é um triunfo épico, mas de um amadurecimento silencioso: como alguém que finalmente encontrou um lugar no mundo, mesmo sem ter todas as respostas.

3.2. Descrição do filme: “A Viagem De Chihiro” (2001)

“A Viagem de Chihiro” (2001), de Hayao Miyazaki, começa com uma garota de dez anos chamada Chihiro Ogino dentro de um carro ao lado de seus pais, durante uma viagem para sua nova cidade. Chihiro é uma criança insegura, emburrada e muito dependente dos pais. Ela segura um buquê de flores dado por colegas de escola e lamenta a mudança, reclamando do lugar novo e demonstrando medo de precisar fazer novos amigos. Diferente das protagonistas mais aventureiras dos filmes Studio Ghibli, Chihiro não parece alguém especial logo de início. Ela é

apenas uma criança assustada diante de uma grande mudança. Seu pai Akio é confiante e impulsivo, enquanto sua mãe Yuko demonstra um comportamento mais distraído e permissivo.

Imagens 10 e 11 - Chihiro, personagem principal do filme “A Viagem de Chihiro” (2001), e suas características



Fontes 10 e 11: Filme “A Viagem de Chihiro” (2001). Imagens extraídas do filme pela autora do trabalho

Durante o trajeto, o pai decide pegar um atalho por uma estrada cercada de árvores antigas, mesmo sem saber exatamente para onde a estrada levaria. O caminho lentamente começa a parecer estranho e silencioso, até que a família encontra um enorme túnel vermelho escondido no meio da floresta. Ao atravessarem o túnel, encontram uma espécie de cidade abandonada. O lugar parece um parque antigo ou um distrito comercial vazio, cheio de restaurantes silenciosos, placas orientais e construções tradicionais japonesas. Não existe ninguém trabalhando ali. Apesar do desconforto evidente de Chihiro, seus pais seguem explorando o lugar com curiosidade. Logo encontram uma enorme mesa cheia de comida fumegante. Os pratos parecem luxuosos e preparados recentemente, mesmo sem nenhum cozinheiro presente. O pai de Chihiro decide comer a comida, dizendo que depois pode pagar aos donos. A mãe rapidamente o

acompanha. A garota continua desconfiada e perturbada com a situação. O filme deixa claro que Chihiro percebe certo perigo antes dos adultos.

Enquanto os pais comem compulsivamente, Chihiro decide explorar o lugar sozinha. Ao atravessar uma ponte, encontra um garoto misterioso chamado Haku. O menino de cabelos escuros e aparência calma imediatamente percebe que ela é humana e manda que ela saia dali antes do anoitecer. Ele fala de forma urgente, quase desesperada, dizendo que aquele lugar não pertence aos humanos. Quando Chihiro volta correndo para procurar os pais, o cenário muda completamente. Lanternas se acendem, sombras aparecem nas ruas e criaturas estranhas começam a surgir por toda parte. Espíritos atravessam pontes, embarcações chegam pelo rio e a cidade vazia revela sua verdadeira natureza: é um mundo habitado por deuses, fantasmas e entidades sobrenaturais.

Ao encontrar seus pais novamente, Chihiro presencia uma das cenas mais famosas e perturbadoras do filme: ambos se transformaram em porcos gigantes após devorarem a comida destinada aos espíritos. A garota entra em desespero completo. O filme mostra a transformação de maneira grotesca e sufocante, reforçando o medo infantil de perder os pais em um lugar desconhecido.

Imagem 12 - Colagem de imagens do momento em que os pais de Chihiro são transformados em porcos



Fonte 12: Filme “A Viagem de Chihiro” (2001). Imagens extraídas do filme pela autora do trabalho

Sem saber o que fazer, Chihiro corre pela cidade em pânico, mas lentamente começa a desaparecer. Suas mãos ficam transparentes e seu corpo perde forma. Haku volta a aparecer e explica que os humanos não conseguem permanecer naquele mundo sem uma ligação mágica. Para impedir que ela sumisse completamente, ele lhe dá pequenas frutas espirituais para comer. Haku, então, decide ajudá-la a sobreviver naquele lugar. Ele revela que existe apenas uma forma de Chihiro permanecer ali sem ser transformada em animal: conseguir um emprego na grande casa de banhos dos espíritos, um gigantesco prédio iluminado que domina toda a cidade.

A casa de banhos é comandada por Yubaba, uma poderosa feiticeira de aparência exagerada. Sua cabeça enorme, roupas luxuosas e unhas compridas tornam sua presença quase caricata, mas também intimidadora. Yubaba controla trabalhadores, espíritos e criaturas por meio de contratos mágicos. O local funciona como um enorme centro de descanso para entidades sobrenaturais que chegam para se banhar e se purificar. Ao entrar na casa de banhos, Chihiro encontra

criaturas estranhas trabalhando em ritmo exaustivo. Pequenos seres carregam carvão para alimentar fornalhas, funcionários anfíbios limpam banhos e espíritos ricos exigem atendimento luxuoso.

Imagem 13 - Chihiro diante da casa de banhos da bruxa Yubaba



Fonte 13: Filme “A Viagem de Chihiro” (2001). Imagem extraída do filme pela autora do trabalho

Imagem 14 - Bruxa Yubaba, dona da casa de banhos, onde os deuses e espíritos frequentam



Fonte 14: Filme “A Viagem de Chihiro” (2001). Imagem extraída do filme pela autora do trabalho

Tudo parece caótico e acelerado. Chihiro não entende as regras daquele lugar e é constantemente empurrada, ignorada ou humilhada. Ela acaba conhecendo Kamaji, um velho de muitos braços que controla a caldeira da casa de banhos. Apesar da aparência assustadora, Kamaji demonstra gentileza e tenta ajudá-la. Também conhece Lin, uma funcionária sarcástica e prática que inicialmente parece irritada com sua presença, mas gradualmente passa a protegê-la.

Quando finalmente encontra Yubaba, Chihiro implora por trabalho. A feiticeira tenta intimidá-la e fazê-la desistir, mas a garota insiste. O momento é importante porque marca uma das primeiras vezes em que Chihiro age apesar do medo. Ao aceitar o contrato, Yubaba rouba parte de seu nome. Os caracteres do nome “Chihiro” são removidos, restando apenas “Sen”⁶. A partir daquele momento, ela passa a ser chamada apenas assim. O filme trata o nome como parte da identidade. Quanto mais alguém esquece o próprio nome, mais esquece quem realmente é.

Agora vivendo dentro da casa de banhos, Chihiro/Sen começa uma rotina cansativa de trabalho. Ela limpa banhos, carrega objetos pesados, sofre broncas constantes e tenta aprender as regras daquele mundo. O filme dedica muito tempo mostrando tarefas cotidianas e cansativas, transformando trabalho comum em algo quase íntimo e simbólico. Aos poucos, Chihiro/Sen começa a amadurecer. Ela continua insegura e medrosa, mas já não reage apenas chorando. Aprende a ouvir, observar e agir. Pequenos momentos mostram essa transformação silenciosa: ela ajudando trabalhadores, limpando ambientes ou encarando criaturas assustadoras sem fugir imediatamente.

Imagem 15 - Chihiro trabalhando na casa de banhos após ser contratada por Yubaba. Ao seu lado, a funcionária Lin a ajuda e, posteriormente, torna-se sua amiga



Fonte 15: Filme “A Viagem de Chihiro” (2001). Imagem extraída do filme pela autora do trabalho

⁶ Chihiro é representado pelos caracteres 千尋. Yubaba remove o 尋 do seu nome no documento, resultando apenas em 千. Enquanto está combinado com 尋 (“hiro”), 千 é lido como “chi”, mas quando está isolado, sua pronúncia é “sen”.

Imagem 16 - Chihiro, Lin, Yubaba e outros funcionários ajudando a limpar o “espírito fedido” que aparece na casa de banhos



Fonte 16: Filme “A Viagem de Chihiro” (2001). Imagem extraída do filme pela autora do trabalho

Um dos acontecimentos mais marcantes ocorre quando um “espírito fedido” chega à casa de banhos. Todos os funcionários acreditam que se trata de uma entidade nojenta e insuportável por causa do cheiro horrível e da lama que cobre seu corpo. Enquanto ninguém quer se aproximar, Chihiro/Sen acaba responsável pelo atendimento. Durante o banho, ela percebe algo preso dentro do espírito e, com ajuda dos trabalhadores, consegue puxar o objeto. O que parecia um monstro imundo revela ser na verdade um poderoso espírito de rio poluído por lixo humano. Bicicletas, entulho e sujeira saem de dentro dele em uma sequência quase absurda. Após ser purificado, o espírito recompensa Chihiro/Sen com um pequeno remédio mágico. O filme utiliza claramente a cena como crítica à poluição ambiental e à destruição da natureza. Muitos espíritos em “A Viagem de Chihiro” representam elementos naturais esquecidos ou contaminados pelos humanos.

