

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO**

SABRINA KELLY ROZA

**REPRESENTAÇÃO DE MULHERES NEGRAS NOS ANIMES A PARTIR DAS
PERSONAGENS SISTER KRONE E CANARY**

Monografia

MARIANA

2022

SABRINA KELLY ROZA

**REPRESENTAÇÃO DE MULHERES NEGRAS NOS ANIMES A PARTIR DAS
PERSONAGENS SISTER KRONE E CANARY**

Monografia, apresentada à Universidade Federal de Ouro Preto, como parte das exigências para a obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Orientadora: Professora Dra. Karina Gomes Barbosa.

MARIANA

2022

SISBIN - SISTEMA DE BIBLIOTECAS E INFORMAÇÃO

R893r Roza, Sabrina Kelly.
Representação de mulheres negras nos animes a partir das
personagens Sister Krone e Canary. [manuscrito] / Sabrina Kelly Roza. -
2022.
157 f.: il.: color., tab..

Orientadora: Profa. Dra. Karina Gomes Barbosa.
Monografia (Bacharelado). Universidade Federal de Ouro Preto.
Instituto de Ciências Sociais Aplicadas. Graduação em Jornalismo .

1. Anime. 2. Negras. 3. Personagens de desenhos animados. I.
Barbosa, Karina Gomes. II. Universidade Federal de Ouro Preto. III. Título.

CDU 305(=013)

Bibliotecário(a) Responsável: Essevalter De Sousa-Bibliotecário Coordenador
CBICSA/SISBIN/UFOP-CRB6a1407



FOLHA DE APROVAÇÃO

Sabrina Kelly Roza

Representação de mulheres negras nos animes a partir das personagens Sister Krone e Canary

Monografia apresentada ao Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo

Aprovada em 31 de outubro de 2022.

Membros da banca

Dra. Karina Gomes Barbosa - Orientadora (Universidade Federal de Ouro Preto)
Dra. Denise Figueiredo Barros do Prado (Universidade Federal de Ouro Preto)
Dr. Felipe Viero Kolinski Machado Mendonça (Universidade Federal de Ouro Preto)

Karina Gomes Barbosa, orientadora do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 27/01/2023.



Documento assinado eletronicamente por **Karina Gomes Barbosa da Silva, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 27/01/2023, às 16:20, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0464956** e o código CRC **16849BF5**.

Dedico esta pesquisa a todos aqueles que um dia irão ler estas páginas. Espero contribuir e gerar questionamentos acerca do tema.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus e a Nossa Senhora Aparecida por me dar forças necessárias para embarcar nessa jornada de graduação. E agradeço a mim mesma por não desistir, o caminho foi cheio de obstáculos, mas no fim deu tudo certo.

Agradeço aos meus pais, Maria Cecília e José Bernardo, que me deram o suporte necessário para que eu conseguisse concluir a graduação. Além disso, agradeço aos meus irmãos, Sandra, Simone e Rodrigo, por toda a ajuda durante esse tempo.

Agradeço a todos os professores que tive o privilégio de conhecer durante esses anos e por todo o conhecimento passado. Aprendi muito com vocês.

Agradeço as amizades que fiz, além de pessoas que passaram por mim durante esse percurso.

E agradeço a professora e orientadora Karina Barbosa. Obrigada pela paciência e pelo conhecimento. O desafio foi vencido!

E por fim, agradeço a universidade. Até!

*Você tem que agir como se fosse possível
transformar radicalmente o mundo. E você
tem que fazer isso o tempo todo.
Angela Davis.*

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo discutir como as mulheres negras são representadas nos animes. A proposta é identificar como essas personagens são inseridas nessas narrativas e de quais formas elas aparecem, se atuam como protagonistas, vilãs e se carregam estereótipos de raça, entre outros. Além disso, a pesquisa investiga porque ainda hoje a presença dessas personagens é pouco comentada pelo grande público. O principal objetivo do trabalho é identificar quais recursos são utilizados para a inserção de mulheres negras nos animes e como as suas características físicas e personalidade são introduzidas na trama para a construção de sentido. Ademais, se buscou compreender o fenômeno de personagens ocidentais nos animes, a análise de animes específicos com personagens negras, além de trazer aspectos da cultura pop japonesa. A pesquisa contempla discussões sobre História dos Animes; Representação, Raça e Identidade; Figuras negras no cinema de animação e Representação de Mulheres Negras nos Animes. A partir de uma pesquisa exploratória na internet foram encontrados um total de 40 personagens negras e outras consideradas não brancas, como as da etnia indiana. Com base nas representações dessas figuras, foram escolhidas duas mulheres negras para serem analisadas de forma mais profunda, Sister Krone do anime The Promised Neverland e Canary, do anime Hunter x Hunter.

