
Os Estereótipos de Gênero em *Your Name*¹

Thátilla Sousa SANTOS²

Lara Lima SATLER³

Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO

RESUMO

Este artigo tem a intenção de expor os estereótipos de gênero a partir do filme de animação japonesa *Your Name*, lançado em 2016 pelo diretor Makoto Shinkai. Serão feitas pesquisas bibliográficas sobre os animês e acerca dos gêneros e seus papéis, para entender algumas questões sobre os temas. Em seguida, será realizada a análise fílmica de algumas cenas escolhidas do filme, para encontrar e expor como os estereótipos femininos e masculinos são mostrados através dos personagens nos seus cotidianos, principalmente a partir da troca de corpos retratada na obra.

PALAVRAS-CHAVE: Animês; *Your Name*; Makoto Shinkai; Estereótipos de gênero.

1 INTRODUÇÃO

O artigo propõe um estudo acerca das representações de gênero a partir dos discursos e ações que são produzidos pelos personagens da animação japonesa *Your Name* (2016), com o intuito de identificar posicionamentos que podem demonstrar conflitos sobre essas categorias e gerar reflexões sobre o assunto. Sendo assim, será feito um aparato teórico a partir das autoras Guacira Lopes Louro (2003) e Judith Butler (2003), que discutem gênero e sexualidade, para perceber suas discussões e problemáticas referentes ao assunto. Esses conceitos irão ajudar a entender e apresentar as características que compõem os estereótipos de gênero colocados como feminino e masculino na sociedade atual. Após essa investigação, considera-se importante observar alguns pontos da trajetória da mulher e do homem na sociedade japonesa, tendo em vista que o filme escolhido para a investigação é uma obra oriunda do Japão. Depois, será apresentado um breve histórico sobre as animações e o diretor Makoto Shinkai.

A partir disso, a pesquisa será feita tendo como campo empírico a animação japonesa *Your Name*, lançada em 2016 no Japão, do diretor Makoto Shinkai, para explorar

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda em Comunicação, na linha de Mídia e Cultura, pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal de Goiás (UFG). E-mail: thatillasantos@gmail.com.

³ Pesquisadora e professora dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) e Performances Culturais (PPGPC) da Universidade Federal de Goiás (UFG). E-mail: lara_lima_satler@ufg.br.

as representações de gênero que são colocados nos personagens. Ao analisar o filme, procura-se cenas que mostram momentos em que o diretor expõe as representações de gênero a partir dos personagens principais, Mitsuha Miyamizu e Taki Tachibana, que são capazes, por um momento, de trocarem de corpos, para destacar as diferenças na forma como os personagens lidam com o corpo do outro, assim como o efeito que isso causa nas demais pessoas, pois o estranhamento reforça a ideia de papel estabelecido sobre os gêneros. Portanto, o artigo visa responder a pergunta: como o feminino e masculino são representados durante a troca de corpos no filme *Your Name*?

Segundo Vanoye e Goliot-Lété (1994), analisar um filme não é mais vê-lo, é revê-lo e examiná-lo, criando uma concepção diferente do filme a partir do olhar do pesquisador. Ver um filme traz várias impressões, emoções, intuições, preocupações, e coloca o espectador desde o início como um “analisador”, pois essas sensações nascem da relação criada entre a pessoa e o filme. “A bem dizer, esse material bruto, resultante de um contato espontâneo, ou, pelo menos, menos *controlado*, com o filme, pode constituir um fundo de *hipóteses* sobre a obra” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 13-14, grifo dos autores).

O artigo tem a intenção de contribuir com os estudos sobre cinema e comunicação ao fornecer mais conhecimento sobre as animações japonesas, tanto sobre seu histórico quanto como uma ferramenta para distribuição de mensagens, e criar discussões e reflexões. Além disso, os estudos de gênero também são ampliados, ao mostrar que é possível pensar a respeito em diversas plataformas e situações.

2 SOBRE OS GÊNEROS

Guacira Lopes Louro (2003) discorre sobre o caráter que os gêneros possuem como uma construção social, porém não nega seu vínculo com a noção biológica dos corpos, mas enfatiza que são construídos historicamente e socialmente. Com isso, um conceito prévio que se pode fazer acerca de gênero é vê-lo como o modo pelo qual as características sexuais são compreendidas e representadas, como são colocadas dentro da prática social e no processo histórico (LOURO, 2003). A partir disso, entende-se que o debate acerca do gênero deve ser feito no campo social, já que é nele que se constrói e produz as relações sociais, em busca das desigualdades e formas de representação.

