

FANTÁSTICO E ARREBATAMENTO EM *A VIAGEM DE CHIHIRO* *FANTASTIC AND RAPTURE IN SPIRITED AWAY*

Olivânia Maria Lima Rocha, Rychelly Lopes dos Santos
Universidade Federal do Piauí, vania.oxi@hotmail.com
Universidade Federal do Piauí, rycseixas@gmail.com

RESUMO

Esse artigo é fruto de uma confluência de estudos que envolvem áreas como: a história, o cinema e a literatura fantástica. Tendo em mente essas três áreas, elegemos como objeto de estudo a animação *A Viagem de Chihiro* (2001). A personagem principal é uma menina que está chateada com a mudança de sua família para outra localidade. Nessa mudança algo inesperado acontece: o pai da menina pega uma estrada não mapeada e se depara com um túnel. Do outro lado do túnel há uma cidade em que não tem ninguém de dia, mas à noite os habitantes aparecem. Ao atravessar esse túnel é que se inicia a verdadeira jornada de Chihiro rumo ao mundo diferente. Na análise desse trabalho observa-se como se dão as relações do fantástico na animação pela presença do sobrenatural, inversões de papéis, conflitos entre urbano e rural, tradição e moderno, individualismo e coletivismo entre outros arquétipos que podem definir a sociedade.

Palavras chave: chihiro; anime; fantástico

ABSTRACT

This article is the result of a confluence of studies involving areas such as history, film and fantastic literature. Bearing in mind these three areas we choose as the object of study animation *Spirited Away* (2001). The main character is a girl who is upset with the change in your family to another location. This change something unexpected happens: the girl's father takes a road not mapped and are faced with a tunnel. Across the tunnel a city where no one day, but at night the residents appear. While going through this tunnel is beginning the real journey towards Chihiro different world. In the analysis of this work it is observed how is the relationship of the fantastic animation in the presence of the supernatural, reversals of roles, conflicts between urban and rural, traditional and modern individualism and collectivism among other archetypes that can define society.

Keywords: chihiro; anime; fantastic

1. INTRODUÇÃO

Esse trabalho surgiu de uma mescla de estudos entre história, literatura fantástica e filme. A apreciação do nosso objeto de estudo, principalmente dentro dessas últimas áreas, as trouxe para o campo investigativo, onde é criada uma atmosfera em que pequenos acontecimentos fantásticos são ocultados pela ótica da razão. Partiu-se para um ponto de aproximação entre literatura e filme, onde temos como objeto de estudo o gênero *anime*. A reboque disso vem à tona aspectos da cultura nipônica no que se refere a mitos e a religião xintoísta.

O objeto de análise escolhido foi a animação *A Viagem de Chihiro*, lançada em 2001 no Japão e dirigida por Hayao Miyazaki. Esse anime chamou a atenção mundial por apresentar um mundo mítico que encantou crianças e adultos, não somente na abordagem da cultura japonesa, mas por tratar-se de uma provocação ao espectador em uma empatia ao Outro. Nosso problema é investigar como o fantástico se apresenta no filme para provocar empatia no espectador. Para isso, apresentamos brevemente alguns conceitos do fantástico, na sequência aspectos relacionados a filmes, cultura nipônica e por fim a análise do anime.

2. CARACTERÍSTICAS DE FANTÁSTICO

A literatura fantástica que tem peculiaridades por ser um gênero mutante apresenta diferentes características e, por consequência, vertentes. Esse gênero foi bastante estudado por Todorov (1992) como ver-se-á a seguir:

Primeiro, é preciso que o texto obrigue o leitor a considerar o mundo das personagens como um mundo de criaturas vivas e a hesitar entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados. A seguir, esta hesitação pode ser igualmente experimentada por uma personagem; desta forma o papel do leitor é, por assim dizer, confiado a uma personagem e ao mesmo tempo a hesitação encontra-se representada, torna-se um dos temas da obra; no caso de uma leitura ingênua, o leitor real se identifica com a personagem. Enfim, é importante que o leitor adote uma certa atitude para com o texto: ele recusará tanto a interpretação alegórica quanto a interpretação “poética”. Estas três exigências não têm valor igual. A primeira e a terceira constituem verdadeiramente o gênero; a segunda pode não ser satisfeita (TODOROV, 1992, p. 39).