Enquanto isso, outra figura começa a ganhar destaque: Sem Rosto, um espírito que sempre ronda a casa de banhos pelo lado de fora. A criatura usa uma máscara branca imóvel e observa Chihiro/Sen silenciosamente. No começo ele parece apenas solitário. Ao demonstrar gentileza, permitindo sua entrada na casa de banhos durante uma tempestade, Chihiro/Sen acaba atraindo a atenção dele. No entanto, o ambiente ganancioso da casa de banhos começa a influenciar Sem Rosto. Percebendo que o ouro chama atenção dos funcionários, ele passa a oferecer pepitas para receber comida e tratamento especial. Quanto mais é alimentado e bajulado, maior e mais monstruoso ele se torna. Sem Rosto começa então a engolir trabalhadores e destruir o equilíbrio do local, o que se torna ainda mais intenso quando Chihiro/Sen recusa o ouro oferecido por ele e não lhe dá a atenção que ele exige em troca das riquezas. O filme sugere que Sem Rosto absorve desejos, vícios e comportamentos das pessoas ao redor, enquanto devora

um dos funcionários e passa a adquirir a sua personalidade. A transformação da criatura parece refletir diretamente a ganância existente dentro da casa de banhos.

Paralelamente, Haku enfrenta um grande perigo. Em determinado momento, a mando de Yubaba, ele parte em uma missão para roubar um objeto importante na casa da irmã gêmea de Yubaba, Zeniba, e retorna gravemente ferido para a casa de banhos. Ao assumir a forma de um enorme dragão branco, Haku atravessa os corredores da casa de banho sangrando, enquanto pequenas criaturas de papel o atacam, indo parar nos aposentos de Yubaba. Mesmo aterrorizada, Chihiro/Sen decide ajudá-lo indo até o local. No quarto da bruxa, Chihiro/Sen acaba encontrando algo inesperado: o enorme bebê da feiticeira Yubaba chamado Boh. O quarto do bebê parece exageradamente protegido e luxuoso, cheio de almofadas, brinquedos e barreiras mágicas. Boh é um bebê gigantesco, mimado e agressivo. Apesar de ter aparência infantil, seu tamanho ocupa quase todo o espaço do cômodo. Gritando de forma manhosa, o bebê imediatamente ameaça machucar Chihiro/Sen, dizendo que irá quebrar seu braço se ela não brincar com ele.

Yubaba o trata com extremo cuidado e paranoia, mantendo-o preso dentro do quarto por acreditar que o mundo exterior é cheio de germes e perigos. O contraste entre a personalidade cruel e controladora de Yubaba e o tratamento exageradamente protetor dado ao filho mostra que até ela possui medos e fragilidades.

Ao conseguir fugir das mãos do bebê, Chihiro/Sen consegue chegar até Haku. No entanto, é atacada pelo corvo da bruxa, um pássaro vigilante de seu quarto. Além do corvo, três criaturas que possuem a aparência de cabeças também fazem a vigilância do quarto, e ameaçam tanto Haku quanto Chihiro/Sen ao tentar empurrá-los dentro do fosso que existe no recinto. Boh sai de seus aposentos seguindo a garota, exigindo que ela brinque com ele, ameaçando chorar se ela não fizer o que ele manda. É nesse momento que a figura da bruxa Zeniba aparece. Graças a um feitiço de projeção desenhado nos papeis que atacavam Haku, ela observa a confusão, e com bastante propriedade, transforma magicamente o bebê Boh em um pequeno rato, o corvo em um minúsculo passarinho que mais parece um inseto, e as três cabeças em um Boh falso, para enganar Yubaba. Zeniba se revela nesse momento como a irmã gêmea da bruxa e pede para levar Haku com ela, após revelar que ele havia roubado um selo mágico precioso de sua casa, em um descuido, por estar distraída pelo falso bebê. Haku acorda por um instante e desfaz

o feitiço de projeção de Zeniba, fazendo-a desaparecer. No entanto, Haku, ainda em forma de dragão, Chihiro/Sen, Boh (agora transformado em rato) e o corvo de Yubaba (agora um inseto), acabam caindo em um alçapão que leva direto para as fornalhas onde Kamaji trabalha.

Imagem 17 - Momento que Zeniba, irmã gêmea de Yubaba, aparece como projeção para tentar levar o personagem Haku com ela. Chihiro o protege enquanto o bebê “Boh” ameaça a garota para que ela brinque com ele



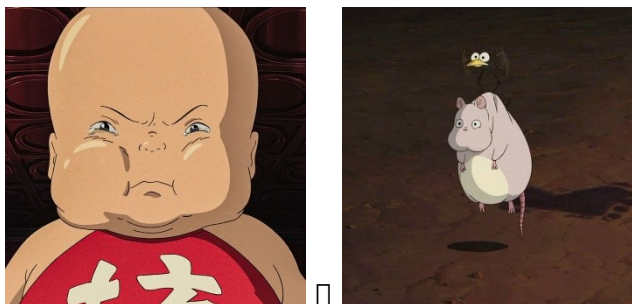
Fonte 17: Filme “A Viagem de Chihiro” (2001). Imagem extraída do filme pela autora do trabalho

Imagem 18: Chihiro, Haku ferido e os demais personagens que aparecem na confusão do quarto de Yubaba: o corvo (vigilante da bruxa Yubaba) e as três cabeças (capangas de Yubaba)



Fonte 18: Filme “A Viagem de Chihiro” (2001). Imagem extraída do filme pela autora do trabalho

Imagem 19 - Bebê “Boh”, filho da bruxa Yubaba, transformado em rato



Fonte 19: Filme “A Viagem de Chihiro” (2001). Imagem extraída do filme pela autora do trabalho

Imagem 20 - As três cabeças, capangas da bruxa Yubaba, sendo transformadas por Zeniba no bebê “Boh falso”, para enganar sua irmã gêmea



Fonte 20: Filme “A Viagem de Chihiro” (2001). Imagem extraída do filme pela autora do trabalho

Usando parte do remédio dado pelo Espírito do Rio (o espírito fedido ajudado por Chihiro), Chihiro/Sen consegue expulsar a maldição que estava destruindo Haku por dentro, fazendo o garoto voltar sua forma humana e o deixando sob os cuidados do dono das fornalhas. Durante o processo, sua amiga Lin (a funcionária que a ajuda constantemente nas tarefas) aparece no local para avisar que Yubaba está destruindo tudo a procura de Chihiro/Sen, já que o espírito Sem Rosto está enlouquecido na casa de banhos, transformando o lugar em completo caos ao se tornar uma criatura gigante e grotesca, exigindo constantemente a presença de Chihiro/Sen.

Percebendo que precisa resolver tudo, Chihiro/Sen toma uma decisão importante: viajar até a casa de Zeniba para devolver o selo roubado, pedir desculpas em nome de Haku e tirar Sem Rosto do ambiente hostil para ele, que é a casa de banhos. Graças a Kamiji, ela consegue obter as passagens necessárias para ir até a casa de Zeniba, que fica em uma parada no Fundo do Pântano. Após Yubaba não reconhecer Boh transformado em rato, Chihiro/Sen o leva consigo juntamente com o corvo. Ela também passa a ter como companhia Sem Rosto, que retorna à sua forma original, após ingerir a outra metade do remédio concedido pelo Espírito do Rio, expelindo de seu corpo as criaturas que havia devorado. Assim, eles (Chihiro, Boh, o Corvo e Sem Rosto) deixam a casa de banhos.

É então que acontece uma das cenas mais famosas do filme: a viagem de trem sobre a água. O cenário é melancólico e silencioso. Trilhos atravessam um oceano calmo enquanto figuras transparentes entram e saem do trem em silêncio absoluto. Chihiro viaja ao lado de Sem Rosto, agora calmo e silencioso, além de outras pequenas criaturas que os acompanham. A partir desse momento, o bebê Boh, transformado em rato, deixa de agir apenas como uma criança arrogante e

começa lentamente a mudar convivendo com Chihiro/Sen. Conforme acompanha a garota em sua viagem até a casa de Zeniba, ele conhece o mundo exterior pela primeira vez e passa a agir de maneira menos egoísta. O filme usa bastante a relação entre Chihiro/Sen e Boh para mostrar amadurecimento, já que enquanto Chihiro/Sen aprende a ser mais corajosa, Boh aprende a sair da dependência excessiva da mãe e a perceber que o mundo não é tão assustador quanto imaginava. A sequência da viagem quase não possui diálogos. O filme desacelera completamente, transmitindo sensação de amadurecimento, solidão e contemplação.

Imagem 21 - Chihiro, espírito do “Sem Rosto”, o Corvo e “Boh” na viagem de trem, rumo à casa da bruxa Zeniba



Fonte 21: Filme “A Viagem de Chihiro” (2001). Imagem extraída do filme pela autora do trabalho

Nesse momento, Haku também acorda e lhe é revelado por Kamiji que fora Chihiro/Sen que o havia salvado, e que ela havia ido até a casa de Zeniba para devolver o selo roubado. Ao retornar aos aposentos de Yubaba, Haku encontra a feiticeira irritada com os estragos causados na casa de banhos durante a perseguição de Sem Rosto a Chihiro. Sua fúria é tão intensa que ela ameaça transformar os pais da garota em comida. Nesse momento, Haku revela que Yubaba havia perdido aquilo que ela mais valoriza: seu filho. Ao notar que o bebê presente não é Boh, mas seus capangas transformados por magia, Yubaba reage com desespero e raiva, direcionando suas ameaças ao garoto. Quando Haku informa que o filho de Yubaba está com Zeniba, ele diz que irá recuperar o bebê, mas em troca, a bruxa terá que devolver Chihiro/Sen e seus pais ao mundo humano.