A autora destaca que o gênero constitui as identidades dos sujeitos, que são entendidos “como tendo identidades plurais, múltiplas; identidades que se transformam,

que não são fixas ou permanentes, que podem, até mesmo, ser contraditórias” (LOURO, 2003, p. 24). Ao possuir diversas identidades, o sujeito pode pertencer a diferentes grupos, e se o gênero colabora com a construção das identidades, é possível perceber que ele faz parte do sujeito. Ao mesmo tempo, a sociedade constitui diversas normas para se viver em conjunto, induz formas de agir e se portar nos meios sociais, além de estabelecer os direitos e deveres dos cidadãos. Esses papéis que devem ser seguidos, ou “papéis de gênero”, são “basicamente, padrões ou regras arbitrárias que uma sociedade estabelece para seus membros e que definem seus comportamentos, suas roupas, seus modos de se relacionar ou de se portar” (LOURO, 2003, p. 24). Os padrões do que deve ser considerado feminino e masculino são reproduzidos também nas produções cinematográficas e televisivas, nas quais é possível notar que os personagens seguem determinadas maneiras de agir conforme o gênero que possuem.

Ao observar as escolas, seus ensinamentos e postura, até mesmo como a arquitetura dos locais estão dispostas, a autora relata como a distinção entre feminino e masculino é estabelecida nas crianças e nos professores. As formas de agir, falar, parabenizar, separar grupos de estudos, brincadeiras, correções e outros, são feitas de acordo com a intenção de criar definições específicas de comportamentos que alguém de tal sexo deve seguir, e ignora a possibilidade de diferenças, que existem não apenas pelo teor biológico, mas também incluem as etnias, classes, e etc. Com isso, quando se coloca um caráter social do que é feminino ou masculino, deveria ser levado em conta também essas distinções, além das diferenças entre sociedades e momentos históricos, para afastar proposições que generalizem ou criem uma essência dos gêneros, entendê-los como algo que está em construção e em processo, e pensar nas representações de modo plural (LOURO, 2003).

Para traçar algumas diferenças entre gênero e sexualidade a autora ressalta os termos “identidade de gênero” e “identidade sexual”. As identidades sexuais são construídas a partir das formas como os sujeitos vivem sua sexualidade, já as identidades de gênero são formadas a partir das identificações sociais e históricas que o indivíduo tem como feminino ou masculino (LOURO, 2003). Portanto, chega-se à conclusão de que essas identidades são inter-relacionadas, mas não são a mesma coisa. Ao pesquisar sobre as questões de gênero, Judith Butler (2003) também discorre sobre o assunto. Segundo a autora, dizer que alguém é homem ou mulher não é tudo o que essa pessoa é, ela é mais do que isso, pois os termos não devem ser exaustivos, tendo em vista que o gênero “nem

sempre se constituiu de maneira coerente ou consistente nos diferentes contextos históricos, e porque o gênero estabelece interseções com modalidades raciais, classistas, étnicas, sexuais e regionais de identidades discursivamente constituídas” (BUTLER, 2003, p.20), ou seja, é impossível separar “a noção de ‘gênero’ das interseções políticas e culturais em que invariavelmente ela é produzida e mantida” (BUTLER, 2003, p. 20).

Somando-se a isso, Louro (2003) ressalta a problemática das dicotomias, que ao colocar dois polos como diferentes e opostos, faz com que se entenda que há uma superioridade do primeiro elemento em relação ao segundo. Então, tem-se a necessidade de desconstruir as dicotomias, demonstrar que os polos não são unos, mas plurais, e que cada um supõe e contém o outro. Ou seja,

Implicaria observar que o pólo masculino contém o feminino (de modo desviado, postergado, reprimido) e vice-versa; implicaria também perceber que cada um desses pólos é internamente fragmentado e dividido (afinal não existe *a mulher*, mas várias e diferentes mulheres que não são idênticas entre si, que podem ou não ser solidárias, cúmplices ou opositoras) (LOURO, 2003, p. 32, grifo da autora).

A dicotomia colocada entre masculino e feminino, supõe uma superioridade do masculino sobre o feminino, ou seja, uma relação de dominante e dominado, no qual o homem é o dominante. Então, os padrões, e até mesmo as diferenças, são feitas a partir da noção do homem. Ao desconstruir as dicotomias, a ideia de dominação de via única também é derrubada, troca-se o entendimento de que há uma mulher sendo dominada de forma passiva para observar que existem várias formas de se exercer o poder, não sendo em apenas uma direção (LOURO, 2003), tendo em vista que os participantes dessa dicotomia são “homens e mulheres de várias classes, raças, religiões, idades, etc. e suas solidariedades e antagonismos podem provocar os arranjos mais diversos, perturbando a noção simplista e reduzida de ‘homem dominante versus mulher dominada’” (LOURO, 2003, p. 33).