Todorov (1992) foi um dos primeiros a buscar definir e caracterizar o gênero *fantástico*. Para ser um conto fantástico, segundo o autor, deveria cumprir três premissas: hesitação, identificação e rechaço das explicações alegóricas e poéticas. O ponto de discordância dessa concepção está nela mesmo como se observou. Em um conto se a primeira condição não for satisfeita, não haverá identificação e o leitor nunca atingirá o fantástico, pois não tem empatia pelo texto, ou pelo herói.

Concluiu-se que essas premissas não são suficientes para a compreensão do gênero apresentado e percebeu-se uma ambiguidade na exposição de suas características. Aliás, a ambiguidade é considerada outra característica do fantástico, pelo que nos diz Furtado (1980):

No essencial, a narrativa fantástica deverá propiciar através do discurso a instalação e a permanência da ambigüidade de que vive o gênero, nunca evidenciando uma decisão plena entre o que é apresentado como resultante das leis da natureza e o que surge em contradição frontal com elas (FURTADO 1980, p. 132).

O ponto em comum entre essas duas definições principalmente é que, na essência do gênero *fantástico*, esse permite ao leitor não se decidir se o texto tem uma saída que o remeta para dentro ou fora do fantástico. Há, ainda, outras características, que juntas serão o aporte do gênero.

Percebeu-se no estudo sobre o fantástico que o leitor é muito cobrado para conseguir visualizar essas características que nem sempre se apresentam de maneira única. Daí então não buscarmos nesse

trabalho uma rotulação de gênero que engessasse a análise, mas escolhemos uma vertente desse gênero e, por isso, tomamos o caminho do insólito.

Para Sartre, o “insólito contemporâneo” à questão da ambigüidade e da hesitação não é mais relevante. A partir de agora o que passa a valer é certa representação social do mundo: apenas a normalidade deve ser contrariada, não as leis naturais. Além disso, agora apenas o ser humano e as criaturas naturais devem ser focalizados, ou seja, os fenômenos sobrenaturais não devem mais aparecer. No “insólito contemporâneo” é a existência rotineira que, contrariando-se como se tivesse vontade própria, se volta contra o protagonista (RODRIGUES, 2007, p. 89).

Observa-se que o insólito contemporâneo, aí abordado, deve-se voltar para o humano, cuja problemática se situa no cotidiano que se volta contra a personagem. Um exemplo disso é a crônica a morte do leiteiro¹ de Carlos Drummond de Andrade (2003): “no país que possui a lenda ladrão se mata com tiro”, é com um tiro que um cidadão mata o leiteiro. Nesse conto se percebeu que o fantástico está em nosso cotidiano inclusive no que é visto como banal. Entra na tela uma experiência de fantástico diferente daquela na qual o absurdo está presente no dia-a-dia e partir da qual se torna difícil separar o que é real do que é irreal.

De Furtado (1980) vem também outro conceito de “insólito”, que traz a questão da essência do subgênero em que o sobrenatural está bastante presente, sendo contraponto para a conceituação anterior.

De fato, a essência do fantástico reside na sua capacidade de expressar o sobrenatural de uma forma convincente e de manter uma constante e nunca resolvida dialética entre ele e o mundo natural em que irrompe, sem que o texto alguma vez explicita se aceita ou exclui inteiramente a existência de qualquer deles. Em conseqüência, a primeira condição para que o fantástico seja construído é a de o discurso evocar a fenomenologia insólita de uma forma ambígua e manter até ao fim uma total indefinição perante ela (FURTADO, 1980, p. 36).

Essa conceituação de insólito busca como elemento essencial para essa vertente ou subgênero o sobrenatural. O sobrenatural, como o próprio termo indica, se refere a algo que está além do natural, como a realidade em que vivemos e a qual conhecemos. Os elementos sobrenaturais, desse modo, nos remetem para aspectos mágicos, maravilhosos e mitológicos, (mas nem sempre presentes nos contos), e definidos, sobretudo, por sua oralidade. Isso é um dado remanescente de uma época em que, quando não se tinham uma explicação racional, optava-se por uma solução mágica.

Anteriores às explicações científicas, as explicações mágicas estavam presentes no cotidiano das pessoas e foram sendo substituídas, aos poucos, por outras que compreendessem melhor a realidade, mas o homem sempre precisou da intervenção desses elementos mágicos.

