
As deusas e o animê: a manifestação do arquétipo de Atena em *My Hero Academia*¹

Leonardo José Costa²
Universidade Federal do Paraná - UFPR

Resumo

Pensados historicamente sob uma perspectiva de gênero, os animês costumam trazer personagens masculinos fortes em contraste com mulheres vitimizadas. Logo, o presente artigo traz como objetivo geral uma análise da personagem Momo Yaoyorozu, de *My Hero Academia*, e aponta como sua construção dialoga com características da deusa grega Atena. O marco teórico tem base nos estudos sobre arquétipos de Woolger (2007) e Bolen (1990) e permeia também a cultura pop japonesa sob o viés de autores como Sato (2007) e Luyten (2005). Com base na Análise de Conteúdo proposta por Bardin (2009), foi possível indicar na personagem em questão traços que fogem dos padrões narrativos de animês e a tornam essencial para algumas resoluções na trama, ainda que seja, por vezes, subestimada quando confrontada por personagens masculinos.

Palavras-chave: animê; arquétipos; gênero; *My Hero Academia*.

1. INTRODUÇÃO

Os crescentes movimentos feministas têm impacto direto na mídia de modo que, cada vez mais, espera-se que marcas, veículos de comunicação e produtos culturais tornem-se canais de disseminação dos valores e ideais de gênero. No cinema e na televisão, por exemplo, é possível encontrar uma incidência personagens femininas independentes e que ajudam a mudar o conceito patriarcal sobre o qual a sociedade contemporânea foi construída. Apesar de esses movimentos terem origem no ocidente é inegável que sua influência alcançou países do oriente. Esse momento é percebido de forma muito presente na mídia nipônica, com filmes e animês que mostram o início da mudança de valores em uma sociedade tradicional como a japonesa.

Ao abordar a disseminação da cultura pop japonesa, Luyten (2005) aponta que o animê é, há décadas, o maior embaixador dessa cultura no mundo, sendo ainda mais reconhecido e influente no ocidente do que os quadrinhos que os inspiraram. Nesse cenário, o animê *My Hero Academia* (*Boku no Hero Academia*) é um dos que tem ganhado destaque global desde 2016, quando foi calorosamente recebido por fãs do

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, de 2 a 7 de setembro de 2019.

² Mestrando do programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Paraná – UFPR. Bolsista pesquisador da CAPES; leojcosta@outlook.com

gênero e pela indústria televisiva, vencendo prêmios nos Estados Unidos e no Japão, incluindo um Sugoï Japan Award³ e vários Crunchyroll Anime Awards⁴. Sua premissa é a de um mundo no qual 80% da população desenvolveu algum tipo de superpoder (*quirk*) e há escolas preparatórias para alunos que querem se tornar super-heróis.

Entre esses personagens, as estudantes femininas de *My Hero Academia* são mostradas como garotas sonhadoras, fortes e inteligentes, cujo raciocínio lógico é sua arma mais poderosa em batalhas. Assim, elas carregam elementos que apontam para questões de gênero e são exemplos das mudanças pelas quais a cultura e a mídia oriental têm passado. Além disso, apresentam em si traços específicos de comportamento que vão ao encontro de arquétipos femininos ligados às deusas gregas, como será acentuado mais adiante nesta pesquisa.

Segundo Sato (2007), historicamente, elementos da mitologia grega são utilizados em animês de sucesso, como *Os Cavaleiros do Zodíaco* (1986) e *Sailor Moon* (1992), tendo o primeiro a presença da deusa Atena (chamada de Saori na sua versão humana), personagem cultuada pelos cavaleiros. A autora aponta ainda que esse “culto à deusa” alavancou vários best-sellers no ocidente e é uma tradição no Japão. Logo, este artigo propõe uma análise da personagem Momo, de *My Hero Academia*, sob a perspectiva junguiana dos arquétipos, observando-a como manifestação do arquétipo da deusa grega Atena. Buscou-se apontar a contribuição desse arquétipo para resoluções narrativas do animê; características mais presentes na personagem; e o modo como ela traz ao animê a cultura e a sociedade nipônica em cena.

2. Das páginas japonesas para as telas mundiais: o animê

Os animês são um dos principais ramos da indústria de entretenimento japonesa e ganharam o mundo com histórias focadas primordialmente no seu público – o povo japonês. Em sua maioria, são adaptações dos tradicionais mangás, que, quando conquistam espaço no concorrido mercado editorial japonês, ganham a versão animada. Porém, algumas histórias em animê também têm origem em outros meios, como o sucesso *Pokémon* (1996), que foi inspirado em um jogo virtual. A técnica e as

³ Evento criado em 2015 que se tornou a premiação mais importante da cultura pop japonesa. Os prêmios são distribuídos em quatro categorias: Mangá, Animê, Light novel e Entertainment novel.