Sendo assim, é importante ressaltar os debates sobre os papéis das mulheres, mas também os dos homens, já que eles são colocados em categorias conforme seus comportamentos, em busca de “contextualizar o que se afirma *ou* se supõe sobre os gêneros, tentando evitar as afirmações generalizadas a respeito da ‘Mulher’ ou do ‘Homem’” (LOURO, 2003, p. 22, grifo da autora). Butler também discorre sobre os papéis dos gêneros e destaca a performatividade dos corpos:

Esses atos, gestos e atuações, entendidos em termos gerais, são *performativos*, no sentido de que a essência ou identidade que por outro lado pretendem expressar são *fabricações* manufaturadas e sustentadas por signos corpóreos e outros meios discursivos. O fato de o corpo gênero ser marcado pelo *performativo* sugere que ele não tem *status* ontológico separado dos vários atos que constituem sua realidade (BUTLER, 2003, p. 194, grifos da autora).

Com isso, entende-se que através de práticas e atos corporais que inscrevem o masculino e feminino dentro dos padrões heterossexuais, que ditam as regras de performatividade dos gêneros, cria-se os modelos pelos quais as pessoas devem seguir e enquadrar-se conforme seu gênero. O gênero, então, é entendido como “a estilização repetida do corpo, um conjunto de atos repetidos no interior de uma estrutura reguladora altamente rígida, a qual se cristaliza no tempo para produzir a aparência de uma substância, de uma classe natural de ser” (BUTLER, 2003, p. 59).

Portanto, ao observar esses processos aqui descritos e entender que os sujeitos possuem várias identidades, até mesmo contraditórias, que não são unitárias, conclui-se que é difícil estabelecer um padrão universal que explica todas as identidades, assim como um padrão que os gêneros devem seguir. Existem diversos tipos de “mulheres” e “homens”. Deve-se levar em consideração também todos os fatores que influenciam na construção do sujeito, como os grupos sociais nos quais estão inseridos, pois diferentes situações “mobilizam os sujeitos e os grupos de distintos modos, provocam alianças e conflitos que nem sempre são passíveis de ser compreendidos a partir de um único móvel central, como o antagonismo de classe” (LOURO, 2003, p. 52). As mulheres e os homens são construídos a partir das suas relações, práticas, modos de se encontrarem e se estabelecerem diante do mundo. Afinal, o próprio corpo é uma constante construção.

2.1 O Japão e os papéis de gênero

Como a produção a ser analisada é uma animação japonesa, tem-se a necessidade de explicitar brevemente os papéis sociais femininos e masculinos dentro da sociedade japonesa. A partir de pesquisas feitas por Mikiso Hane, a pesquisadora Lilia Horta (2017) discorre sobre como a sociedade nipônica era marcada pelo regime patriarcal e pelas desigualdades de gênero, no qual as mulheres eram fadadas a pertencer a um molde familiar rígido e obedecer seus pais e/ou maridos, enquanto os homens eram guerreiros e tinham liberdade. Mas esse cenário nem sempre foi uma realidade dentro do país, pois as

mulheres já chegaram a ocupar os tronos imperiais, como por exemplo a rainha Himeko (ou Pimiku), que reinou por volta do século II, no qual regia o sistema familiar matriarcal. Porém, “com o passar do tempo, a história foi mudando de rumo e, no período Heian (794-1185), as mulheres já eram evidentemente consideradas inferiores aos homens” (HORTA, 2017, p. 125), algo que, segundo a autora, se deu em parte com a chegada das influências budistas e a filosofia confucionista chinesa no país.

A classe samurai ganhou mais prestígio, sendo cada vez mais valorizada, tanto pelos feitos dos homens quanto por suas condições físicas e habilidades marciais. As mulheres ficaram por muito tempo em segundo plano, sendo vinculadas apenas ao círculo familiar e à obediência. Horta (2017) explica que os homens tinham uma vida sexual livre, mas a mulher poderia ser morta pelo próprio marido caso fosse infiel. As mulheres também não podiam olhar nos olhos de outro homem se estivessem sem a presença do marido, deveriam manter a cabeça abaixada. Mas, é importante ressaltar que “tais regras não eram seguidas completamente à risca, porém, serviram de modelo para guiar o pensamento e o comportamento da mulher que, mesmo depois do fim da era Tokugara, persistiram até a virada do século XX” (HORTA, 2017, p. 126).