Tradicionalmente, o maravilhoso é, na criação literária, a intervenção de seres sobrenaturais, divinos ou legendários (deuses, deusas, anjos, demônios, gênios, fadas) na ação narrativa ou dramática [...] É identificado, muitas vezes, com o efeito que provocam tais intervenções no ouvinte ou leitor (admiração, surpresa, espanto, arrebatamento) (CHIAMPI, 1980, p. 49).

¹ “Há pouco leite no país, é preciso entregá-lo cedo. Há muita sede no país, é preciso entregá-lo cedo. Há no país uma lenda, que ladrão se mata com tiro. Então o moço que é leiteiro de madrugada com sua lata sai correndo e distribuindo leite bom para gente ruim... E há sempre um senhor que acorda, resmungando e torna a dormir. Mas este acordou em pânico (ladrões infestam o bairro), não quis saber de mais nada. O revólver da gaveta saltou para sua mão. Ladrão? se pega com tiro. Os tiros na madrugada liquidaram meu leiteiro.”

O que se chama de maravilhoso/mágico é identificado como uma vertente que apresenta seres sobrenaturais que tem poderes e vivem entre os homens, interferindo em suas vidas, ora para ajudá-los, ora para atrapalhá-los. Esse aspecto maravilhoso é um elemento importante para a narrativa, para que se tenha o arrebatamento, o que contribui para que o leitor se identifique com o herói. O fascínio pela literatura fantástica apreendeu pontos de indefinição conceitual e tornou o gênero ainda mais difundido, principalmente por provocar no homem uma mescla de terror, empatia e deslumbramento.

3. FANTÁSTICO E FILME

A imagem constituiu o material básico da linguagem cinematográfica. Ela é a matéria-prima fílmica e é uma realidade particularmente complexa. Com efeito, sua gênese é marcada por uma ambivalência profunda, pois é produto da atividade automática de um aparelho científico capaz de produzir exatamente a realidade que lhe é apresentada, desde que esta atividade seja dirigida esteticamente no sentido preciso desejado pelo realizador. A imagem, assim obtida, entra em relação dialética com o público ao qual é oferecida e sua ação psicológica sobre ele é determinada por certo número de caracteres que precisam ser definidos com precisão, se queremos ter uma ideia exata da importância do filme na vida social (MARTIN – 1963).

A comunicação visual é uma nova realidade no período moderno, pois é capaz de chegar a grande número de espectadores. Deve considerar que as transformações que ocorreram na sociedade modificaram também as relações de recepção das narrativas midiáticas por imagens.

Ao transformar a natureza e a função do visual na nossa sociedade e na nossa cultura, as imagens industriais parecem ter ressonâncias profundas na forma como o homem contemporâneo se situa relativamente ao mundo e descreve as suas relações com o real e com o imaginário (BRUNEL, 2004, p. 287-288).

Dentro desse âmbito de transformações é que surgiu o gênero *anime*. Esse elemento é da cultura nipônica, mas no seu início encontrou resistência até em sua própria cultura (SATO, 2005, p. 29). Um gênero nada pretensioso que, aos poucos, encantou tanto os japoneses quanto a população mundial, durante o século XX, saindo de uma cultura desconhecida para uma cultura misteriosa, repletas de seres fantásticos. No Brasil várias safras de produtos japoneses alimentaram os imaginários de muitas gerações depois da década de 1960.

Sem qualquer intenção premeditada, as produções japonesas foram exportadas e televisionadas a vários países a partir da década de 1960, como uma alternativa de diversão despreziosa. [...] diante de crianças e adultos que desconhecem esses hábitos e que a partir desse inusitado meio passam a conhecer um povo com tradições e hábitos diferentes (SATO, 2005, p. 29).

O que aconteceu nessa difusão cultural japonesa é que ela foi aceita, assim como o pacto entre leitor e o fantástico sem que esses elementos culturais fossem questionados. Nesse mundo no qual se convive com o fantástico, o anime mostra que tudo é possível, mas, enquanto um produto japonês, ele está permeado de preceitos culturais tais como: o animismo, o xintoísmo, entre outros.

O animismo é a crença em monstros, animais, elementos da natureza, robôs, fantasmas, enfim seres que são humanizados. O animismo não é exclusividade da cultura japonesa, mas de culturas nas quais há uma mescla de costumes tradicionais e de elementos da religião.