⁴ Prêmios anuais entregues pelo principal serviço de *streaming* de animê do ocidente, o Crunchyroll.com

características das animações evoluíram desde então e em 2007, graças ao animê, o Japão já era o maior realizador de animações do mundo (SATO, 2007). Na televisão os animês são as séries de desenho animado mais longas existentes, algumas se estendendo em exibição por décadas (NAGADO, 2011).

Normalmente os mangás e animês separam suas produções em duas categorias, cada uma com suas subdivisões, sendo as principais: *shounen* para o público jovem masculino e *shoujo*, para o feminino. Assim, segundo Brito e Gushiken (2011, p.11), “o enredo do *shounen* ressalta a coragem e o companheirismo como atitudes a serem buscadas acima de tudo e é permeado por uma dose considerável de violência, tragédia, humor e ação”. Aqui, é quase sempre do personagem masculino o protagonismo em cena. Já o público feminino tem no *shoujo* histórias voltadas para situações dramáticas sentimentais, nas quais a personagem central é a garota, e a trama se desenvolve por meio do seu amor, suas amizades e o seu amadurecimento (BRITO E GUSHIKEN, 2011). A presença de batalhas e confrontos também ocorre nos *shoujos*, porém com menos intensidade e ênfase narrativa como nos *shounens*. Assim, tem-se no animê dois formatos narrativos que podem ser interpretados sob a ótica do senso comum sobre gênero: meninos são ativos e violentos e meninas são vítimas passivas.

Os mangás e animês são produtos culturais que movimentam trilhões⁵ de ienes⁶ por ano e suas criações geralmente influenciam setores como moda, turismo e o próprio entretenimento, dentro e fora do país. No Brasil, país no qual é possível encontrar a maior comunidade japonesa fora do Japão, a cultura pop japonesa continua sendo uma forte fonte de manutenção de identidade desse povo, dados os contrastes culturais existentes. (SATO, 2007). Por aqui os animês são exibidos de forma ininterrupta desde a década de 1960 e sua disseminação conquistou *otakus*⁷ brasileiros e japoneses de todas as idades.

2.1 Mulheres no *shounen*: um olhar masculino

As séries animadas japonesas são conhecidas majoritariamente no ocidente por meio do sucesso de animês do tipo *shounen*, que ganham destaque nos canais abertos e por assinatura, além de estarem conquistando também os serviços de *streaming*. Esses

⁵ Fonte: <https://mundo-nipo.com/variedades/24/10/2017/pela-1a-vez-japao-arrecada-mais-de-2-trilhoes-de-ienes-com-animes/>. Acesso em 12 de janeiro de 2019.

⁶ Moeda japonesa atual.

⁷ Nomenclatura comumente usada para definir os fãs da cultura pop japonesa.

animês, apesar de voltados para o público masculino, trazem personagens coadjuvantes femininas com características estéticas marcantes deste tipo de produção e personalidades que variam da garota mais forte e independente à menina doce e inocente, podendo todas permear o mesmo universo. Apesar das diferentes abordagens, Silva e Neves (2012) apontam algumas dessas características que se repetem em quase todas as personagens de animês.

Em relação ao corpo as personagens femininas de animês, predominantemente, seguem os padrões de beleza estipulados pela moda. São magras, com cintura fina e corpo delineado. É importante enfatizar que as roupas utilizadas procuram destacar o corpo feminino. Comumente, em fóruns, sites e blogs sobre desenho animado japonês, faz-se eleição ou enquete a fim de elencar as personagens femininas mais bonitas e atraentes. (SILVA e NEVES, 2012, p.12-13).

Assim, é comum que, principalmente aquelas com temperamento mais ousado, sejam magras e apresentadas com roupas curtas que valorizam os seios e deixam à mostra barriga, pernas e braços. Já nas personagens mais indefesas ou recatadas, mangas longas e calças podem ser frequentes, fazendo com que essa característica de inocência se reflita também visualmente (SILVA E NEVES, 2012). Outro elemento indumentário frequente é o uso de uniformes escolares, como saias pregueadas, blusa com gola com lenço nas costas e gravata-laçarote. Sato (2005) comenta que, comercialmente, essas vestes chamam atenção de meninas de 8 a 12 anos que veem os mesmos uniformes em suas escolas. A ideia de inocência escolar acompanha ainda a atração para o público masculino que assiste ao *shounen*, que projeta nas personagens uma espécie de fetiche sexual, comum na sociedade nipônica (SATO, 2005).