Voltando para a cena da viagem no trem, Chihiro/Sen enfim chega à casa de Zeniba e descobre algo inesperado: a feiticeira não é monstruosa como imaginava. Apesar da aparência semelhante à irmã, Zeniba é acolhedora, tranquila e vive uma rotina simples, dentro de uma pequena casa no campo. O filme mostra novamente que aparência e essência raramente coincidem naquele mundo. Durante a estadia, Chihiro/Sen descobre que a maldição em forma de inseto que havia esmagado e destruído o selo, na verdade, era uma criatura que Yubaba havia colocado em Haku para controlá-lo, e que o feitiço imposto ao bebê Boh e no corvo já havia acabado há muito tempo, e que eles poderiam retornar a sua forma original no momento que quisessem. Na casa de Zeniba, Chihiro/Sen também costura, toma chá e conversa calmamente com a bruxa. O momento funciona quase como uma pausa emocional depois do caos da casa de banhos. Também é ali que Sem Rosto finalmente encontra tranquilidade ao ajudar em tarefas domésticas simples.

Imagem 22 e 23 - Chihiro, espírito do “Sem Rosto”, “Boh” e o Corvo fazendo tarefas cotidianas com a bruxa Zeniba, após chegarem a sua casa



Fonte 22 e 23: Filme “A Viagem de Chihiro” (2001). Imagem extraída do filme pela autora do trabalho

Quando, enfim, Zeniba entende a situação da menina, informa que infelizmente não pode ajudar a garota na questão de seus pais e com o contrato de Haku com Yubaba, devido às regras daquele mundo. No entanto, como presente, lhe dá um patuá de proteção (um cordão de cabelo feito à mão pela bruxa). Chihiro/Sen demonstra seu medo em meio ao choro de não conseguir voltar ao seu mundo, de perder seus pais e, também, de Haku acabar morrendo enquanto ela está ali conversando com Zeniba.

Nesse momento, Haku aparece no local em forma de dragão para levar a garota, Boh e o corvo de volta para a casa de banhos. Enquanto conversa com Haku durante o voo, memórias fragmentadas surgem na mente da menina e ela enfim entende a conexão que tem com Haku. Chihiro finalmente se lembra de algo

importante: quando era pequena, caiu em um rio e quase morreu afogada, mas o próprio rio a salvou. Ela percebe então que Haku na verdade é o espírito daquele rio, chamado Kohaku. Ao recuperar seu verdadeiro nome, Haku recupera também sua identidade. O filme reforça novamente a ideia de que lembrar quem você é impede que o mundo consuma sua existência.

No clímax da história, Chihiro retorna à casa de banhos para salvar os pais, enquanto Boh volta a sua forma original, agora conseguindo ficar de pé e andar, algo que não fazia antes, pois apenas engatinhava. Sua postura também muda, não sendo apenas mais um bebê manhoso, mas sim, uma criança com firmeza no que fala a fim de proteger sua amiga. Após ter seu filho de volta, Yubaba decide submeter a garota a um último teste: identificar quais porcos são seus pais em meio a vários porcos alinhados.

Imagem 24 e 25 - A bruxa Yubaba e Chihiro no teste final em que a garota precisa descobrir quais dos porcos são seus pais



Fonte 24 e 25: Filme “A Viagem de Chihiro” (2001). Imagem extraída do filme pela autora do trabalho

Diferente da garota assustada do início, Chihiro observa calmamente e percebe algo importante: nenhum daqueles porcos é realmente seus pais. Ela responde com confiança, provando que amadureceu e que já entende melhor aquele mundo. Com isso, o contrato é quebrado. Seus pais retornam à forma humana sem se lembrarem claramente do que aconteceu. Haku acompanha Chihiro até a saída do túnel revelando que ele irá voltar ao seu próprio mundo e pede que ela nunca olhe para trás enquanto atravessa o caminho de volta. Ao retornarem ao mundo humano, tudo parece igual, mas pequenos detalhes mostram que muito tempo passou. O carro está coberto de poeira e folhas. Seus pais agem como se nada tivesse acontecido, enquanto Chihiro permanece silenciosa. No início do filme, Chihiro era uma criança frágil que dependia completamente dos pais. Ao final, continua sendo uma garota comum, mas agora alguém capaz de agir sozinha diante

do medo. O amadurecimento dela não acontece através de grandes discursos heroicos, mas por meio de pequenas escolhas, responsabilidade e empatia.

Imagem 26 e 27 - Chihiro passa no teste final e se despede da casa de banho e de seus amigos, entre eles Haku



Fonte 26 e 27: Filme “A Viagem de Chihiro” (2001). Imagem extraída do filme pela autora do trabalho

Imagem 28 e 29 - Chihiro volta ao mundo real com seus pais



Fonte 28 e 29: Filme “A Viagem de Chihiro” (2001). Imagens extraídas do filme pela autora do trabalho

4. JORNADAS DE AMADURECIMENTO: UMA ANÁLISE DE “KIKI” E “CHIHRO”

Após a descrição dos filmes “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989) e “A Viagem de Chihiro” (2001), torna-se possível analisar de que maneira Hayao Miyazaki retrata a infância nessas duas obras, especialmente, como é construído o processo de amadurecimento de suas protagonistas. Embora apresentem contextos e desafios distintos, Kiki e Chihiro percorrem trajetórias marcadas pela conquista da independência, pela superação de inseguranças e pela construção de suas identidades em meio a experiências que exigem responsabilidade e transformação pessoal.

As duas personagens se inserem em universos fantásticos que funcionam como espaços simbólicos de aprendizagem. Nesse sentido, as jornadas vivenciadas por ambas dialogam com as recorrências temáticas presentes na filmografia de Miyazaki, especialmente a metáfora infanto-adulta, proposta por Oliveira (2016), que evidencia a representação de crianças e adolescentes capazes de assumir responsabilidades e enfrentar desafios tradicionalmente associados ao mundo adulto.

A partir dessa perspectiva, este capítulo busca analisar como os processos de amadurecimento e demais desafios da fase infantil são representados nos filmes, observando as dificuldades enfrentadas pelas protagonistas, as transformações vividas por elas e as estratégias narrativas utilizadas por Miyazaki para retratar a passagem da infância para uma condição de maior autonomia e consciência de si.

4.1. Kiki, a busca pela independência e as inseguranças da infância/adolescência

Lançado em 1989 e dirigido por Hayao Miyazaki, o filme “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989) apresenta a jornada de Kiki, uma jovem bruxa de 13 anos que, seguindo a tradição de sua comunidade, deve deixar a casa dos pais para viver de forma independente em uma nova cidade durante um ano. Adaptado do primeiro livro infantil de Eiko Kadono⁷, escritora japonesa de livros infantis, a narrativa é

⁷ Sachiko Kashiwaba nasceu em 1953 na província de Iwate(岩手), no nordeste do Japão, e escreveu Kiri no Mukou em 1974. Nesse mesmo ano, a autora havia publicado um conto com o nome de Kichigai doori no Rina (きちがい通りのリナ - A Rina da rua estranha) com o qual ganhou o prêmio

focada no amadurecimento e nos desafios que Kiki enfrenta durante esse processo de treinamento. Produzido pelo Studio Ghibli, o filme ultrapassa as barreiras da fantasia para trazer uma reflexão profunda sobre os desafios emocionais, sociais e identitários que permeiam e marcam a transição entre a infância e a adolescência.

Desde os primeiros momentos da narrativa, o filme mostra uma insegurança constante em Kiki. A garota não é retratada como uma incrível heroína ou uma personagem plenamente segura de si, muito pelo contrário. Mesmo tendo poderes mágicos, Kiki demonstra receio de não ser especial o bastante e de não possuir um talento verdadeiramente único quando comparada às outras bruxas da sua idade. Essa insegurança inicial aproxima a personagem das experiências vividas por muitas crianças e adolescentes, que passam a construir a percepção de si mesmas a partir da comparação com os outros e da busca por reconhecimento social na coletividade. Nas palavras de Oliveira (2016): “O diretor, [...] procura ressaltar a construção da maturidade de suas heroínas através da participação e inserção no grupo” (p. 197).

A questão do pertencimento constitui um dos elementos centrais da trajetória de Kiki e pode ser analisada observando sua relação familiar, a chegada à nova cidade e a construção das suas amizades no novo lugar. Ao deixar sua casa para cumprir a tradição das bruxas, Kiki experimenta uma quebra importante com seu ambiente de origem. No entanto, diferentemente de um abandono, essa separação ocorre a partir do apoio da família que é uma base afetiva para a garota. Conforme discutido por Araújo (2006), a família desempenha um papel fundamental na formação dos sujeitos, oferecendo suporte emocional e segurança para que crianças e adolescentes enfrentem novos desafios. Para a autora:

Cada membro da família constitui-se como ser humano e constrói sua subjetividade, que é constantemente re-interpretada e re-construída, em contextos de sentimentos, disposições afetivas, expectativas individuais e sociais que se confrontam no cotidiano com uma rede de relações sociais. Esse sujeito é constituído, no interior da família, que, ao mesmo tempo, é construída, com seus novos desenhos e configurações, por meio das relações que seus membros estabelecem entre si e com a sociedade (Araújo, 2006, p. 113).

A confiança demonstrada pelos pais de Kiki ao incentivá-la funciona como um suporte emocional que a acompanha durante toda a narrativa, mesmo quando ela enfrenta momentos de solidão e insegurança. Além disso, ao deixar sua casa, Kiki inicia um percurso que simboliza a passagem da dependência infantil para a conquista gradual da autonomia, requerida na adolescência. No entanto, o filme evita romantizar esse processo. Quando chega à cidade de Koriko, a protagonista encontra dificuldades para conseguir um lugar para se abrigar, um trabalho e aceitação social. Sem ter onde dormir e sem conhecer ninguém, Kiki começa a perceber que a independência não é tão fácil quanto imaginava. Conforme Kramer (2007, p. 14), “a dependência da criança em relação ao adulto [...] é fato social e não natural”, evidenciando que a infância é uma construção histórica marcada por relações específicas entre crianças e adultos. A trajetória de Kiki evidencia justamente o momento em que essas estruturas de dependência e proteção começam a ser flexibilizadas, exigindo que ela desenvolva novos recursos emocionais para lidar com o mundo fora do conforto da sua vida familiar.

