



## MAHOU SHOUJO: DESCONSTRUINDO UM GÊNERO

AMANDA AZEVEDO<sup>1</sup>; JENNIFER NEVES<sup>2</sup>; NADIA SENNA<sup>3</sup>;

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – a.rochazevedo@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – jenniferneves.ro@hotmail.com

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – alecrins@hotmail.com

### 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho é parte integrante de uma pesquisa sobre desenho, design e quadrinhos em desenvolvimento junto ao Núcleo de Desenho e Quadrinhos, do Centro de Artes da UFPel. O foco da investigação é o Mahou shoujo, em tradução literal, garotas mágicas, um subgênero de mangá e anime (quadrinhos e animações japonesas) que surgiu dentro do gênero Shoujo, por meados dos anos 60, cujas narrativas abordam as emoções humanas e os relacionamentos amorosos.

O mahou shoujo carrega todas essas especificidades e bagagem de significados do shoujo, mas adiciona o elemento magia, criando assim um produto para o público feminino onde é apresentado jovens garotas que possuem poderes e lutam em nome do amor contra as forças do mal.

Foi através dos mangás e animes, em especial os mahou shoujos que surgiu a ditadura do kawaii, em tradução literal, fofo. O ideal japonês de garota que já carregava uma série de estereótipos teve o fofo adicionado, as meninas deveriam ser fofinhas, tímidas e infantis. Quanto mais infantil uma garota fosse, mais fofa ela seria e consequentemente, mais desejada.

O anime Mahou Shoujo Madoka Magica obteve um grande impacto cultural dentro e fora do Japão, ele carrega consigo um movimento artístico japonês chamado Superflat que tem como objetivo se apropriar de ícones pop japoneses ligados ao kawaii e mostrar o quanto eles podem ser grotescos e bizarros, expondo uma sociedade que beira a alienação pelo infantil.

Essas especificidades de Madoka ligadas a tentativa de desconstrução da cultura justificou o início da pesquisa realizada, que se encontra dentro da área de estudos culturais e de gênero e têm como objetivo analisar a construção narrativa e visual do Mahou shoujo e apontar as desconstruções e inovações presentes na animação de Madoka.

Os referenciais teóricos para a construção da pesquisa se apoiam em artigos e livros sobre Cultura, Anime, Manga, Representatividade e Jornada do Herói.

### 2. METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada em caráter qualitativo, onde algumas animações do gênero mahou shoujo foram selecionadas para ser feito um estudo comparativo com o anime de Madoka.

Através do estudo de caso da narrativa e visualidades de Madoka foi traçado um paralelo entre ele e as obras anteriormente selecionadas, fazendo assim um mapeamento das diferenças e similaridades apresentadas nos desenhos.

As análises foram estruturadas a partir das teorias da narrativa de Joseph Campbell, o Monomito ou Jornada do Herói. Os estudos de Campbell destacam estratégias e estruturas narrativas presentes na maioria das histórias, contos de



fadas e novelas, que envolvem os protagonistas em situações de descobertas, auxílios e reviravoltas.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os anos 90 foram a era de ouro do Mahou Shoujo, algumas produções como Card Captor Sakura e Sailor Moon fizeram tanto sucesso que tiveram seus direitos de exibição vendidos para diversos países ocidentais, inclusive o Brasil (Moliné, 2004). Sailor Moon e Sakura passaram no cartoon Network e mais tarde na tv aberta pela emissora rede Globo.

Sailor Moon conta a história de Tsukino Usagi, no Brasil Serena, uma adolescente de 14 anos sonhadora, tímida, bondosa e desastrada que conhece um gato preto falante, que informa a garota que ela é uma reencarnação de uma guerreira lunar e deve encontrar outras 4 garotas para encontrar a princesa da Lua. Depois de encontrar suas companheiras, as 5 partem para muitas aventuras onde lutam contra o mal em nome da justiça e amor.

A aventura de Card Captor Sakura começa quando Sakura está mexendo na biblioteca do seu pai e encontra um livro cheio de cartas, uma rajada de vento bate e todas as cartas são espalhadas pela cidade. Com isso aparece o guardião das cartas Kerberos, Kero, que diz para a menina que aquelas cartas são muito poderosas e foram criadas por o grande mago Lead Clow e era dever de Sakura recuperá-las. A menina começa a recuperar as cartas e usar o poder delas, passando por muitos desafios e encontrando até um rival e par amoroso.

Esses desenhos fizeram grande sucesso entre crianças pequenas, mas não atingiram o público jovem como ocorreu no Japão, depois de terem sido exibidos o Mahou Shoujo foi esquecido pelo grande público, fazendo parte do cotidiano apenas dos amantes da cultura japonesa que em grande parte foram as crianças que cresceram com a influência de valores, estética e estilo de vida Japonês (Luyten, 2005).

A teoria de Campbell sobre as narrativa identifica na estrutura das histórias 12 passos divididos em três módulos. O primeiro, Partida ou Separação mostra o início da jornada do herói, onde temos a superação do seu desconhecimento do novo mundo e de sua relutância em mudar. O Segundo módulo a Iniciação aborda as aventuras do herói, o comprometimento com os seus ideais e suas primeiras derrotas. O terceiro módulo o Retorno mostra o herói juntando suas experiência para mudar, se transformar e conseguir resolver seus problemas.

Sailor Moon e Sakura se encaixam dentro da jornada do herói, as protagonistas passam por todas as etapas, mesmo em Sailor Moon onde há 5 protagonistas, todas as personagens passam por todo o percurso do herói, com no fim resolvendo seus problemas. Esses animes mostram que com esforço e dedicação tudo pode se resolver, por mais difícil que seja. As protagonistas são confiantes, cheias de esperança, fofas e alegres, mesmo que às vezes fraquejem, nunca desistem e nem se desviam do caminho do bem.