Apesar de suas limitações narrativas e da sua sexualização muitas vezes exagerada, as mulheres presentes nos contextos dos *shounens* também recebem influência positiva de algumas tendências desse enredo específico. Brito e Gushiken (2011) comentam que, independente do personagem, no *shounen* todos desenvolvem o que os japoneses chamam de *nekketsu* – a determinação apaixonada em conquistar seu objetivo individual. Assim, as superações físicas, psicológicas e morais também acompanham as personagens femininas, ainda que em níveis diferentes dos masculinos. Desse modo, elas geralmente seguem os modelos de arquétipos femininos que serão apontados nas próximas sessões e se tornam essenciais na narrativa dos protagonistas.

3. Os arquétipos e as deusas: o feminino e a díade da independência

A identificação do público com personagens de narrativas audiovisuais e literárias é quase um fator primordial no sucesso dessas histórias. Esse processo de identificação e associação com o que lhe é mostrado na mídia, por exemplo, acompanha a ativação interior do que Carl Jung (2000) chama de “arquétipos”. Segundo os estudos psicanalíticos junguianos, os arquétipos se caracterizam por imagens, formas e essências universais que todo ser humano possui e compreende, compartilhadas em um inconsciente coletivo. Por meio dessas imagens os indivíduos dão sentido às suas experiências. Logo, o conceito de arquétipo indica a existência de determinadas formas na psique, que estão presentes em todo tempo e em todo lugar. (JUNG, 2000, p.51)

Devido à sua característica atemporal e universal, os arquétipos são comumente vistos como componentes de mitos e narrativas compreendidas por diversas culturas. Mark e Pearson (2001, p.34) comentam que na Grécia antiga, por exemplo, “os arquétipos formavam a base dos mitos, nos quais eram mostrados como deuses e deusas”. A utilização das deusas gregas, por exemplo, para caracterizar os arquétipos femininos se dá, segundo Woolger (2007, p.18), porque as imagens dos arquétipos gregos já são bastante familiares a nós por meio da literatura, arte e astrologia.

Essas deusas são manifestações individuais do grande arquétipo do feminino conhecido como a Grande Mãe ou Grande Deusa, que contém em si todos os arquétipos unidos da natureza da mulher. Antes do aparecimento das religiões centradas na figura masculina do “Pai Celestial”, por exemplo, muitas civilizações antigas viviam sob o regimento de uma cultura "matrifocal", ligada à terra que venerava a Grande Deusa. Porém, Woolger (2007) aponta que a chegada de tribos mais fortes com adorações patriarcais foi tomando lugar do culto à Deusa e, aos poucos, as deusas recuaram gradualmente, e as mulheres se ajustaram à nova sociedade. Dividida, a Grande Mãe pode ser vivenciada separadamente pelos arquétipos das deusas gregas.

Partindo da perspectiva de Bolen (1990), os arquétipos das deusas podem seguir três padrões: 1- Arquétipo das deusas Virgens: Ártemis, Atena e Héstita, deusas independentes e que não se permitiram ser manipuladas por homens. 2- Arquétipo das deusas Vulneráveis: Hera, Deméter e Perséfone, deusas violentadas e raptadas por seus

companheiros. 3- Arquétipo da deusa Alquímica: deusa Afrodite que representa o amor carnal e o celestial.

Individualmente, Woolger (2007) as categoriza como: *mulher-Atena*: regida pela deusa da sabedoria e civilização. Busca realização profissional envolvendo-se com educação, cultura intelectual, justiça social e política; *mulher-Afrodite*: regida pela deusa do amor. Está voltada para os relacionamentos, sexualidade, beleza e romance; *mulher-Perséfone*: regida pela deusa do mundo avernal. É mediúnica e atraída pelo mundo espiritual, oculto, misticismo e morte; *mulher-Ártemis*: regida pela deusa das selvas. É aventureira, prática, adere a estilos de vida alternativos, conserva sua solidão e aprecia a vida ao ar livre; *mulher-Deméter*: regida pela deusa da colheita. Prioriza a gravidez, a vida, amamentar e cuidar de crianças e está ligada ao nascimento e aos ciclos reprodutivos femininos; e *mulher-Hera*: regida pela deusa dos céus. Ocupa-se do casamento, convivência com o homem e questões ligadas ao poder.