A busca por pertencimento também é visível durante a jornada de Kiki, e o filme mostra como se sentir aceito e parte de um lugar se torna uma necessidade humana. Ao chegar a nova cidade, Kiki se sente deslocada e observa que Tombo, um garoto que possui a mesma faixa etária, parece se integrar perfeitamente àquele ambiente. Ele possui amigos, anda com facilidade pelos lugares da cidade e demonstra segurança nas relações que estabelece. Kiki, por sua vez, é uma estrangeira naquela cidade, e isso evidencia um sentimento e uma experiência comum de crianças e adolescentes: a sensação de inadequação diante daqueles que aparentam estar mais adequados socialmente.

A trajetória de Kiki pode ser relacionada às experiências de deslocamento, pertencimento e construção identitária discutidas por Okamoto, Justo e Resstel (2017) no estudo de caso sobre Eiko, filha de *dekasseguis*⁸ que retornou do Japão para o Brasil. Assim como a personagem do filme de Miyazaki, Eiko, que também é uma menina de 13 anos, enfrenta dificuldades para se adaptar a um ambiente desconhecido, sentindo-se deslocada e incapaz de reconhecer seu local em um novo contexto. Em um dos relatos analisados pelos autores, a adolescente afirma:

⁸ “Nas décadas de 1980 e 1990 houve um aumento significativo no fluxo de brasileiros descendentes de japoneses que passaram a se deslocar para o Japão, em busca de trabalho, fenômeno conhecido como *dekassegui*” (Okamoto; Justo; Russtel, 2017, p. 204).

“Eu estava perdida. Uma moça perguntou: O que estava acontecendo? Eu respondi: Perdi. Ela perguntou: O que perdeu? Eu respondi: Eu” (p. 212). Embora Kiki não vivencie um processo migratório, sua chegada à nova cidade também é marcada por processos de estranhamento, solidão e dificuldade de pertencimento, principalmente, ao perceber que outras pessoas, como Tombo, parecem estar plenamente integradas ao ambiente enquanto ela permanece insegura e deslocada.

De um ponto de vista mais amplo, as diferenças entre as relações sociais estabelecidas por Kiki e Tombo permitem compreender como o pertencimento social revela aspectos importantes que constituem a autoestima e a identidade. Segundo Oliveira (2016), “[...] na versão cinematográfica, o aspecto da vida de Kiki privilegiado pelo diretor Miyazaki foi exatamente o do amadurecimento através das experiências com as pessoas de Koriko que a ajudam no seu empreendimento independente e no seu desenvolvimento psicológico” (p. 197).

Além disso, tanto Kiki quanto Eiko enfrentam desafios relacionados à construção da identidade durante a transição da infância para a adolescência. Os autores Okamoto, Justo e Resstel (2017) destacam que a experiência migratória de Eiko ocorre justamente aos 13 anos, período em que os conflitos emocionais já se encontram intensificados pelas transformações próprias do desenvolvimento infantil. Para os autores (2017), a experiência de Eiko:

[...] coincide com outra transição importante em seu processo de desenvolvimento psicológico. Com seus 13 anos de idade, junto com seu trânsito por espacialidades tão diferentes entre os países, está iniciando uma transição no tempo da infância à adolescência, cujos conflitos não são menores (Okamoto; Justo; Resstel, 2017, p. 217).

Da mesma forma, a perda temporária dos poderes de Kiki no filme “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989) pode ser interpretada como uma manifestação simbólica do desamparo e da insegurança característicos dessa fase da vida. Ainda no raciocínio dos autores, experiências de mudança podem despertar sentimentos de inadequação, fracasso e estranhamento de si mesmo e do ambiente. Nesse sentido, ainda que os autores não discutam o filme, nele é evidenciado que o amadurecimento não consiste apenas na ausência de conflitos, mas na capacidade de enfrentar dificuldades, reconstruir a própria imagem sobre si e encontrar formas de pertencimento em meio às transformações da adolescência.

A inserção de Kiki no mundo do trabalho também merece destaque. Para sobreviver na cidade, ela transforma sua habilidade de voar em um serviço de entregas. Embora seja possível acompanhar o trabalho de Kiki de uma maneira positiva, associando-o às responsabilidades da personagem e a sua busca por autonomia, a narrativa também mostra os efeitos da transformação de uma habilidade pessoal em uma obrigação cotidiana. Kiki revela que não acha tão divertido voar, e que voar é como um trabalho para ela. Nesse sentido, se no início do filme observa-se Kiki aproveitar seus momentos de voo com alegria e entusiasmo, depois que esse “talento” deixa de ser uma fonte de prazer e passa a ser uma fonte de renda/trabalho, essa habilidade deixa de ser admirável para a personagem e se torna algo comum e superficial. Apesar das diferenças culturais entre Japão e Brasil com relação ao trabalho na infância, o Japão sempre valorizou a disciplina, a produtividade e o cumprimento das responsabilidades desde cedo como algo comum na realidade japonesa. No entanto, de acordo com Oliveira (2016):

[...] esse recurso já conhecido entra em consonância com uma realidade cada vez mais frequente de pais ausentes, dependência de uma tecnologia onipresente, violência enclausurante e sexualização crescente da infância. Esses fatores não têm permitido, por um fator ou outro, às crianças serem apenas crianças e isto significa, em última instância, que esse período da vida tem se tornado cada vez mais curto. Essas crianças “maduras” propõem uma metáfora apaziguadora de realidades opostas, mas no terreno da fantasia igualam-se (Oliveira, 2016, p. 168).

Porém, devemos entender que, segundo Kramer:

Crianças são sujeitos sociais e históricos, marcadas, portanto, pelas contradições das sociedades em que estão inseridas. A criança não se resume a ser alguém que não é, mas que se tornará (adulto, no dia em que deixar de ser criança). Reconhecemos o que é específico da infância: seu poder de imaginação, a fantasia, a criação, a brincadeira entendida como experiência de cultura. Crianças são cidadãs, pessoas detentoras de direitos, que produzem cultura e são nela produzidas. Esse modo de ver as crianças favorece entendê-las e também ver o mundo a partir do seu ponto de vista. A infância, mais que estágio, é categoria da história: existe uma história humana porque o homem tem infância. As crianças brincam, isso é o que as caracteriza (Kramer, 2007, p. 15).

Miyazaki também procura retratar em sua obra como o esgotamento emocional não escolhe idade. Kiki passa por diferentes momentos que a levam a um colapso emocional, desde o cansaço físico pelo trabalho difícil quanto os pequenos

gestos de indiferença que afetam a personagem quando ela já está cansada mentalmente. Isso dialoga diretamente com as reflexões de Kramer (2007) sobre a importância das relações humanas, da escuta e do acolhimento nos processos de desenvolvimento infantil e juvenil. Quando a indiferença ocupa o lugar do diálogo e da solidariedade, crianças e adolescentes podem experimentar sentimentos de solidão, inadequação e desamparo. Para Kramer (2007, p. 19), “As crianças são negligenciadas e vão ficando também perdidas e confusas. Muitos adultos parecem indiferentes e não mais as iniciam. A indiferença ocupa o lugar das diferenças”.

No clímax do filme, Kiki perde temporariamente seus poderes, mais precisamente sua habilidade de voar. Diferentemente de outras obras que envolvem a fantasia e a imaginação, o filme não explica isso como feitiço ou maldição, e sim, como resultado de um colapso emocional, semelhante à quando se perde a conexão consigo mesma. Essa perda temporária de poderes se associa diretamente ao esgotamento psicológico, trazendo para a garota insegurança e perda de confiança em si mesma e falta de conexão com aquilo que lhe dava sentido e identidade.

É nesse momento que a personagem Úrsula aparece como uma figura importante de apoio e acolhimento para Kiki. Úrsula explica que artistas também enfrentam bloqueios criativos e que, em determinados momentos, é necessário descansar, viver novas experiências e permitir-se uma pausa para reencontrar a inspiração. A fala da pintora evidencia para a protagonista que dificuldades emocionais não representam fracasso, mas fazem parte dos processos de crescimento e constituição da identidade. O diálogo entre as duas personagens reforça a importância do cuidado, do acolhimento e da escuta, principalmente na infância e na transição dessa fase para a adolescência, momentos esses cheios de desafios emocionais. Para Oliveira (2016), “É Úrsula [...] com seu companheirismo e sua conexão com a natureza, que fazem Kiki recuperar, em parte, o ânimo” (p. 207).

Ao final da narrativa, Kiki recupera sua capacidade de voar e consegue salvar Tombo durante um acidente envolvendo o dirigível. Contudo, o filme evita o clichê tradicional dado aos heróis de algumas fantasias, que retornam completamente transformados e livres de suas dificuldades. Na carta enviada aos seus pais nos momentos finais do filme, Kiki reconhece que ainda sente tristeza em algumas ocasiões e que continua enfrentando inseguranças. Entretanto, afirma também que aprendeu a gostar da cidade onde vive e que encontrou um lugar onde sente pertencer. Essa conclusão mostra ser um dos aspectos mais relevantes do

filme, pois sugere que amadurecer não significa eliminar medos ou dúvidas, mas aprender a conviver com eles de forma mais consciente.