Lilia Horta (2017) relata que esse quadro começou a mudar em 1910, quando as jovens intelectuais, conhecidas por *bluestocking girls* ou *new woman*, começaram a quebrar os tabus colocados nos papéis femininos em uma sociedade conservadora. Elas frequentavam locais que antes eram permitidos apenas para homens, bebiam e fumavam em público. Mas foi somente em 1920 que essas mudanças tiveram maior visibilidade, com o surgimento das *modern girls* (ou *moga*). Essas mulheres foram influenciadas principalmente pela chegada do cinema americano ao país, que conquistou uma grande admiração do público com seus costumes e estilo de vida livre que eram demonstrados nos filmes. Inspiradas nas atrizes americanas, as *modern girls* tinham cabelos curtos, usavam maquiagens fortes e saíam em busca de entretenimento, da última moda, liberdade e independência, e conseqüentemente romperam com padrões tradicionais.

Cristiane Sato (2007) destaca alguns animês e mangás, como *Berusaiyu no Bara* (A Rosa de Versalhes), criado em 1972 por Riyoko Ikeda, que trazem papéis mais fluidos, ou seja, meninas que se vestem e são criadas como meninos, meninos que se identificam com coisas de meninas, e assim por diante. Para a autora, os japoneses aceitam essas características nas obras de melhor forma que os ocidentais, pois estão acostumados a ouvirem histórias de personagens que “trocaram de papel” para alguma finalidade, como

o conto que enaltece a beleza e a coragem do príncipe Yamato Takeru no Mikoto, que se disfarçou de mulher para matar um inimigo do seu pai durante um banquete. Outros exemplos dessa “troca de papéis” são os teatros *Nō* e *Kabuki*, que todos os personagens femininos são interpretados por homens, e o teatro musical *Takarazuka*, no qual o elenco é composto apenas por mulheres.

3 OS ANIMÊS E MAKOTO SHINKAI

Animê, ou *anime*, é a forma contraída da palavra em inglês *animation*, que passou a designar todas as animações produzidas no Japão após a ocupação americana no país depois da 2ª Guerra Mundial. Essas obras são feitas conforme o público desejado, de acordo com o gênero e a faixa etária, com grande ênfase para a construção do conceito do roteiro, no qual entende-se que “a animação é uma forma de cinema com a mesma importância que a produção de filmes, e não apenas uma forma de cinema para produzir exclusivamente entretenimento desprezioso infantil” (SATO, 2007, p. 31-32).

No início do século XX, começaram a ser produzidos os primeiros desenhos animados de forma experimental no Japão. Essas produções eram, em sua maioria, versões de contos populares tradicionais do país, feitos por produtores independentes durante a época do cinema mudo, mas o “advento do cinema sonoro e a concorrência com a produção estrangeira obrigou um aperfeiçoamento técnico da animação, que passou a ser feita também em estúdios ligados às grandes produtoras de cinema em Tóquio e Kyoto” (SATO, 2007, p. 33). Com os grandes avanços dos desenhos e técnicas, além da produção ser feita através de produtoras cinematográficas, as animações japonesas foram comparadas desde seu início com os filmes protagonizados por pessoas, no qual ambos poderiam carregar as mesmas mensagens.

Segundo Sato (2007) e Napier (2005), Osamu Tezuka foi responsável por criar iniciativas que mudaram o cenário das animações e originaram uma indústria diversificada e grandiosa. O desenhista de mangá, animador e empresário impulsionou a produção de animações para a televisão, criou as características que hoje distinguem as animações japonesas de outras nacionalidades, conhecidas como o “estilo japonês” de desenho. Personagens de corpos magros, cabelos pontudos e coloridos, olhos grandes e expressivos, cores vivas e contrastes fortes, histórias com conteúdo dramático, mensagens humanísticas, entre outros, são alguns dos pontos mais comuns entre os animês que vieram da capacidade criativa e produtiva de Tezuka. O artista foi o primeiro produtor

japonês que conseguiu exportar uma série de animê e, além disso, participou ativamente da produção de mais de 150 mil páginas de mangá e de pelo menos 90 animês (SATO, 2007).