À medida que se aproximam as características de cada arquétipo, estes podem ainda ser unidos em pares, no que Woolger (2007) categoriza como Díades das Deusas. Entre os 3 possíveis pares, a autora as divide entre: Díade da Independência, unindo Ártemis e Atena; Díade do Poder, que contempla Hera e Perséfone; e Díade do Amor, finalizado com Deméter e Afrodite. A Díade da Independência, que traz Atena, arquétipo que será analisado neste artigo, caracteriza-se por focar em mulheres livres e fortes, inspiradas por dois arquétipos que têm mais chance de se manifestarem juntos em uma mesma mulher. A relação dessa díade com a oposição ao pensamento patriarcal vem, principalmente, sob a sua histórica categorização como “deusas virgens”, não casadas, já que a castidade como componente da virgindade é, então, um valor patriarcal sobreposto e não as representa enquanto divindades ou mulheres.

Assim, nota-se na Díade da Independência uma ascensão de comportamento que contempla um novo pensamento feminino e reflete-se exteriormente também na mídia e nas suas representações. A perspectiva de Joan Scott (1995) sobre esse novo pensamento destaca a necessidade de questionar e mudar paradigmas históricos acerca do gênero e do patriarcado. Seu olhar relaciona o gênero às relações políticas de poder e busca, na reinterpretação do papel da mulher, tornar as mulheres visíveis como participantes ativas, sugerindo ainda que o gênero deve ser redefinido e reestruturado em conjunção com uma visão de igualdade política e social que inclua não somente o

sexo, mas também a classe e a raça (SCOTT, 1995, p.93). Acompanhada do renascimento dos arquétipos femininos, essa visão globalmente emergente tem mudado a percepção das mulheres sobre seus corpos, sua posição social e seu papel como agente de mudanças em uma realidade historicamente opressora.

4. Procedimentos de análise

Produzido pelo estúdio japonês *Bones* e dirigido por Kenji Nagasaki, *My Hero Academia* está atualmente em sua terceira temporada. A série carrega números impressionantes: o mangá de origem bateu recorde de vendas com mais de 13 milhões de cópias⁸; o primeiro filme da franquia se tornou a segunda maior bilheteria de um filme animê na América do Norte⁹; e a série animada em si foi o animê mais assistido na América do Sul em 2018¹⁰ no *Crunchyroll*¹¹ e um dos mais assistidos no mundo.

Contemplando suas três temporadas existentes até a data de finalização deste artigo, a metodologia adotada para o estudo do animê foi a de Análise de Conteúdo (AC) proposta por Bardin (2009), complementada por uma inserção do conceito de monólogo interno de personagem, proposto por Brait (1985) que se mostrou indispensável para transpor aspectos da personagem analisada como será descrito a seguir. A primeira parte contemplou o que Bardin (2009) chama de “leitura flutuante” do objeto em sua totalidade (aqui sendo 63 episódios divididos em três temporadas completas). Após a leitura flutuante, foram selecionados 6 episódios no seu áudio original (japonês) com legendas em inglês ou português. Esses episódios foram escolhidos para a fase de exploração do material com base na incidência da personagem em questão em cena e seu desenvolvimento narrativo. Os episódios escolhidos foram:

- Temporada 1, ep. 8 “*Bakugo: Linha de partida*”
- Temporada 2, ep. 22 “*Yaoyorozu: Ascensão*”
- Temporada 2, ep. 14 “*Bizarro! Gran Torino Aparece*”
- Temporada 3, ep. 6 “*Rugidos de revolta*”
- Temporada 3, ep. 8 “*Que mudança!*”
- Temporada 3, ep. 17 “*Classe A-1*”

⁸ Fonte: <https://www.animenewsnetwork.com/daily-briefs/2018-02-03/my-hero-academia-manga-has-13-million-copies-in-print/.127332>. Acesso em 13 de fevereiro de 2019.

⁹ Fonte: <https://ovicio.com.br/my-hero-academia-two-heroes-ja-registra-a-segunda-maior-bilheteria-para-um-filme-de-anime/>. Acesso em 13 de fevereiro de 2019.

¹⁰ Fonte: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/anime-feature/2018/12/27/retrospectiva-os-animes-mais-populares-da-crunchyroll-em-2018>. Acesso em 13 de fevereiro de 2019.

¹¹ Maior serviço ocidental de distribuição e transmissão de conteúdo mídia asiática oriental incluindo animê e mangá.