No Japão, desde a antiguidade, acredita-se que há oito milhões de divindades na natureza, inclusive a presença de espíritos dentro dos objetos e materiais. Sob essa visão, os animais são considerados missionários da divindade da natureza. Com base nisso, aparecem em contos e histórias do Japão personagens animais humanizados, monstros ou fantasmas que se comunicam com seres humanos. É também comum os cientistas japoneses colocarem nomes em robôs super modernos, recebendo a influência da cultura tradicional japonesa. Assim, a partir desse aspecto de animismo, os japoneses costumam aceitar o insólito na sua cultura (KITAHARA, 2011, p. 325-326).

O animismo vem do Xintoísmo. O *shinto* é composto de dois ideogramas²: *kami* (lido como *shin*) Deuses e *michi* (*to*), que significa caminho, em tradução literal “caminho dos deuses” (ANDRÉ, 2013, p. 04). O Xintoísmo é uma religião politeísta, possuindo inúmeras divindades. Muitas deidades estão presentes na natureza, pois é o ambiente de constituição dos seres animados de uma tradição religiosa, como uma forma de holismo – em que homem-natureza estão conectados.

4. ANÁLISE DO FILME

Em *A Viagem de Chihiro*, tem-se uma menina pré-adolescente que se muda para uma cidade rural com os pais. Nessa viagem, a família se perde ao pegar uma estrada não mapeada. Diante de um túnel eles hesitam um pouco, mas aventuram-se e encontram o que seria um parque temático muito comum no Japão na década de 1990. Como não veem outras pessoas, os pais pensam que o local está abandonado e eles seguem pelas escadas até encontrar uma série de restaurantes com muita comida, no qual eles se servem sem saber que seriam castigados.

Chihiro encontra um menino (Haku) que a manda embora, afirmando que ela tem de sair dali antes de anoitecer, mas já é tarde e a noite chega. Ao procurar os pais, Chihiro não os encontra, mas sim dois grandes porcos. Pensando que eles foram embora, ela busca voltar pelo caminho que veio, mas no lugar de uma escadaria há um rio e ela começa a pensar que aquilo é somente um sonho e começa a desaparecer. Nesse momento, ela receberá ajuda de Haku. Ela terá que ir procurar trabalho na casa de banhos de Yubaba a feiticeira que governa aquele mundo, pois, se não for considerada útil, o seu destino será a morte.

Após grande confusão Chihiro, consegue um emprego na casa de banhos e para isso terá que abrir mão de seu nome passando a se chamar Sen. Nesse ínterim, ela conhecerá Kamaji, Lin, Bebê, Sem face e Zeniba, os quais se tornarão seus amigos e lhe ajudarão na jornada de volta para sua vida e seu mundo.

² É um símbolo gráfico utilizado para representar uma palavra ou conceito abstrato.

A descrição desse anime o inscreve no âmbito do sobrenatural e do insólito. Os eventos desenrolados acontecem com naturalidade, mas são questionados pelo público, tanto pelo aspecto fantástico quanto pelo desconhecimento das relações que envolvem as personagens e a forte tradição animista das produções culturais japonesas.

Assim, os eventos insólitos seriam aqueles que não são freqüentes de acontecer, são raros, pouco costumeiros, inabituais, inusuais, incomuns, anormais, contrariam o uso, os costumes, as regras e as tradições, enfim, surpreendem ou decepcionam o senso comum, às expectativas quotidianas correspondentes a dada cultura, a dado momento, a dada e específica experiencição da realidade (GARCIA, 2007, p. 18).

Outro ponto que demonstra a presença do fantástico é a convivências entre os seres humanos, deuses, monstros que demonstra no filme a presença dos preceitos do Xintoísmo, que é a crença nos mundos e no respeito entre eles.

Os japoneses antigos acreditavam que havia três mundos: Takamagahara, Nakatsukuni e Yominokuni. Em Takamagahara, o mundo do céu, vivem Homens na existência de natureza com montanhas, rios, plantas e arvores, que continuam com o mundo da Terra, ou seja, o mundo atual Nakatsukuni, com trânsito livre entre os mundos. No mundo subterrâneo pós-morte, o Yominokuni, onde vivem mortos, há ligações, tanto com Takamagahara, quanto com Nakatsukuni. Sob essa visão, o mundo atual possui mais importância, não tendo tanta consciência de pecados, conseguindo deixar limpos todos os males e sujeiras, através de purificações e/ou exorcismo. Como citamos anteriormente, na obra de Kojiki, há cenários em que as divindades, os Homens e os animais humanizados transitam livremente entre os três mundos (KITAHARA, 2011, p. 328-329).