Sob essa perspectiva, “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989) apresenta uma representação sensível da transição entre infância e adolescência. A trajetória da protagonista enfatiza desafios relacionados à independência, ao pertencimento, à construção da identidade e à inserção no mundo do trabalho e das responsabilidades. Ao mesmo tempo, a obra reafirma a importância das relações afetivas, da imaginação, do acolhimento e do direito de errar durante o processo de crescimento. Assim, o filme dialoga com discussões contemporâneas sobre infância e desenvolvimento humano, demonstrando que crescer não é um processo simples ou heroico, mas uma experiência marcada por descobertas, fragilidades e reconstruções constantes.

4.2. Entre o medo e a autonomia: a jornada de crescimento de Chihiro

“A Viagem de Chihiro”, um filme em formato de animação lançado em 2001 pelo Studio Ghibli e dirigido por Hayao Miyazaki, acompanha a trajetória de Chihiro, uma garota de 10 anos que, durante uma mudança com seus pais para uma nova cidade, acaba se perdendo e atravessando um túnel que os leva para um mundo habitado por espíritos e divindades. A partir desse acontecimento, a personagem é obrigada a enfrentar situações que exigem coragem, responsabilidade, independência e capacidade de adaptação.

Adaptado do livro “A Misteriosa Cidade Além da Neblina”, em japonês “Kiri no mukou no fushigi na machi” (霧のむこうのふしぎな町), de Sachiko Kashiwaba⁹, e lançado em 1975, o filme apresenta uma narrativa de formação que utiliza elementos fantásticos para discutir questões relacionadas à infância, ao pertencimento e ao processo de amadurecimento.

⁹ Sachiko Kashiwaba nasceu em 1953 na província de Iwate(岩手), no nordeste do Japão, e escreveu Kiri no Mukou em 1974. Nesse mesmo ano, a autora havia publicado um conto com o nome de Kichigai doori no Rina (きちがい通りのリナ - A Rina da rua estranha) com o qual ganhou o prêmio de literatura infantil da editora Kōdansha (講談社). No ano seguinte à publicação, com um novo título (1976), ela ganha o prêmio dado a novos escritores pela Associação de Escritores Infantis do Japão (Oliveira, 2016, p. 169).

Durante a trajetória de Chihiro, um dos primeiros aspectos observados na narrativa é o medo de Chihiro diante do desconhecido. Antes mesmo de ir parar no mundo dos espíritos, a personagem demonstra resistência à mudança de cidade, revelando insegurança diante da perda das referências habituais que tinha na cidade em que vivia. Esse comportamento pode ser compreendido a partir das reflexões de Kramer (2007) sobre a infância como uma construção social e histórica. Segundo a autora: “[...] as visões sobre a infância são construídas social e historicamente. A inserção concreta das crianças e seus papéis variam com as formas de organização da sociedade” (Kramer, 2007, p. 14).

Desse modo, o medo apresentado por Chihiro não deve ser apresentado apenas como uma característica individual, mas como parte das experiências que crianças passam diante de situações de transformações, mudanças e rupturas. Quando seus pais são transformados em porcos e ela se vê sozinha em um ambiente completamente desconhecido, a protagonista perde temporariamente as referências que organizavam sua compreensão do mundo, fazendo-a sentir de forma intensa a insegurança e a vulnerabilidade.

A temática de pertencimento é outro elemento importante dentro da narrativa. Inicialmente, o principal vínculo de pertencimento de Chihiro é dentro da família. A transformação dos pais representa não apenas um acontecimento fantástico, mas também uma ruptura com o espaço de proteção que dava base à sua infância. Por isso, mesmo distante dos pais durante grande parte da narrativa, é justamente o desejo de salvá-los e reencontrá-los que orienta as ações de Chihiro e fortalece sua determinação diante das dificuldades encontradas.

Nesse sentido, a discussão apresentada por Araújo (2006) ajuda a compreender a importância das relações familiares na constituição dos sujeitos. A autora destaca que: “[...] as relações familiares encontram-se permeadas por conceitos e valores historicamente construídos na sociedade e individualmente reconstruídos na história de vida de cada um, nas interações que estabelece e nas atividades que desenvolve” (Araújo, 2006, p. 114).

Além da família, o pertencimento também é construído a partir das relações de Chihiro com os personagens que habitam a cidade dos espíritos. No início, Chihiro é vista como uma estrangeira que não sabe as regras daquele mundo. No entanto, aos poucos, aprende a compreender o funcionamento do espaço e passa a ocupar um lugar de reconhecimento. Assim como em “O Serviço de Entregas da

Kiki” (1989), a mesma perspectiva de Araújo (2006) pode auxiliar a análise de Chihiro. Embora a autora esteja discutindo o contexto familiar, sua reflexão permite compreender que a constituição dos sujeitos também ocorre nas interações sociais fora da família.

No filme, Chihiro volta a ter confiança e tem sua identidade preservada por meio dos vínculos estabelecidos com Haku, Lin, Kamaji e os demais habitantes daquele universo, demonstrando que o pertencimento é o resultado das relações construídas com os outros. Sobre esse aspecto, segundo Pessel (2019), “[...] a personagem central cresce por meio da interatividade com o grupo, promovendo relações sociais dos mais diversos tipos para personificar o desenvolvimento humano pessoal/profissional” (p. 144-145).

O trabalho também é visto aqui desempenhando um papel fundamental nesse processo. Para permanecer no mundo dos espíritos e evitar desaparecer, Chihiro precisa conseguir emprego na casa de banhos de Yubaba. Embora ainda seja uma criança, passa a assumir responsabilidades e a participar de uma rotina organizada por regras e obrigações. A inserção da protagonista no trabalho não é apresentada apenas como uma forma de sobrevivência, mas também como uma experiência de aprendizagem social. Ao desempenhar suas funções, ela desenvolve autonomia, disciplina e confiança em suas capacidades. Entretanto, o filme também permite refletir sobre as exigências que recaem sobre as crianças em determinados contextos sociais. Como destaca Kramer (2007, p. 14), “numa sociedade desigual, as crianças desempenham, nos diversos contextos, papéis diferentes”. A experiência de Chihiro evidencia justamente como as responsabilidades atribuídas à infância podem variar conforme as circunstâncias vividas pelos sujeitos. Ao relacionar a perspectiva infanto-adulta, proposta por Oliveira (2016):

Temos a mesma sensação de impotência de Chihiro quando se vê sozinha sem os pais e precisa da ajuda de Haku, que sugere o trabalho para Yubaba, desastrosamente realizado, a princípio. Aponta a necessidade de um amadurecimento e valoração do trabalho e da coletividade, características da sociedade japonesa. O que introduz a metáfora infanto-adulta, de que ela deve amadurecer e garantir seu próprio sustento já que não pode mais depender da proteção dos pais, agora transformados em porcos [...] (Oliveira, 2016, p. 187).

Por outro lado, como mencionado, Oliveira (2016) observa que, na sociedade brasileira e ocidental contemporânea, o encurtamento da infância ocorre

por razões distintas, muitas vezes ligadas a fragilidades sociais e ao isolamento tecnológico. Ou seja, enquanto no Japão a maturidade é vista como uma conquista de autonomia para o convívio social, no Ocidente ela frequentemente surge como uma "adultização" precoce que retira das crianças o direito de serem apenas crianças. É nesse ponto que a metáfora infante-adulta de Miyazaki se torna um elo entre as duas sociedades: as crianças "maduras" do diretor oferecem uma imagem que apazigua essas realidades opostas, permitindo que o público brasileiro se identifique com a autonomia de Kiki e Chihiro, mesmo que os contextos que geram essa maturidade sejam culturalmente diversos.

Ao longo da narrativa, o crescimento da protagonista não ocorre pela eliminação do medo, mas pela capacidade de enfrentá-lo. Chihiro continua sendo uma criança sensível e vulnerável, porém aprende a agir mesmo diante da insegurança. Sua jornada demonstra que o amadurecimento não consiste em abandonar a infância, mas em desenvolver recursos para lidar com as mudanças e desafios que surgem ao longo da vida. Nesse sentido, "A Viagem de Chihiro" apresenta uma reflexão sobre a formação humana, evidenciando que identidade, pertencimento e autonomia são construídos por meio das relações familiares, das experiências culturais e das interações sociais. Essa perspectiva aproxima-se da afirmação de Kramer (2007, p. 15) de que a infância possui uma "natureza histórica e social", sendo constituída pelas experiências e relações vividas pelas crianças em seus diferentes contextos. Dessa forma, a trajetória de Chihiro simboliza um processo de crescimento no qual aprender a lidar com o mundo e com os outros torna-se parte fundamental da construção de sua identidade.

4.3. O amadurecimento pela perspectiva do desamparo, do trabalho e da superproteção

Ao analisar as trajetórias de Kiki e Chihiro, observa-se que Hayao Miyazaki utiliza o cinema de animação para construir universos que funcionam como espaços simbólicos de aprendizagem, nos quais a fantasia é o meio para abordar temas complexos do desenvolvimento humano. Ambas as obras convergem na aplicação do que Oliveira (2016) define como a metáfora infante-adulta: a representação de crianças e adolescentes que possuem um elevado grau de autonomia e maturidade,

sendo capazes de assumir responsabilidades tradicionalmente associadas ao mundo adulto. Esse amadurecimento é retratado de forma silenciosa e contínua, longe dos clichês de heroísmo, focando em personagens que lidam com inseguranças profundas e com a necessidade de estarem em uma coletividade. Embora as duas protagonistas vivenciem a transição para a autonomia, os pontos de partida revelam nuances diferentes sobre o "ser criança".