Terminadas as duas etapas iniciais, o tratamento dos resultados após o método multimodal de análise priorizou o estudo das características do arquétipo da deusa Atena e apontamentos a respeito da cultura japonesa manifestada no animê. A última parte desse percurso foi a interpretação dos resultados por meio da inferência, que, para Bardin (2010, p. 41) é a “*operação lógica, pela qual se admite uma proposição em virtude da sua ligação com outras proposições já aceitas como verdadeiras*”. A inferência é orientada por diversos pólos de atenção, ou seja, pólos de comunicação (emissor receptor, mensagem e canal), o que vai ao encontro do contexto emblemático no qual os animês se encontram. Por meio da inferência procura-se ainda esclarecer as causas da mensagem contida no objeto ou as consequências que a ela pode provocar, como será apontado nas considerações finais. Na tabela a seguir destacam-se as categorias analíticas selecionadas para guiar essa pesquisa:

ELEMENTOS ANALISADOS	CONCEITO OBSERVADO	AUTORES UTILIZADOS
Diálogos	Arquétipos	BOLEN (1990) WOOLGER (2007)
Vestimenta	Cultura japonesa	SILVA e NEVES (2012) SATO (2007)
Desempenho em batalha	Arquétipos	BOLEN (1990) WOOLGER (2007)
Relações sociais	Arquétipos e cultura japonesa	BOLEN (1990) WOOLGER (2007) SATO (2007)
Monólogo interior	Arquétipos	BRAIT (1995)

Dada a escolha desses elementos, a análise posterior subjetiva dos dados por parte do pesquisador, como será possível observar, caracteriza a pesquisa como descritiva (GIL, 1985) com uma análise qualitativa.

5. Yaoyorozu Momo: deusa e heroína japonesa em *Boku no Hero Academia*

Yaoyorozu Momo é um dos 20 alunos matriculados na classe A da UA Academy, que forma jovens heróis em uma sociedade composta quase exclusivamente

por cidadãos com algum poder. Essa classe possui apenas 5 estudantes femininas e Momo tem em sua caracterização muito do que se pode esperar de uma garota japonesa representada em um *shounen*. Seu uniforme de batalhas é curto, com várias partes do corpo em evidência, como Silva e Neves (2012) apontam ser um indício da sexualização exagerada da mulher nesse tipo de audiovisual. A garota é apresentada com o uniforme escolar composto por saia curta e camisa social, acompanhados de uma gravata, como pode ser observado na imagem 1.

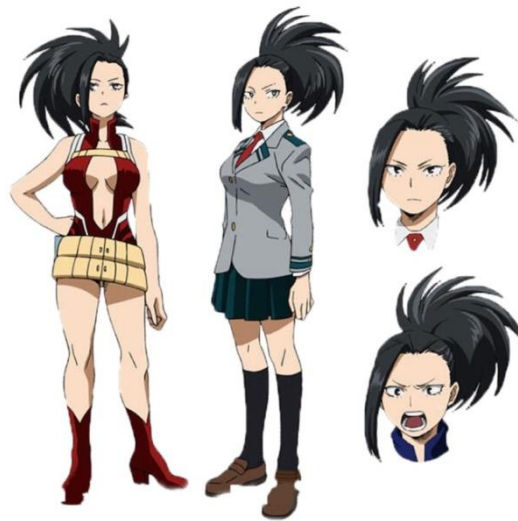


Imagem 1: Yaoyorozu Momo. **Fonte:** Boku no Hero Academia Fandom

Apesar da sua aparência conduzir ao estereótipo da mulher sedutora, Momo não apresenta comportamentos que a enquadrem no padrão “sensual” ou “garota que precisa ser salva” que autores como Sato (2007), Luyten (2005) e Nagado (2005) comentam ser comuns nos papéis femininos em *shounens*. Destaque em todas as disciplinas teóricas, ela é uma aluna aplicada que chama atenção dos professores e dos colegas de classe por seu conhecimento avançado em análise de batalhas. Devido ao seu *quirk* estar relacionado ao conhecimento sobre a matéria - ela pode criar qualquer coisa orgânica contanto que saiba a estrutura molecular correta que compõe tal material - a inteligência de Momo é a chave para seu sucesso. Sendo a única garota da classe A a entrar na UA por recomendação (sem precisar passar pelos exames admissionais), sua performance em sala a fez conquistar títulos como o 1º lugar no teste físico; vice-líder de classe e também 1º lugar nos exames parciais e teóricos de fim de semestre do primeiro ano.