Uma personagem emblemática dessa relação entre os mundos é o personagem Sem Rosto, que se relaciona com as pessoas através daquilo que as outras demonstram. Com Chihiro, Sem Rosto é calmo e amigo – e, assim como ela o trata com os demais dentro da casa de banhos, ele representa o caráter ambicioso da forma como os outros se comportam e o tratam.

Através do exemplo do personagem Sem Rosto, nos deparamos com o binômio provocação/ empatia, empréstimo do gênero fantástico ao filme, que dá a perceber como o espectador age em relação a Chihiro. Dentro do anime, a idéia de provocação é uma maneira de instigar o espectador a participar do enredo, interagir com o ambiente, indagar as personagens e, a partir dessa provocação, surge à empatia com o outro, que no caso final serão as tradições japonesas.

Nesse processo, o espectador se apropria da identidade de Sen, construindo um laço de identificação a partir do qual o espectador participa consciente/inconsciente do enredo e da construção identitária da personagem. A ideia do outro é de se posicionar dentro do artifício mágico ambientado pelo autor.

Diante disso, observa-se que o fantástico transcende seus contos por seu valor cognitivo ao trazer seu leitor/observador a um mundo em que ele possa ultrapassar a barreira do social racional, solicitando de seu leitor um aguçamento de suas habilidades no campo do imaginário através da leitura/escrita. Quando associamos a ideia de fantástico ao filme, ou a qualquer outro tipo de produção visual, percebe-se que o espectador absorve o mundo de forma mais rápida assimilando-se a ele como participante em seu tocante.

No caso do filme em análise, o observador contempla a figura de sua heroína angustiada para trazer seus pais de volta e percebe uma proximidade com a figura do outro (Chihiro) ao se relacionar e absorver seus valores.

É através dos recursos da animação que essa absorção é possível. A exemplo disso, quando Georges Méliès produz seu primeiro filme de ficção científica “*Le Voyage dans a Lune*” (A Viagem à Lua), ao usar recursos inovadores de animação e efeitos especiais, ele tornou possível uma das primeiras manifestações de fantástico ao público comum. Um leitor poderia, por exemplo, imaginar-se estando em 1902 diante de sua primeira experiência de ir a um cinema, e acabar vendo, na cena fílmica, uma Lua sendo acertada por uma bala. Talvez esta seja, para ele, uma cena horripilante, fascinante, loucura, verdade, entres outras formas possíveis de leitura deste acontecido – é neste momento em que o fantástico encontra seu clímax.

As relações imaginativas na construção de um mundo no qual o possível seja realmente imprescindível para a composição de uma sociedade moderna em que o tempo, as vivências deixam de ser necessárias ao bem comum, é preciso um pouco da dita “imaginação” para poder romper com aquilo que é necessário romper: com o modo de vida baseado apenas no trabalho e com suas relações individuais de viver. É neste momento em que aproximamos nossa pequena heroína, que de início apresenta-se corrompida pelo modo de vida urbano onde a tradição não tem mais importância e se muda para um ambiente “rural”.

Um dos aspectos importantes nas produções japonesas é que a literatura bem como a animação são permeadas por elementos que mesclam arquétipos como: urbano e rural, tradição e moderno, individualismo e coletivismo, tempo presente e o tempo passado, observando problemas cotidianos que estão sendo ou foram vividos. Por isso, a presença tão forte da mitologia apresentada nos animes japoneses com uma maneira clara de passar lições de vida e de arrebatamento, pois a convivência fora dos padrões relega aquele ser à solidão e ao isolamento frente às adversidades da vida. O contraste entre o tempo passado e o tempo presente é um bom exemplo em Chihiro, que é arrebatada no início do anime, gerando uma crise identitária.