A partir disso, as animações começaram a ser cada vez mais produzidas e exportadas, sendo um sucesso tanto no seu país de origem quanto no exterior. Nas produções cinematográficas dos últimos anos, o nome do diretor Makoto Shinkai⁴ ganhou mais espaço e vem se destacando cada vez mais. Antes de se aventurar pelo mundo do cinema de animações, o diretor trabalhava com videogames. Seu primeiro lançamento foi um curta-metragem chamado *She And Her Cat*, de 1999, que fez de forma independente, sozinho em seu escritório. Desde o primeiro trabalho é possível perceber a delicadeza com que o diretor trata as emoções humanas e problemas diários, a partir do relacionamento entre uma jovem mulher e seu gato. Em 2002, lançou também de forma independente o primeiro longa-metragem, *Voices of a Distant Star*, que tem como foco a solidão. A partir disso, o diretor já começou a chamar atenção das pessoas online, criando uma base de fãs que se consolidou após o lançamento do segundo filme (BENNETT, 2016).

Em 2004, lançou o *The Place Promised in Our Early Days*, produzido pelo estúdio Comix Wave Inc⁵. O filme retrata as mudanças que as pessoas passam no decorrer de suas vidas, amores que não se concretizam e a busca por conexão com os outros. O próximo longa, *5 Centimeters Per Second*, foi lançado em 2007. Ao lembrar uma entrevista que Shinkai deu, a escritora Colette Bennett (2016) comenta que, ao falar sobre a carga emocional desse filme, o diretor disse que prefere contar histórias sobre corações partidos porque acredita que se aprende muito mais com histórias de rejeição do que sobre se tornar feliz. *Children Who Chase Lost Voices*, lançado em 2011, acompanha a jornada de uma garota que perdeu o pai e está aprendendo a conviver e lidar com isso. *Garden of Words*, de 2013, foca na solidão e nos dilemas da vida adulta. Makoto Shinkai se destacou desde o seu primeiro filme por explorar a vulnerabilidade humana, suas emoções, lutas diárias e aprendizados. Mas foi com o filme *Your Name*, lançado em 2016, que o sucesso do diretor atingiu proporções ainda maiores, se tornando mais reconhecido mundialmente.

⁴ Disponível em: <<https://www.imdb.com/name/nm1396121/bio>>. Acesso em: 05 set. 2020.

⁵ A empresa passou por algumas divisões e, em 2007, passou a se chamar Comix Wave Films. Disponível em: <<https://www.cwfilms.jp/en/about>>. Acesso em: 03 set. 2020.

4 OS ESTEREÓTIPOS DE GÊNERO EM *YOUR NAME*

O filme *Your Name* conta a história de dois adolescentes, Mitsuha Miyamizu e Taki Tachibana. Mitsuha vive na pequena cidade Itomori com sua avó e irmã mais nova, Taki mora em Tóquio, quer ser arquiteto e trabalha temporariamente como garçom em um restaurante italiano. Um dia, sem explicação, acordam no corpo um do outro. As trocas acontecem várias vezes durante o filme e, com o tempo, eles se apaixonam, mesmo nunca tendo se encontrado pessoalmente. Após vários acontecimentos, os garotos conseguem mudar o futuro e evitar maiores consequências de um desastre causado pelo cometa Tiamat, mas perdem suas memórias sobre o outro no processo.

Os animês entretêm pessoas pelo mundo de forma simples, mas, em contrapartida, “também movem e provocam espectadores em outros níveis, estimulando a audiência a lidar com certos problemas contemporâneos de maneira que antigas formas de arte não conseguem” (NAPIER, 2005, p. 4, tradução nossa)⁶. Ou seja, as animações também são capazes de discutir temas mais profundos, o que quebra a ideia inicial de que são feitas apenas para crianças, com mensagens simples e sem conteúdo que possa ser relevante para os adultos. Tendo isso em mente, a análise do filme *Your Name* tem o intuito de mostrar e discutir algumas cenas que mostram como o corpo feminino e masculino são representados. Já que a história tem como foco principal a troca de corpos entre os personagens, pode-se fazer várias comparações entre as diferenças de comportamentos quando estão no corpo do outro e quando estão nos seus próprios corpos, pois em vários momentos os personagens seguem os padrões de gênero estabelecidos pela sociedade.

Mitsuha precisa seguir alguns rituais e tradições que foram designados a ela por pertencer a uma família de sacerdotisas, no qual se espera que todas as mulheres se tornem sacerdotisas, cuidem do templo local e deem continuidade aos ensinamentos para as próximas gerações de garotas. Taki vive livremente na capital, sai com os amigos, estuda para seguir seu sonho de ser arquiteto e trabalha temporariamente para juntar dinheiro. Com essa breve introdução dos personagens é possível perceber que o garoto pode seguir sua vida conforme suas vontades, enquanto Mitsuha precisa obedecer às regras e seguir um caminho que foi destinado a ela pelo fato de ser uma garota.