A relação de Momo com o conhecimento e sua independência prática a caracteriza como uma Mulher-Atena (WOOLGER, 2007) e seu desempenho ao longo da narrativa acompanha a ascensão desse arquétipo na garota. O *quirk* de Momo, na maioria dos episódios, é utilizado para a criação de armas e Woolger (2007) aponta que Atena sempre está acompanhada de algum objeto para batalha em seus mitos. Além disso, o nome de heroína de Momo é *Creia*, por sua versatilidade em criar qualquer coisa, indo ao encontro do mito grego que aponta que, assim como na guerra, na paz a inventabilidade prática de Atena era inspiradora. A deusa em Atenas era padroeira daqueles que tinham domínio sobre criações: tecelões, metalúrgicos, artesãos, etc.

Quanto à sua racionalidade, Woolger (2007) relata que a mulher-Atena comumente intimida os homens devido à intelectualidade e pode colocá-los contra a parede em qualquer discussão intelectual. Esse fato pode ser observado em Momo no episódio “*Bakugo: Linha de partida*”, por exemplo, quando ela faz uma análise em aula das batalhas de duplas e deixa All Might, o professor da disciplina, sem argumentos melhores que sua explicação. Nesse âmbito, Woolger ressalta:

A excepcional inteligência da jovem Atena muitas vezes se fará notar em seu extraordinário ouvido para a língua e ela absorverá um vocabulário muito além do normal para sua idade. [...] a capacidade de brandir palavras pode ser um dos seus instrumentos mais poderosos capaz de ser usado como uma verdadeira arma de combate. (WOOLGER, 2007, p.53)

Assim, durante as aulas Momo não só aprende com as disciplinas, mas contribui com seu raciocínio lógico e análise precisa das táticas de batalhas, por exemplo, mais uma característica da mulher-Atena. Para Bolen (1990, p.78) como pesquisadora capacitada, com sua maneira lógica de abordar e a atenção para os detalhes, torna-se natural para a mulher-Atena fazer experiências ou coligir dados. A autora também indica que, apesar da racionalidade e frieza serem características geralmente masculinas, “manter a cabeça no auge em uma situação emocional e elaborar boas táticas em meio ao conflito são atributos naturais de algumas mulheres”, e a mulher que o faz está agindo como Atena, e não como um homem.

De tal modo, é durante as batalhas que Momo precisa apelar ao seu sentido tático e racional para que o sucesso das missões seja garantido e a animação explora a fundo esse aspecto da personagem. Em especial no episódio “*Rugidos de revolta*”, a garota se encontra quase inconsciente após um ataque ao acampamento de férias de

verão e consegue criar e implantar um rastreador em um dos vilões minutos antes deles fugirem sequestrando um de seus amigos. Cobrando de si mesma uma resposta rápida à situação, Momo aplica os ensinamentos dos treinamentos anteriores e ajudar no resgate de Bakugo, personagem sequestrado. Mais adiante na mesma temporada, no episódio “*Classe A-1*”, Momo se vê frente ao seu maior desafio intelectual: derrotar uma aluna cujo *quirk* é um QI altamente avançado, que supera o conhecimento de Momo durante os Exames de Licença Temporária. Novamente em desvantagem, a garota consegue encontrar uma solução ao analisar detalhadamente a estratégia do inimigo enquanto seus companheiros têm suas fraquezas exploradas e demonstra racionalidade efetiva não apenas para passar no exame, mas também para que seus amigos sejam aprovados.

My Hero Academia é um animê que constantemente coloca suas personagens femininas como objeto de desejo dos garotos da escola. Porém, a relação de Momo com seu lado feminino pode ser visto sob aspectos distintos, já que a feminilidade da personagem é percebida sempre aos olhos dos outros, e pouco por si mesma. Para Woolger (2007) esse traço da mulher-Atena tende a ficar submerso sob camadas protetoras que seu êxito acadêmico e profissional cria, dificultando a ela encontrar uma identidade feminina integral. Assim, tudo que há de meigo e vulnerável no universo feminino fica oculto e “tanto de sua libido foi dedicado à atividade mental [...] que o corpo recebe menos do que lhe é devido”. Bolen (1990) complementa ao dizer que o arquétipo de Atena, quando constelado, resulta na mulher considerar o corpo uma parte utilitária de si mesma e não tomar consciência dele até que ele fique doente ou ferido.

Porém, o estilo feminino na indumentária de Momo, ainda que inconscientemente para ela, reflete muito da mulher moderna e atualizada. Ela está sempre bem vestida e conhece as melhores lojas e marcas, como fica claro no episódio “*De Iida para Midoriya*”, quando entra em uma das lojas mais famosas do Japão para comprar disfarces para si e seus amigos. Woolger (2007) vê esse comportamento da mulher-Atena como uma forma racional de se adaptar ao mundo patriarcal por meio de uma *persona* que a ajuda a ascender e fazer-se valer de situações das quais pode tirar proveito num ambiente sexualizado.