Essa crise é feita de forma estranha, mas nem por isso deixa de ser importante para sua formação como indivíduo e é neste momento que valores tradicionais entram em ação. A amizade, o amor pelo outro entram em conflito com a ganância, com o individualismo, com o desrespeito a natureza e aos seres míticos que permeiam todo ambiente da trama, a partir da qual ela irá sair com um novo olhar sobre seu mundo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Viagem de Chihiro é mais que uma animação, ela é um filme fantástico. O fantástico permeia as situações vividas pela personagem Chihiro que nos apresenta uma possibilidade instigante de

protagonismo infantil. Esse protagonismo é marcado por ações e acontecimentos que fazem parte de condutas de adultos, mas que vivenciadas por uma criança. Podemos sentir isso quando temos a condição imposta a Chihiro: ou ela é útil no mundo dos espíritos ou será morta.

Chihiro não tem rotulação. Não tem explicação que aponte duas ou mais direções para entrar ou sair do fantástico. O fantástico compõe a obra, mas não rotula sua narrativa. O fantástico que ali está presente é o fantástico independente da obra, do somatório de dicotomias ou do enfretamento de tomos: individuo versus ambiente, autor versus leitor, urbano versus rural, moderno versus tradição. Nesse filme, é possível observar os modos como o fantástico ultrapassa a barreira do realismo.

Eventos são sóditos em um mundo que não é o seu habitual. O ‘mundo novo’ em sua visão não lhe é diverso do outro no qual se vivia, aliás, este outro mundo também não se diz como novo nem para explicar-se a Chihiro. Isto é perceptível pela atmosfera criada, de similaridade, pois as ações desse ‘novo mundo’ são condizentes com o seu mundo habitual.

Um exemplo disso é a experiência do personagem Haku (o deus rio) que salvou certa vez Chihiro, o que permite ao leitor, neste caso, imaginar que o rio sempre salvará Chihiro. Diante dessa constatação, indagamos: será que Chihiro saiu do primeiro encontro com o rio sã e salva? A sua ida pra o mundo dos espíritos não demonstra que ela ficou em uma transição entre a vida e a morte?

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Carlos Drummond de. **Poesia completa**. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2003.

ANDRÉ, Richard. **Shintoísmo e culto aos kami**: Aproximações e Distanciamentos. In: Revista Nures n. 9 – Maio/Setembro 2008 Disponível em: <http://www.pucsp.br/revistanures>. Acesso em: 05.05.2013

BRUNEL, Pierre; CHEVREL, Yves. **Compendio de literatura comparada**. Lisboa: Gulbekian, 2004.

CHIAMPI, Irlemar. **O realismo maravilhoso**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

FURTADO, Filipe. **A Construção do fantástico na narrativa**. Lisboa: Livros Horizonte, 1980.

GARCÍA, Flavio. “O ‘insólito’ na narrativa ficcional: a questão e os conceitos na teoria dos gêneros literários”. In: GARCÍA, Flavio (org.). **A banalização do insólito: questões de gênero literário – mecanismos de construção narrativa**. Rio de Janeiro: Dialogarts, v. 1, 2007, p. 11-22. Disponível em: www.dialogarts.uerj.br. Consultado em: 10/06/2008.

KITAHARA, Satomi Takano. Tradição de insólito na cultura japonesa. In: **O insólito e a literatura infanto-juvenil**. Anais do IX Painel Reflexões sobre o insólito na narrativa ficcional/ III Encontro Nacional o Insólito como Questão na Narrativa Ficcional – **Simpósios**. Flávio Garcia; Regina Micheli; Marcello Pinto (orgs.) – Rio de Janeiro: Dialogarts, 2011.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Trad. Flávio Pinto Vieira e Teresinha Alves Pereira. Belo Horizonte: Editora Itatiaia Limitada, 1963.

RODRIGUES, Tailane. O insólito na contemporaneidade. In: GARCÍA, Flavio (org.). **A banalização do insólito**: questões de gênero literário – mecanismos de construção narrativa. Rio de Janeiro: Dialogarts, v. 1, 2007. p. 11-22. Disponível em: www.dialogarts.uerj.br. Acesso em: 10/06/2014.

SASAKI, Eliane Massae. **Valores culturais e sociais nipônicos**. 2011. Disponível em: <http://www.nipocultura.com.br/wp-content/uploads/2012/02/SASAKI-Elisa-Massae-Valores-culturais-e-sociais-niponicos-Rio-Kyooshikai-jul2011.pdf> Acesso em: 10/06/2014

SATO, Cristiane A. A cultura popular japonesa: anime. In: LUYTEN, Sonia Bibe (Org.). **Cultura pop japonesa**: mangá e anime. São Paulo: Hedra, 2005.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1992.