Mahou Shoujo Madoka Magica também possui 5 protagonistas, apesar de seguirmos as dúvidas e problemas de Madoka, ao longo da história é contada a vida de todas as personagens, seus problemas, ambições e medos. Duas das personagens começam seguindo a jornada do herói, Madoka e Sayaka, quando Kyubey, um animal fofinho, entra em contato com elas e as convida para virarem garotas mágicas para ajudar a proteger a cidade lutando contra bruxas. As



meninas em seguida acabam entrando em contato com as outras protagonistas que já são garotas mágicas, cada uma com um caminho e objetivos diferentes.

Todas as bruxas possuem labirintos, uma dimensão diferente, onde tudo de caótico pode acontecer, a estética desses labirintos é diferente de tudo que é apresentado em animes. Eles possuem muitos padrões, colagens, fotos reais com ilustração, diferença de traços e estéticas e muitos elementos fofos deformados. Tudo isso são características que foram trazidas do Superflat, toda a estética dos labirintos é uma tentativa de desconstrução do fofo porque ao decorrer da história descobrimos que essas vilãs, as bruxas, nada mais são do que garotas mágicas que caíram em desespero e se transformaram em uma mistura de seus piores medos com maiores ambições. Ao longo da trama o espectador descobre que por trás de todo o brilho e magia existe uma trama sórdida onde garotinhas são militarizadas e colocadas para lutar em uma guerra onde não existem realmente inimigos, apenas vítimas, fazendo assim um paralelo com toda a história da humanidade onde as pessoas são colocadas umas contra as outras, quando no fundo são todos iguais.

Logo nos primeiros episódios uma das protagonistas, Mami, morre dentro do labirinto de uma bruxa, traumatizando Madoka e Sayaka. A jornada do monomito de Mami não pode mais ser completada, ela se torna uma presença e lembrança presente ao longo de toda a trama, um lembrete da mortalidade.

Mesmo com todo o trauma Sayaka resolve superar seus medos e se transformar em uma garota mágica, nesse ponto da história as personagens descobrem por intermédio de outra protagonista, Homura, que as garotas mágicas não são mais humanas, que Kyubey é um ser alienígena que as usa para seus propósitos. Sayaka entra em desespero por não ser capaz de declarar seus sentimentos para o homem que ama, por não ser mais humana e acaba se suicidando e levando consigo outra protagonista, Kyoko, que morre tentando salvar sua amiga.

As teorias de narrativa de Campbell se distorcem e se rompem ao longo da animação, diferente dos demais mahou shoujos, onde as protagonistas mesmo com problemas continuam sendo boas e superam as adversidades, Madoka mostra que em uma guerra só há vítimas, que por trás de toda a magia e fofura existem falhas no mundo que não podem ser superadas.

No fim da história só sobram duas personagens Homura e Madoka, no antepenúltimo episódio descobrimos que Homura é uma viajante do tempo, onde em outras linhas temporais era a melhor amiga de Madoka. Homura volta incessantemente no tempo sempre que Madoka morre ou se transforma em uma garota mágica, recomeçando uma nova linha temporal para tentar impedir que sua amiga se transforme em uma mahou shoujo e acabe entrando nessa guerra.

A animação termina com Madoka se transformando em uma garota mágica e abrindo mão de sua humanidade para virar um conceito, um deus, viajando pelo tempo e espaço apagando a existência de todas as bruxas. As leis do universo são reescritas, Madoka desaparece das lembranças de todos, exceto de Homura.

Madoka foi a única a cumprir a jornada do herói, mas só em partes, seu maior desejo que era continuar perto das pessoas que amava não foi realizado, ela terá que por toda a eternidade ser somente uma espectadora, enquanto sua amiga Homura segue uma vida solitária.

Alguns anos depois foi lançada uma continuação do anime em um filme, onde descobrimos o que acontece depois de Madoka ter se transformado em



deusa, a história do filme também traz uma narrativa caótica, diferente das teorias de Campbell, fica evidente uma maior influência do movimento Superflat.

#### 4. CONCLUSÕES

Animações são influenciadores da nossa cultura e podem servir como meio para contestar e construir costumes e saberes de forma envolvente, fazendo diferentes pessoas refletirem de maneira natural e delicada sobre o que consomem e acreditam.

Madoka desconstruiu um gênero enraizado na cultura japonesa e que influenciou e influencia a vida de pessoas de até mesmo fora do Japão. A animação também mostra como é possível se manter dentro de um gênero mesmo quebrando as bases da construção do mesmo e algumas das teorias mais respeitadas sobre narrativa.

Madoka lida com emoções humanas e relacionamentos amorosos, as bases do Shoujo, também apresenta jovens meninas com poderes mágicos e grandes responsabilidades com uma jornada a cumprir, entrando assim dentro do Mahou Shoujo, mas ao longo da história as teorias de narrativa das personagens são desconstruídas e os alicerces do Mahou Shoujo começam a cair, pois suas protagonistas não cumprem com as expectativas do gênero, elas acabam se modificando e sendo atingidas pela realidade difícil em que estão inseridas.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix, 1997

MOLINÉ, A. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: Editora JBC, 2004.

LYUTEN, S. M. B. **Mangá: O poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2000.

LYUTEN, S. M. B. **Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005.

##### Documentos eletrônicos

UOL. **A final, o que é narrativa?**. Revista de Cinema, 12 out. 2011. Acessado em 02 out. 2017. Online. Disponível em: <http://revistadecinema.uol.com.br/2011/10/afinal-o-que-e-a-narrativa/>