Dentre todos os personagens que têm contato com Momo, é Todoroki Shouto o que mantém um relacionamento mais íntimo com a garota. Porém, enquanto outros alunos do sexo oposto se aproximam e logo são motivo de comentários e piadas

erotizadas, a amizade de Momo e Todoroki toma outras configurações. Com base na admiração que Momo desenvolve por Todoroki, ela cria um ideal masculino exemplar a se inspirar para se aperfeiçoar como heroína. Segundo Bolen (1990) a mulher-Atena pode ser companheira, colega ou confidente dos homens, sem desenvolver sentimentos eróticos ou intimidade emocional, e o episódio “*Yaoyorozu: Ascensão*” evidencia essa relação de confiança. Shouto, o único aluno além dela a entrar na UA por recomendação, tem uma personalidade que vai perfeitamente ao encontro do que Woolger (2007) descreve como um parceiro ideal para a mulher-Atena em seus projetos: independente, capaz de cuidar emocionalmente de si e que prefere desenvolver projetos junto com ela, com autoconfiança necessária para não ameaçar a autonomia e as ambições dela. Logo, é possível perceber ainda em Momo traços da importância da mulher-Atena em manter uma aliança social forte que vá lhe trazer vantagens: ao lado de Shouto ela desenvolve sua autoconfiança e vence a segunda fase do Festival Desportivo da UA, além de passar nos exames finais de duplas.

Embora tudo indique na personagem a presença de características vantajosas para seu desenvolvimento narrativo, ela é também colocada muitas vezes em posições enfraquecidas que não fazem jus aos seus méritos. Em uma das principais competições da segunda temporada, o Festival Desportivo, é derrotada na primeira batalha contra um personagem masculino porque não consegue pensar rapidamente em uma maneira de atacar o oponente. Sendo essa falha um tanto incomum para alguém com desempenho lógico excepcional, Momo percebe que a ansiedade e o nervosismo atrapalham seus movimentos e começa a duvidar de suas capacidades. Para Woolger (2007), mesmo as mulheres mais fortes sob a vigência das deusas-irmandades sofrem com o efeito do patriarquismo nos dias de hoje. Depois de anos vistas como secundárias em uma sociedade machista e com costumes patriarcais, as deusas encontram-se às vezes fracas, feridas e confusas, e “Atena questiona sua capacidade de pensar” (WOOLGER, 2007, p.21). No episódio “*Yaoyorozu: Ascensão*” Momo e Shouto têm a missão de derrotar um dos professores mais fortes da escola a fim de completar o exame final. Mesmo com um plano em mente, ao iniciar o exame, Momo hesita e deixa que Todoroki idealize completamente sozinho a estratégia a ser utilizada. Os diálogos nesse episódio evidenciam o enfraquecimento de Momo após sua derrota no Festival Desportivo e trazem um monólogo interior que expressa a insegurança vivida pela personagem:

“Como alunos que entraram por recomendação, começamos no mesmo lugar, mas em termos de habilidades práticas necessárias a um herói, eu não fiz nada que merecesse destaque.” - Momo

“Desde o festival esportivo ela definitivamente perdeu a confiança. [...] Ela deixou todas as decisões para ele. Se comparando a Todoroki, ela decidiu que ele é melhor que ela” - Aizawa¹²

“Contra um professor eu não tenho chance” - Momo

Aqui, as falas selecionadas pertinentes à Momo se dão pelo método narrativo de diálogo interior, que, segundo Brait (1995, p. 62) expõe a interioridade do personagem e diminui a distância entre a narrativa e o “vivido”. Esse diálogo vem, segundo a autora, para traduzir ainda a integridade da personagem e ressaltar momentos decisivos de sua existência na trama. Isso fica claro no decorrer do episódio, quando o plano de Todoroki falha e cabe a Momo salvar os dois, o que gera muitas incertezas sobre sua capacidade de resolver a situação. Esse seu ponto-fraco a ser superado pode ser visto por Bolen (1990) como a forma de estimular a praticidade de resoluções na mulher-Atena. Essa mulher quando tem um objetivo a alcançar ou um problema a resolver, lida quase que exclusivamente com as perguntas internas: "Como posso fazer isso?" e "Isso funcionará?". Essas perguntas são algumas das que Momo se faz no seu momento de indecisão. Quando o arquétipo de Atena se manifesta e avalia o comportamento de outras pessoas, a efetividade nas ações dos outros é sempre o critério principal. Assim, é possível perceber ao final do episódio que essa avaliação aplicada em si mesma e sua retomada de confiança com base na efetividade eram a solução para a personagem alcançar a aprovação nos exames e superar seu trauma.