Kiki, aos 13 anos, vive uma transição voluntária, amparada por uma base familiar afetiva que lhe serve de alicerce. Já Chihiro, aos 10 anos, é lançada ao desamparo absoluto quando seus pais são transformados em porcos, uma cena que simboliza o medo infantil da perda de proteção em um ambiente hostil. Conforme as categorias de Oliveira (2016), ambas são enquadradas na metáfora infante-adulto, na qual o trabalho atua como o motor da identidade. Kiki utiliza seu dom (o voo) para criar um serviço de entregas, mas descobre que transformar um talento em obrigação pode gerar um esgotamento emocional. Chihiro, por outro lado, precisa trabalhar para sobreviver e não "desaparecer" no mundo espiritual, o que a obriga a desenvolver disciplina e responsabilidade precocemente. Em ambos os casos, Miyazaki mostra que o amadurecimento é um processo de inserção na coletividade e na utilidade social.

O amadurecimento das protagonistas é consolidado pelo ato de salvar o outro, que representa a superação de seus próprios limites internos. Kiki recupera sua capacidade de voar, perdida durante um colapso emocional, ao agir por puro impulso para salvar seu amigo Tombo de um acidente com um dirigível. Chihiro, por sua vez, demonstra maturidade ao salvar Haku de uma maldição, devolvendo-lhe sua identidade ao lembrar-se do seu verdadeiro nome, Kohaku. Ela também liberta seus pais ao demonstrar uma percepção aguçada e confiança no teste final de Yubaba, provando que não é mais a garota frágil e mimada do início do filme.

Vale ressaltar que a figura de Boh, filho de Yubaba, oferece um contraponto crítico à ideia de infância. Mantido em um quarto luxuoso e isolado sob a paranoia materna de germes e perigos, Boh personifica a infância superprotegida e infantilizada, resultando em um comportamento agressivo e dependente. Essas características podem ser discutidas sob a ótica de Teixeira e Foncêca (2024). Segundo as autoras:

Entende-se como superproteção, uma forma exagerada em oferecer cuidados e consequentemente, impõe limitações em situações vistas como perigosas pelos pais, havendo uma necessidade quase que, obsessiva em ter o controle sobre qualquer comportamento da criança (Teixeira; Foncêca, 2024, p. 111).

A motivação de Yubaba para tal isolamento pode ser analisado por Teixeira e Foncêca (2024, p.115), que explicam que esses comportamentos parentais “devem-se à sua insegurança e medo de que algo de ruim possa acontecer à sua criança, o que provoca comportamentos obsessivos de superproteção”. No filme, essa paranoia materna de Yubaba resulta em uma criança que, apesar de ser um bebê gigantesco, é “mimado e agressivo”, ameaçando machucar os outros para conseguir o que deseja. Tal comportamento valida o que Teixeira e Foncêca (2024, p.110) argumentam de que a superproteção tem um “impacto negativo diretamente na construção de autonomia deste indivíduo”.

A falta de exploração do ambiente, imposta pelo enclausuramento, gera em Boh uma dependência extrema, característica comum em crianças que não têm a oportunidade de desbravar o meio ao seu redor. Como ressaltado por Teixeira e Foncêca (2024):

[...] o superproteger limitando a criança em explorar, tem-se um impacto negativo diretamente na construção de autonomia deste indivíduo, o que, possibilita em fases posteriores possíveis dificuldades de interações sociais e padrões de comportamentos inseguros decorrentes às situações de superproteção durante as fases do desenvolvimento infantil (Teixeira; Foncêca, 2024, p. 110).

Inicialmente, Boh é incapaz de ficar de pé ou andar sozinho, agindo apenas para conseguir o que almeja, o que corrobora a afirmação de que:

[...] crianças marcadas pelo processo de superproteção se tornam pessoas inseguras e dependentes, sendo consideradas como frágeis; com baixa autonomia e autoestima, com temores e medos específicos principalmente do desconhecido; dificuldades em tolerar possíveis frustrações e tendências a impulsividade e necessidade a satisfação momentânea (Teixeira; Foncêca, 2024, p. 119).

O amadurecimento de Boh só se inicia quando ele é transformado em rato e forçado a sair de sua “bolha” protetora para acompanhar Chihiro em sua jornada. Essa transição confirma a importância do brincar e do explorar defendidos por Teixeira e Foncêca (2024), pois é através do contato com o mundo real e seus

desafios que Boh desenvolve a “capacidade de autoconfiança e autonomia” necessária para, ao final da trama, conseguir ficar de pé sozinho e agir para proteger sua amiga perante a própria mãe.

O explorar no contexto infantil está além de conhecer novas perspectivas, é buscar desenvolver habilidades e trabalhar as resoluções de problemas ainda enquanto criança, conviver com as adversidades cotidianas e desenvolver a capacidade de autoconfiança e autonomia [...] (Teixeira; Foncêca, 2024, p. 118).

Em síntese geral, ao final de suas obras, Miyazaki não transforma seus personagens e principalmente suas protagonistas em seres infalíveis. Kiki termina a história admitindo que ainda sente tristeza às vezes, mas que agora ama sua nova cidade. Chihiro retorna ao mundo humano aparentemente a mesma, mas com uma força interna que antes não possuía, capaz de enfrentar medos sozinha. O amadurecimento nas obras, portanto, é retratado como a conquista de uma autonomia consciente, a partir da qual a criança aprende a conviver com suas fragilidades enquanto assume seu lugar no mundo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve como objetivo analisar as representações da infância e do amadurecimento nas obras cinematográficas “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989) e “A Viagem de Chihiro” (2001), dirigidas por Hayao Miyazaki, buscando compreender como as jornadas das protagonistas mostram processos de construção da identidade, conquista da autonomia e enfrentamento dos desafios inerentes ao crescimento. Ao longo do estudo, foi possível perceber que o cinema de animação, para além do entretenimento, constitui um importante espaço de reflexão sobre a formação humana, apresentando narrativas capazes de conversar com questões complexas da infância por meio da fantasia e do imaginário.

A jornada teórica permitiu compreender que as obras de Miyazaki fazem parte de uma estética autoral marcadas por recorrências temáticas e simbólicas, especialmente aquelas identificadas por Oliveira (2016) como metáforas mítico-natural, tecno-eólica e infanto-adulta. A análise dessas categorias com foco na infanto-adulta, mostrou que os filmes do diretor apresentam uma visão coerente da infância, na qual as crianças são retratadas como sujeitos capazes de agir, tomar decisões em meio aos medos e inseguranças, enfrentar dificuldades e participar ativamente da construção de suas trajetórias.

Ao analisar as obras com os autores estudados, observou-se que tanto Kiki quanto Chihiro vivenciam processos de amadurecimento marcados pela necessidade de enfrentar situações desconhecidas, assumir responsabilidades e desenvolver autonomia. Entretanto, cada personagem percorre esse caminho de maneira diferente. Kiki deixa voluntariamente o ambiente familiar para iniciar sua jornada de independência, enfrentando inseguranças, relacionadas à autoestima, ao pertencimento e a construção de sua identidade. Já Chihiro, por sua vez, é lançada involuntariamente em um universo estranho, no qual precisa superar seus medos para proteger aqueles que ama e encontrar seu próprio lugar naquele contexto e universo.

Apesar dessas diferenças, ambas as narrativas se assemelham ao demonstrar que o amadurecimento não ocorre de forma linear nem individualizada. Miyazaki apresenta o crescimento como um processo permeado por dúvidas, erros, fragilidades, e pela importância das relações construídas ao longo da caminhada. Em nenhum momento as protagonistas amadurecem sozinhas. Pelo contrário, com

o apoio de personagens como Osono, Úrsula, Lin, Kamaji, Zeniba e Haku, evidenciam que a autonomia não significa isolamento, mas a capacidade de agir no mundo contando com vínculos afetivos e redes de apoio.

Um dos aspectos mais emblemáticos identificados na pesquisa foi a forma como o diretor representa o amadurecimento por meio do trabalho, da responsabilidade e do cuidado um com o outro. Tanto Kiki quanto Chihiro encontram no trabalho um espaço de aprendizagem sobre si mesmas e sobre suas relações com o mundo. Nessas obras, o trabalho não aparece como uma forma de exploração infantil, mas como experiência simbólica de participação social e desenvolvimento pessoal. O ato de salvar o outro também se revela como marco importante da maturidade das protagonistas, pois representa o momento em que suas ações deixam de ser motivadas por necessidades individuais e passam a envolver responsabilidades, empatia e compromisso com o coletivo.

Outro achado importante foi a presença do personagem Boh em “A Viagem de Chihiro” (2001), cuja representação estabelece um contraponto às jornadas das protagonistas. Enquanto Kiki e Chihiro conquistam autonomia ao enfrentar desafios, Boh simboliza os efeitos da superproteção, discutidos por Teixeira e Foncêca (2024). Sua condição inicial de dependência extrema evidencia que o excesso de proteção pode limitar experiências fundamentais para o desenvolvimento da autoconfiança e da independência. Nesse sentido, Miyazaki apresenta uma crítica sutil às práticas que impedem a vivência da infância em nome da segurança total.