⁶ No original: “[...] they also move and provoke viewers on other levels as well, stimulating audiences to work through certain contemporary issues in ways that older art forms cannot”.

As representações de gênero são estereotipadas em várias cenas quando Mitsuha e Taki estão ocupam o corpo do outro, pois mostram o estranhamento por parte das outras pessoas ao observá-los fazendo coisas que não são consideradas propícias para seus gêneros. Um exemplo claro é quando Taki, no corpo de Mitsuha, vai ao colégio e enturma com outros garotos, joga basquete muito bem, se impõe, corta lenha com um amigo e outros, coisas que a Mitsuha em seu próprio corpo não poderia fazer. Na Figura 01, Taki está no corpo de Mitsuha, e é possível observar Sayaka Natori, amiga da garota, repreendê-la por se sentar com as pernas abertas, pois os meninos iriam olhar, não sendo um comportamento adequado para uma garota deixar a saia de qualquer jeito. Mas como é o garoto que está ali naquele momento, percebe-se que o corpo de Mitsuha se comporta de forma mais leve e despreocupada, em contraste com a preocupação exagerada de Sayaka, sem o peso das preocupações que as garotas carregam, principalmente ao ter que se policiar para não passar a impressão errada para os outros.

Figura 01 – Taki (como Mitsuha) e Sayaka (00:31:38)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de frames de *Your Name* (2016)

O contrário também acontece. Quando Mitsuha está no corpo de Taki, os amigos e colegas de trabalho se assustam pela forma com que ele fica mais amável, carinhoso e atencioso, algo que pelos estereótipos colocados como masculinidade não é esperado que um menino seja. Uma das cenas que mostra esse conflito é quando Mitsuha, no corpo de Taki, vai ao trabalho do garoto e conhece Miki Okudera, o interesse romântico de Taki. Ao final do expediente, a moça percebe que sua saia foi rasgada por um cliente mal-intencionado e Taki (com Mitsuha em seu corpo) se oferece para costurar a peça. Sem saber que é uma menina diante de si, Miki fica perplexa pelo fato do garoto saber costurar e por estar mais aberto ao diálogo, rindo e demonstrando interesse por suas histórias. Então, Miki comenta que não sabia que Taki tinha um “lado feminino” (Figura 02), o que reforça o estereótipo de que garotos não podem ser emotivos e sensíveis, sendo isso o papel de uma garota, e ao fazê-lo, Taki teria um lado que não é masculino, e sim feminino, já que se comportou como o esperado de uma garota.

Figura 02 – Mitsuha (como Taki) e Miki (Sequência 00:25:36 – 00:25:39)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Your Name* (2016)

A relação entre Mitsuha e seu pai é complicada, visto que ele, por ser homem, pôde escolher romper com qualquer ligação que tinha com o templo após a morte da esposa, já que era ela quem deveria cuidar das tradições (por ser mulher), e foi seguir carreira política. Como prefeito, ele tenta mostrar para os cidadãos que sua postura é digna de alguém que quer cuidar da cidade e incitar seu progresso. Mas ao reparar em sua vida pessoal, o fato de ter cortado laços com a parte “feminina” da família, não visitar suas filhas, por associar loucura com o feminino (Figura 03) e de ser um político corrupto, que compra os votos em troca de promessas e benefícios para empresários, mostra que ele não é um exemplo de “homem digno” como gosta de mostrar para os outros. O modelo de dignidade não está associado apenas pelo fato de ser homem, mas pela postura que ele prega de ser sempre um exemplo e o “protetor” da sociedade.

Na Figura 03 é destacado o momento que o pai diz à filha que ela deve estar louca por prever que o cometa iria matar boa parte dos cidadãos naquela noite⁷. A loucura aqui é mostrada não apenas relacionada ao fato de que não é comum as pessoas poderem prever o futuro, mas o fato de que o personagem associa “doença” com mulheres. Ao chamar a filha de “doente” por falar do desastre, o pai justifica sua possível loucura como advinda da mãe, ao dizer que a garota deve ter puxado sua insanidade. Nesse momento, o que o pai não sabe é que quem está no corpo de Mitsuha não é ela, e sim Taki. Ou seja, é o garoto quem está tentando avisar que a cidade será destruída. Então, a associação que o pai faz entre loucura e mulheres não teria mais sentido, pois o comportamento descrito como “doente” vem de um garoto, e não de uma garota como ele considera ser comum, além de não terem nascido da mesma mãe. Depois de ameaçar levá-la ao médico, a garota o agarra pela gravata com raiva, indignada por ele não dar atenção ao aviso e dizer coisas horríveis. Somente a partir disso que o pai percebe que não é sua filha dentro daquele