6. Considerações finais

É preciso tornar comum a incidência de novos olhares sobre as personagens femininas e suas representações em animês do tipo *shounen*. Ao decorrer da análise realizada neste artigo, apontou-se fatos que oferecem outra perspectiva sobre a representação estereotipada da mulher em animês. Ao mesmo tempo, a sexualização exagerada dos corpos femininos, por exemplo, se mostra ainda presente nesses produtos de mídia. Tendo o público masculino como foco, o problema comum em querer

¹² Professor avaliador de Momo na disciplina.

identificar o *shounen* somente como produto para o público masculino é a ideia generalista de que a personagem feminina vitimada é a única que os garotos querem ver e o única na qual as garotas podem se inspirar.

Com base nos estudos dos arquétipos das deusas, mais precisamente do arquétipo da mulher-Atena, sob a perspectiva de Bolen (1990) e Woolger (2007), percebeu-se indícios fortes da ascensão dessa nova mulher empoderada em *Boku no Hero Academia*. Além de vantagem comercial, essa atitude pode contribuir com a conscientização de uma sociedade menos desigual em relação aos papéis de gênero. No caso de Yaoyorozo Momo, a análise evidenciou seu excelente desempenho acadêmico e intelectual em contraste, muitas vezes, com falhas em outros âmbitos. Assim, parece que a cada dois degraus que a personagem Momo sobe na trama, ela precisa descer pelo menos um, a ponto de não ofuscar o protagonismo masculino. Isso é evidente em *My Hero Academia* principalmente durante todos os torneios apresentados no animê, nos quais nenhuma personagem feminina chegou entre os finalistas, mesmo cursando as mesmas aulas e tendo os mesmos treinamentos que os personagens masculinos.

O segredo parece estar nos detalhes. Aos poucos, personagens como Momo vão conquistando o seu lugar com atitudes pequenas, como foi visto em alguns pontos da análise, mas que têm um impacto significativo no restante da narrativa. Observar esses detalhes e perceber o quanto essas personagens têm contribuído, à sua maneira, para um novo modelo de representação feminina em animês pode oferecer a oportunidade de futuras análises sob outras perspectivas.

7. REFERÊNCIAS

- BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa, Portugal; Edições 70, LDA, 2009.
- BOLEN, Jean Shinoda. **As deusas e a mulher**. São Paulo: Paulus, 1990.
- BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo: Ática, 1995.
- BRITO, Quise Gonçalves; GUSHIKEN, Yuji. **Animê: o mercado de animações japonesas**. Anais: Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Cuiabá, 2011.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1999.

GUSMAN, Sidney, In: LUYTEN, Sônia B. **Cultura pop japonesa: animê e mangá**. São Paulo: Hedra, 2005.

JUNG, Carl G. **Os Arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2000.

_____. **Psicologia do Inconsciente**. Petrópolis: Vozes, 1980.

LUYTEN, Sônia B. **Cultura pop japonesa: animê e mangá**. São Paulo: Hedra, 2005.

_____. **Mangá e animê: ícones da cultura pop japonesa**. Fundação Japão: 2014.

Disponível em: http://fjisp.org.br/site/wp-content/uploads/2014/04/Manga_e_Anime.pdf.

Acesso em: 25 de janeiro, 2019.

_____. **Mangá: O poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Estação Liberdade, 1991.

MARK, Margaret; PEARSON, Carol S. **O herói e o fora-da-lei**. São Paulo: Cultrix, 2001.

NAGADO, Alexandre. **O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal**.

In: LUYTEN, Sonia B. **Cultura pop japonesa: animê e mangá**. São Paulo: Hedra, 2005.

_____, Alexandre. **Cultura pop japonesa: histórias e curiosidades**. 2011.

Disponível em: <http://nagado.blogspot.com/2011/03/cultura-pop-japonesa-historias-e.html>

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

SCOTT, Joan. **Gênero: uma categoria útil de análise histórica**. Educação e Realidade, vol.16, n.2, 1990 [1988], p. 5-22.

SILVA, Priscila Kalinke da; NEVES, Fátima Maria. **Desenho animado japonês: histórico e características**. **Anais**: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Fortaleza, 2012.

WOOLGER, Jennifer Barker; WOOLGER, Roger J. **A deusa interior: um guia sobre os eternos mitos femininos que moldam nossas vidas**. São Paulo: Cultrix, 2007.