Quanto às representações da infância, não foram encontradas contradições significativas entre as duas obras, mas diferentes formas de abordar o mesmo fenômeno. Ambas apresentam crianças que mostram características próprias da infância, como sensibilidade, imaginação, medo, inseguranças e vulnerabilidade, ao mesmo tempo em que assumem responsabilidades normalmente associadas à vida adulta. Essa característica aproxima-se da metáfora infante-adulta proposta por Oliveira (2016), demonstrando que Miyazaki constrói personagens infantis que transitam entre a dependência e a autonomia sem que isso signifique a negação da sua condição de crianças.

Desse modo, percebe-se que Hayao Miyazaki demonstra coerência em suas produções ao desenvolver narrativas que valorizam a infância, como um período de descobertas, aprendizagens e transformações. Suas protagonistas não amadurecem porque abandonam a infância, mas porque aprendem a lidar com as complexidades

do mundo sem perder sua sensibilidade, sua capacidade de imaginar e estabelecer relações significativas.

Por fim, a realização dessa pesquisa possibilitou ampliar a compreensão sobre as múltiplas formas pelas quais o cinema pode contribuir para as discussões educacionais acerca da infância e do desenvolvimento humano. Além disso, evidenciou o potencial das obras de Miyazaki como objeto de investigação acadêmica no campo da Pedagogia. Como possibilidade para futuros estudos, sugere-se o aprofundamento das análises sobre as representações da infância em outras produções do diretor, como “Meu Amigo Totoro” (1988) e “Ponyo” (2008), bem como pesquisas que investiguem as contribuições pedagógicas do cinema de animação para a formação de crianças, educadores, e demais sujeitos envolvidos nos processos educativos.

REFERÊNCIAS

ANDREO, Marcelo Castro. **A narrativa insólita de A Viagem de Chihiro, de Hayao Miyazaki**. 2017. 182 f. Tese (Doutorado em Letras - Área de Concentração: Estudos Literários) - Centro de Letras e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2017.

ARAÚJO, Denise Silva. A constituição histórica da diversidade na família urbana brasileira contemporânea. *In*: ARAÚJO, Denise Silva. **Infância, família e creche**: um estudo dos significados atribuídos por pais e educadoras de uma instituição filantrópica. Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2006. Cap. 2, p. 71-117.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE CINEMATOGRAFIA (ABC). Storyboard. Rio de Janeiro: ABCine, [s.d.]. Disponível em: <https://abcine.org.br/ferramentas/storyboard/>. Acesso em: 10 jun. 2026.

CASTRO, Maria Beatriz Vigário Alves de; KUNZ, Sahra. Hayao Miyazaki “A Viagem de Chihiro”. **CONFERÊNCIA INTERNACIONAL EM ILUSTRAÇÃO E ANIMAÇÃO (CONFIA)**, 4., 2016, Barcelos. **Anais...** Barcelos: Edição IPCA, 2016. p. 35-45. ISBN: 978-989-99465-6-9.

CHAUÍ, Marilena. O exercício e a dignidade do pensamento: o lugar da universidade brasileira. *In*: CONGRESSO VIRTUAL UFBA UNIVERSIDADE EM MOVIMENTO, 2021, Salvador. **Congresso Virtual UFBA Universidade em Movimento 2021**. Salvador: UFBA, 2021. Disponível em: https://ufba.br/ufba_em_pauta/o-exercicio-e-dignidade-do-pensamento-o-lugar-da-universidade-brasileira-conferencia. Acesso em: 18 dez. 2025.

COSTA, Alexandre Santiago da. **Ludicidade, estética e formação em contexto**: as implicações de uma proposta formativa ludo-estética contextualizada na prática de educadoras infantis. 2017. 237 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal do Ceará, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Fortaleza, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/28484>. Acesso em: 11 nov. 2025.

DIREÇÃO de arte no cinema de animação japonês: “A Viagem de Chihiro”. **JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**, 3., 2015, São Paulo. **Anais...** São Paulo: Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), 2015.

GABRIEL, Patrícia. A importância do brincar no desenvolvimento infantil: de 2 a 6 anos. **Revista Educação em Foco**, [S. l.], n. 15, p. 116–124, 2023. Disponível em: <https://portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/10001/2023/07/a-importancia-do-brincar-no-desenvolvimento-infantil-de-2-a-6-anos.pdf>. Acesso em: 18 dez. 2025.

KAMILA, Ana Paula Folador *et al.* A estimulação psicomotora na aprendizagem infantil. **Revista Científica da Faculdade de Educação e Meio Ambiente**, v. 1, n. 1, p. 30-40, maio/out. 2010. Disponível em:

<https://revista.unifaema.edu.br/index.php/Revista-FAEMA/article/view/9> Acesso em: 18 dez. 2025.

KRAMER, Sonia. **A infância e sua singularidade**. In: BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília, DF: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. p. 13-21.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ensinar, brincar e aprender**. Vitória da Conquista: [s. n.], 2015.

MARTINS, India Mara. Documentário Animado: **Experimentação, Tecnologia e Design/India Mara Martins**. Orientador: Luiz Antônio Luzio Coelho. – 2009. 214 f. Tese (Doutorado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=13765&idi=1>. Acesso em: 11 abr. 2026.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. Ciência, técnica e arte: o desafio da pesquisa social. In: Deslandes, Suely Ferreira; Cruz Neto, Otavio; Gomes, Romeu. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade** (org.). Petrópolis/RJ: Vozes, 1994. p. 9-29.

MIYAZAKI, Hayao. O Serviço de Entregas da Kiki. Título original: **Majo no Takkyūbin**. Direção: Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 1989. 103 min.

MIYAZAKI, Hayao. A Viagem de Chihiro. Título original: **Sen to Chihiro no Kamikakushi**. Direção: Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 2001. 125 min.

ODELL, Colin; LE BLANC, Michelle. **Studio Ghibli: the films of Hayao Miyazaki & Isao Takahata**. Harpenden: Kamera Books, 2010.

OKAMOTO, Mary Yoko; JUSTO, José Sterza; RESSTEL, Cizina Célia Fernandes Pereira. Imigração e desamparo nos filhos de dekassegus: immigration and helplessness in dekassegui children. **REMHU: Revista Interdisciplinar da Mobilidade Humana**, [S. l.], 2017. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/1980-85852503880005012>. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1980-85852503880005012>. Acesso em: 29 jun. 2026.

OLIVEIRA, Ângela Teixeira de Jesus de. **O lúdico na infância**. 2025. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2025. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/prefix/17610>. Acesso em: 18 dez. 2025.

OLIVEIRA, Janete da Silva. **Por entre mitos e fadas: diálogos metafóricos com a literatura midiática japonesa da obra de Hayao Miyazaki**. 2016. 214 f. Tese (Doutorado em Letras) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=27476&idi=1&rc=1>. Acesso em: 18 dez. 2025.

PESSEL, Matheus Silveira. **O cinema de animação de Hayao Miyazaki**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2009. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/22685>. Acesso em: 11 nov. 2025.

SARMENTO, Manuel Jacinto (2004). “As culturas da infância nas encruzilhadas da 2ª modernidade”, in M.J. Sarmento, e A. B. Cerisara, (Coord.), Crianças e miúdos. Perspectivas sociopedagógicas da infância e educação. Porto. Asa. (9-34)

SARMENTO, Manuel Jacinto. Imaginário e culturas da infância. **Cadernos de Educação**, n. 21, p. 51-69, 2003. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/caduc/article/view/1467>. Acesso em: 18 dez. 2025.

SILVA, Raphael Parreira e.; MENDES, Conrado. Hayao Miyazaki: o estilo autoral do animador japonês. **Revista Tríade**, Sorocaba, v. 7, n. 15, p. 137-157, 2019. Disponível em: <https://periodicos.uniso.br/triade/article/view/3560>. Acesso em: 18 dez. 2025.

TEIXEIRA, Clara Livia; FONCÊCA, Claudinéia dos Santos. Desenvolvimento infantil: os efeitos psicológicos da superproteção. **Revista Farol**, Rolim de Moura, v. 21, n. 21, p. 110-123, jun. 2024. Disponível em: <https://revista.farol.edu.br/index.php/farol/article/view/508>. Acesso em: 20 jun. 2026.

APÊNDICE

Roteiro de Análise Fílmica Dados Gerais de Identificação

1. O Serviço de Entregas da Kiki

1. Nome do Filme: O Serviço de Entregas da Kiki

1.1. Período de Produção: 1988-1989

1.2. Ano de Lançamento: 1989

1.3. Referência ABNT:

O Serviço de Entregas da Kiki. Título original: **Majo no Takkyūbin**. Direção: Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 1989. 103 min.

1.4. Autor(es): Hayao Miyazaki (adaptação da obra de Eiko Kadono)

1.5. Produtora: Studio Ghibli

1.6. Direção: Hayao Miyazaki

1.7. Roteiro: Hayao Miyazaki

1.8. Gênero do Filme: Animação, Fantasia, Aventura, Drama

1.9. Faixa-etária (Classificação): Livre

1.10. Público-alvo: Crianças, adolescentes e adultos

1.11. Duração: 103 minutos

1.12. Quantidade de Personagens: Aproximadamente 15 personagens principais e secundários.

1.13. Investimento/gasto com a produção: Aproximadamente US\$ 6,9 milhões

2. Análise geral

2.1. Tema principal: Amadurecimento, independência e descoberta da própria identidade

2.2. Descrição de Personagens:

1) Protagonista:

Kiki: jovem bruxa de 13 anos que deixa sua família para aprender a viver de forma independente.