⁷ No filme, a garota sabe o que irá acontecer pois os fatos não acontecem de forma linear, há uma mistura entre passado e futuro. Nessa cena, Taki está de volta ao passado através do corpo de Mitsuha, tentando evitar que o desastre ocorra.

corpo, o que pode-se presumir que o pai entende que coragem e raiva não pertencem a uma garota, então não poderia ser ela quem estava diante dele, tomando a iniciativa, correndo riscos e o enfrentando para atingir seu objetivo. Essa situação reforça ainda mais a percepção que ele tem das mulheres como inferiores.

Figura 03 – Insanidade (Sequência 01:09:06 – 01:09:10)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Your Name* (2016)

Outras cenas que retratam como as pessoas ficam presas, de certa forma, dentro dos padrões estabelecidos é a própria noção que possuem do corpo do outro. Na Figura 04 é possível perceber a diferença de pudor que ambos sentem em relação aos corpos de outro sexo. Toda vez que Taki acorda no corpo de Mitsuha, toca os peitos da garota, fica animado e confortável por “ter” peitos para apertar. Já Mitsuha, quando está no corpo de Taki, sente muita vergonha ao precisar ir ao banheiro e, então, ver o órgão genital masculino. Essa vergonha também continua todas as vezes em que acorda como o garoto, como se fosse proibido uma garota ver o órgão genital masculino. É possível analisar essa situação tanto pelo viés educacional, ao entender que os dois foram criados de formas diferentes (pela família e escola, por exemplo), gerando noções distintas de permissão em relação ao corpo do sexo oposto, quanto pelos padrões de gênero, no qual é ensinado que é normal um menino ser mais livre, sem pudores, enquanto a menina deve ser mais acanhada e correta, o que conseqüentemente gera vergonha ao se deparar com o corpo de um garoto.

Figura 04 – Mitsuha *versus* Taki (Sequência 00:30:13 – 00:30:15)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Your Name* (2016)

A relação de desconforto de Mitsuha com o seu corpo e do garoto é mostrada em outra cena quando ela descobre que Taki apertava seus peitos. A partir dessa e outras situações, os personagens criam regras para manter suas rotinas e relações, e escrevem o que o outro deve ou não fazer enquanto estão com os corpos trocados. É possível perceber que algumas das regras de Mitsuha são relacionadas ao seu corpo, pois escreve que Taki não deveria tomar banho e não tocar o corpo dela e nem o de outras pessoas, o que reforça o grande tabu que o corpo representa para a garota, algo que não deve ser tocado e nem visto pelo garoto, além de ter que manter certa distância de outras pessoas e colocar um limite na intimidade. Já na lista de Taki, dentre outros pedidos, ele pede para a garota não se apegar aos amigos dele, o que deixa a impressão de que é normal garotas serem apegadas e emocionais.

Como último exemplo, foi escolhida a cena em que Mitsuha, antes de ser capaz de trocar de corpo com Taki, grita em um lugar alto da cidade que não aguenta mais a sua vida e implora para nascer na próxima como um garoto bonito de Tóquio. É possível perceber que na cabeça da garota ser um menino é melhor do que ser uma menina, provavelmente por acreditar, por ter sido ensinada ou por entender que garotos possuem mais liberdade e uma vida melhor do que as garotas. No caso dela em específico, além dos padrões que se espera que uma garota siga, sendo comportada, bonita, arrumada, educada e dócil, ela tem o peso da tradição e da religião, e precisa participar de rituais que outras garotas de sua idade não precisam, muito menos os garotos. Todas essas situações fazem com que uma frustração cresça na menina, que pode pensar que não será possível se desvencilhar disso e sua alternativa é ser um menino. A garota estende o pedido para a beleza e sensação libertadora que a capital traz, ao contrário da sua cidade atual, que ela mesma chama de pequena e sufocante.