2) Coadjuvantes:

Jiji: gatinho preto de Kiki, seu companheiro e conselheiro.

Tombo: garoto apaixonado por aviação e amigo de Kiki.

Osono: dona da padaria que ajuda Kiki.

Úrsula: pintora jovem que vive em uma cabana na floresta.

2.3. Temas abordados:

☒ **(x) Infância:**

☒ **(x) Família:**

☒ **(x) Cultura:**

☐ **() Ciência:**

☐ **() Política:**

☒ **(x) Educação/Ensinos:**

☐ **() Educação Escolar:**

☐ **() Religião/Deus(es):**

☒ **(x) Tradições:**

☐ **() História baseada em fatos reais:**

☒ **(x) História fictícia:**

- (x) Psicologia:
- () Mitologia:
- (x) Moral e Ética:
- (x) Amizade:
- () Amor Fraternal:
- () Amor Romântico:
- (x) Isolamento/Solidão:
- () Tristeza:
- (x) Alegria:
- () Disputa:
- (x) Mérito/Superação:
- () Luta:
- () Armas:
- (x) Sonhos/Imaginação:
- () Briga/Discussão:
- (x) Perdão:
- () Traição:
- () Desigualdade Social:
- () Sexualidade/Questões de Gênero:
- () Violência Verbal:
- () Violência Física:
- () Violência Psicológica:
- () Vingança:
- () Arrependimento:
- () Crime:
- () Guerra:
- () Justiça:
- () Injustiça:
- () Antagonismo entre bem e mal:
- (x) Urbano:
- () Rural:
- (x) Magia/Poderes:
- (x) Vontade/Livre arbítrio:
- () Destino predefinido:
- (x) Sentido da Vida:
- (x) Missão:
- (x) Herói/Heroína;
- () Vilão;

2.4. Sinopse:

Kiki é uma jovem bruxa que precisa passar um ano longe de casa para completar seu treinamento. Ao chegar a uma cidade costeira, cria um serviço de entregas usando sua habilidade de voar em uma vassoura. Durante sua jornada, enfrenta dificuldades, inseguranças e aprende a confiar em si mesma.

2.5. Desfecho da história:

Kiki recupera sua confiança e seus poderes após superar uma crise pessoal. Ela salva Tombo de um acidente e encontra seu lugar na comunidade.

2.6. Sensações, emoções, sentimentos, afetos, repulsa provocadas:

Alegria, esperança, nostalgia, empatia, identificação com o crescimento pessoal e sensação de acolhimento.

2.7. Trilha sonora, Música, Instrumentos, sons, ruídos, silêncios, pausas. Como aparecem?

Composta por Joe Hisaishi. Predominam melodias suaves, instrumentos orquestrais e músicas que reforçam a sensação de aventura, liberdade e crescimento.

2.8. Como é a “fotografia”? Como as imagens são apresentadas? Movimentação/ Pausa/ câmera-lenta etc.; Quais as cores prevalecem nas cenas? Qual o enquadramento utilizado? Isto é, em quais planos? (Plano aberto; Plano Médio; Plano fechado; Plano geral; Plano conjunto; Plano médio; Plano americano; Meio primeiro plano; Primeiro plano; Primeiríssimo plano, Plano detalhe), em qual Angulação?

Predominam cores vivas e quentes. Muitos planos abertos destacam a cidade e os voos de Kiki. A animação utiliza movimentos fluidos de câmera e enquadramentos que valorizam a liberdade e a contemplação.

2.9. Como aparecem os cenários, vestimentas, maquiagem, construções arquitetônicas?

Cidade inspirada em centros urbanos europeus. Arquitetura charmosa, ruas movimentadas e atmosfera acolhedora. As roupas são simples e compatíveis com a ambientação fantástica e cotidiana.

2.10. Contextualize e reflita a narrativa por meio de problematização, críticas, opiniões pessoais, discussão fundamentada em autores e sugestões com relação à obra.

O filme aborda a transição da infância para a adolescência, demonstrando desafios relacionados à autonomia, autoestima e inserção social. A obra evidencia a importância da persistência diante das dificuldades e do apoio comunitário. Autores como Oliveira (2016) e Pessel (2009) trazem contextos relacionados a forma como Hayao Miyazaki projeta suas histórias e protagonistas.

2.11. Questão em aberto para destacar questões importantes do filme.

Como a perda temporária dos poderes de Kiki simboliza os momentos de insegurança e crise enfrentados por crianças e adolescentes na vida real?

2. A Viagem de Chihiro

1. Dados Gerais de Identificação

1.1. Nome do Filme: A Viagem de Chihiro

1.2. Período de Produção: 2000-2001

1.3. Ano de Lançamento: 2001

1.4. Referência ABNT

A Viagem de Chihiro. Título original: **Sen to Chihiro no Kamikakushi**. Direção: Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 2001. 125 min.

1.5. Autor(es): Hayao Miyazaki

1.6. Produtora: Studio Ghibli

1.7. Direção: Hayao Miyazaki

1.8. Roteiro: Hayao Miyazaki

1.9. Gênero do Filme: Animação, Fantasia, Aventura

1.10. Faixa-etária (Classificação): Livre

1.11. Público-alvo: Crianças, adolescentes e adultos

1.12. Duração: 125 minutos

1.13. Quantidade de Personagens: Aproximadamente 20 personagens principais e secundários

1.14. Investimento/gasto com a produção: Aproximadamente US\$ 19 milhões

2. Análise Geral

2.1. Tema principal Crescimento pessoal, identidade, coragem e responsabilidade.

2.2. Descrição de Personagens

1) Protagonista

Chihiro Ogino: menina de dez anos que precisa sobreviver em um mundo espiritual para salvar seus pais.

2) Coadjuvantes

Haku: espírito que auxilia Chihiro.

Yubaba: poderosa feiticeira que administra a casa de banhos.

Sem Rosto: espírito solitário que representa desejos e vazio emocional.

Zeniba: irmã gêmea de Yubaba.

Boh: Bebê, filho de Yubaba

2.3. Temas abordados

☒ **(x) Infância:**

☒ **(x) Família:**

☒ **(x) Cultura:**

☐ **() Ciência:**

☐ **() Política:**

☒ **(x) Educação/Ensinos:**

☐ **() Educação Escolar:**

☒ **(x) Religião/Deus(es):**

☒ **(x) Tradições:**

☐ **() História baseada em fatos reais:**

☒ **(x) História fictícia:**

☒ **(x) Psicologia:**

☒ **(x) Mitologia:**

☒ **(x) Moral e Ética:**

☒ **(x) Amizade:**

☐ **() Amor Fraternal:**

☐ **() Amor Romântico:**

☒ **(x) Isolamento/Solidão:**

☒ **(x) Tristeza:**

☒ **(x) Alegria:**

☐ **() Disputa:**

☒ **(x) Mérito/Superação:**

☐ **() Luta:**

☐ **() Armas:**

☒ **(x) Sonhos/Imaginação:**

☐ **() Briga/Discussão:**

☒ **(x) Perdão:**

☐ **() Traição:**

☐ **() Desigualdade Social:**

☐ **() Sexualidade/Questões de Gênero:**

☐ **() Violência Verbal:**

☐ **() Violência Física:**

☐ **() Violência Psicológica:**

☐ **() Vingança:**

- () Arrependimento:
- () Crime:
- () Guerra:
- () Justiça:
- (x) Injustiça:
- (x) Antagonismo entre bem e mal:
- () Urbano:
- () Rural:
- (x) Magia/Poderes:
- (x) Vontade/Livre arbítrio:
- (x) Destino predefinido:
- (x) Sentido da Vida:
- (x) Missão:
- (x) Herói/Heroína;
- () Vilão;

2.4. Sinopse

Durante uma mudança de cidade, Chihiro entra acidentalmente em um mundo habitado por espíritos. Após seus pais serem transformados em porcos, ela passa a trabalhar em uma casa de banhos administrada por Yubaba para sobreviver e encontrar uma forma de libertá-los. 2.5 Desfecho da história Chihiro recupera sua identidade, salva seus pais, ajuda Haku a recordar sua verdadeira origem e retorna ao mundo humano mais madura e confiante.

2.5. Sensações, emoções e sentimentos provocados

Encantamento, tensão, empatia, medo, esperança, reflexão e emoção.

2.6. Trilha sonora

Composta por Joe Hisaishi. A trilha alterna momentos delicados e grandiosos, contribuindo para o caráter mágico, misterioso e emocional da narrativa.

2.7. Fotografia

Rica em detalhes, com forte contraste entre luz e sombra. Uso frequente de planos gerais para apresentar o universo espiritual e planos próximos para destacar emoções dos personagens. Predominam cores vibrantes e cenários altamente detalhados.

2.8. Cenários, vestimentas e arquitetura

Mistura de arquitetura tradicional japonesa com elementos fantásticos. A casa de banhos é inspirada em construções históricas japonesas. As roupas refletem a cultura oriental e a identidade dos espíritos.

2.9. Contextualização e Reflexão

A obra apresenta uma crítica ao consumismo, à perda da identidade e à degradação ambiental. Chihiro amadurece ao assumir responsabilidades e desenvolver empatia. O filme dialoga com aspectos da cultura japonesa, especialmente o xintoísmo, além de abordar valores universais como coragem, amizade e respeito ao próximo.

2.10. Questão em aberto

De que forma a perda temporária dos pais, afeta o comportamento de Chihiro e a forma como ela decide enfrentar seus medos diante dos desafios causados pela ausência dos mesmos?