A partir das cenas citadas, pode-se perceber o que a autora Guacira Lopes Louro (2003) discorre sobre o gênero ser uma construção social e cultural, pois é perceptível no filme os papéis estabelecidos pelos estereótipos de gênero através de como são representados, a forma com que os sujeitos são treinados para perceber as marcas do que é considerado comportamento típico feminino e masculino através dos gestos, falas, posturas, formas de se comportar perante os outros, etc. Mitsuha e Taki passam por apuros e constrangimentos para se adequarem aos padrões quando estão trocados, pois cada um tem em mente o que são (menina ou menino) e como devem agir, mas ao estar no corpo

do outro, precisam performar de acordo com aquele corpo e o que a sociedade espera dele.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo teve a intenção de questionar o essencializar sobre o que é ser mulher ou homem, colocá-los como uma coisa só e em oposição, apresentar e discorrer sobre os papéis que a sociedade coloca nos diferentes gêneros através do filme de animação *Your Name*. A partir dos estudos e análises feitas na obra, entende-se que existe uma representação estereotipada dos gêneros apresentada a partir dos personagens Mitsuha e Taki. Esses papéis foram percebidos em situações como comportamentos dos personagens no colégio, a relação que possuem com os seus próprios corpos e com o corpo do outro, tratamentos vindos dos demais personagens e outras circunstâncias que reforcem os padrões que devem ser seguidos para se adequar a um certo gênero. É importante ressaltar que o filme foi feito por um diretor homem e japonês, então sua visão sobre o assunto, além da percepção cultural, é diferente da pesquisadora. Portanto, não foi colocado em questão o que se entende por certo ou errado, visto que os papéis são construídos culturalmente, segundo Guacira Lopes Louro (2003), mas a exposição da existência dos papéis que reforcem os estereótipos de gênero nas ações e diálogos dos personagens criados por Makoto Shinkai. O artigo não tem a finalidade de esgotar o assunto e nem o filme, sendo possível produzir análises a partir de outros olhares e cenas.

Mesmo se tratando de outra sociedade e cultura, existem vários momentos do filme que são identificados também no cotidiano da pesquisadora, principalmente quando se trata do papel que a escola possui em colocar padrões de comportamentos que as meninas devem ter, como por exemplo a forma de se sentar, postura, atividades e outros, além dos diálogos dos próprios personagens, que dizem o que um menino e uma menina devem ou não fazer. Criando, assim, reflexões e questionamentos sobre os posicionamentos desses personagens. Com isso, é possível perceber que as animações possuem o poder de carregar fortes mensagens, pois os personagens são construídos não somente para entretenimento, mas também para causar reflexões, despertar sentimentos e emoções, criando relações com o mundo “real”.

Os estereótipos de gêneros apresentados nos discursos e atitudes dos personagens do filme de animação *Your Name*, principalmente durante a troca de corpos que acontece entre Mitsuha e Taki, mostram os papéis colocados nos indivíduos pela sociedade. Mas a

partir dos estudos feitos, compreende-se que o gênero deve ser entendido como constituinte da identidade do sujeito, em contínua construção, e não como algo fixo ou imposto, no qual se tem papéis estabelecidos a se seguir. É preciso observar também as características que são representadas em um dado momento e sociedade (LOURO, 2003), para desconstruir a ideia de oposição binária entre masculino e feminino, dominante e dominada.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABOUT Us. **Comix Wave Films**. [entre 2000 e 2019]. Disponível em: <<https://www.cwfilms.jp/en/about>>. Acesso em: 03 set. 2020.

BENNET, Colette. A primer on Makoto Shinkai, the director of anime hit ‘Your Name’. **The Daily Dot**. 2016. Disponível em: <<https://www.dailydot.com/parsec/makoto-shinkai-your-name/>>. Acesso em: 29 set. 2020

BUTLER, Judith P. **Problemas de gênero**: feminismo e subversão da identidade. Tradução de Renato Aguiar. Rio de Janeiro, RJ: Civilização Brasileira, 2003.

HORTA, Lilia Nogueira Calcagno. **Mulheres e memórias em Miyazaki**: o consumo da estética híbrida e transgressora do cinema de animação de Hayao Miyazaki. 2017. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Práticas de Consumo) – Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), São Paulo, 2017.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação**: Uma perspectiva pós-estruturalista. 6ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MAKOTO Shinkai. **IMDb**. [entre 2000 e 2019]. Disponível em: <<https://www.imdb.com/name/nm1396121/bio>>. Acesso em: 05 set. 2020.

NAPIER, Susan Jolliffe. **Anime from Akira to Howl's Moving Castle**: Experiencing Contemporary Japanese Animation. New York: Palgrave Macmillian, 2005.

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

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a Análise Fílmica**. Tradução: Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papirus, 1994.

YOUR Name. Direção: Makoto Shinkai. Produção: Comix Wave Films. Intérpretes: Ryo Narita, Mone Kamishiraishi, Nobunaga Shimazaki. Roteiro: Makoto Shinkai. Música: Radwimps. Tóquio: Comix Wave Films, 2016. 1 vídeo (106 min). Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/80161371>. Acesso em: 20 set. 2020.