Palavras-chaves: Animes; Representação; Mulheres Negras; Cultura Pop Japonesa; Raça.

ABSTRACT

This paper aims to discuss how black women are represented in anime. The proposal is to identify how these western characters are inserted in these narratives and in which ways they appear, if they act as protagonists, villains and if they carry racial stereotypes among others. The justification for this work came from a particular curiosity and interest of the author, who, as a black woman, has seen very little of this type of representation. In addition, the research came to investigate whether there is protagonism of black women and why even today the presence of these characters is little commented on by the general public. The main objective of the work is to identify which resources are used for the insertion of black women in anime, and how their physical characteristics and personality are introduced in the plot to build meaning. Furthermore, we sought to understand the phenomenon of western characters in anime, the analysis of specific anime with black characters, and to bring aspects of Japanese pop culture. As theoretical bases present in the research I used specific chapters that contemplated the History of Animes; Representation, Race, and Identity; Black Figures in Animated Film, and Representation of Black Women in Animes. From an exploratory search on the internet a total of 40 black characters and others considered non-white, such as those of Indian ethnicity, were found. Based on the representations of these figures, two black women were chosen to be analyzed in more depth, Sister Krone from the anime *The Promised Neverland* and Canary, from the anime *Hunter x Hunter*.

Keywords: Anime; Representation; Black Women; Japanese Pop Culture; Race.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1- QUADRO COM PERSONAGENS FEMININAS REPRESENTADAS NOS ANIMES.	14
FIGURA 2- SISTER KRONE RETRATADA NO MANGÁ E NO ANIME THE PROMISED NEVERLAND (2016-2020).	16
FIGURA 3 – IMOKAWA MUKUZO GENKANBAN NO MAKI.	18
FIGURA 4- FILME MOMOTARO	20
FIGURA 5 – FILME A LENDA DA SERPENTE BRANCA	21
FIGURA 6- TABELA MERCADO DE ANIMAÇÃO JAPONESA. REPRODUÇÃO: AJA	23
FIGURA 7- TRÊS PERSONAGENS NEGROS QUE VIRAM ANIMAIS NAS ANIMAÇÕES.	31
FIGURA 8- LINHA DO TEMPO COM PERSONAGENS DAS ANIMAÇÕES DE 197-2019.	32
FIGURA 9- POST FEITO PELA ATRIZ DA GLOBO JÉSSICA ELLEN.	35
FIGURA 10- JYNX É UM POKÉMON DE GELO E PSÍQUICO DA ANIMAÇÃO POKÉMON	41
FIGURA 11- COLAGEM DA PERSONAGEM COFFEE.	42
FIGURA 12- LENORA Á ESQUERDA COM O AVENTAL, QUE AGORA VIROU CAPA	43
FIGURA 13- SISTER KRONE CHEGA À FAZENDA.	58
FIGURA 14- KRONE, ISABELLA E AS CRIANÇAS NO REFEITÓRIO.	58
FIGURA 15- ISABELLA MOSTRA KRONE SEUS APOSENTOS.	59
FIGURA 16 – KRONE E MAMAMA ISABELLA CONVERSAM NO QUARTO	60
FIGURA 17- MAMAM ISABELLA .	60
FIGURA 18-EM SEU QUARTO KRONE ELOGIA ISABELLA.	61
FIGURA 19 -KRONE SE CURVA EM RESPEITO A MAMA ISABELLA.	61
FIGURA 20- ISABELLA OLHA PARA KRONE E PEDE PARA QUE ELA DECORE TODOS OS DOCUMENTOS.	63
FIGURA 21- ISABELLA COLOCA AS MÃO NO ROSTO DE KRONE ABAIXANDO - PARA OLHAR DIRETAMENTE NOS SEUS OLHOS, COMO SE FOSSE UMA CRIANÇA.	64

FIGURA 22- ISABELLA DIZ A KRONE PARA ELA NÃO PENSAR MUITO. E KRONE DÁ UM RISO DE SATISFAÇÃO COM A MÃO SOB O PEITO, SIMBOLIZANDO OBEDIÊNCIA	65
FIGURA 23-BONECA DA SISTER KRONE.	66
FIGURA 24- KRONE EM PRIMEIRO PLANO CONTINUA SEU DIÁLOGO COM A BONECA.	67
FIGURA 25- ROSTO DE KRONE COM SOMBRAS APARENTES DANDO SUSPENSE AO SEU ROSTO.	67
FIGURA 26- KRONE PERGUNTA À BONECA O MOTIVO DO CHORO.	68
FIGURA 27- KRONE COMEÇA A NINAR A BONECA.	68
FIGURA 28- KRONE AFIRMA QUE SERÁ UMA MAMA.	69
FIGURA 29-KRONE QUER BRINCAR DE PEGA-PEGA COM AS CRIANÇAS.	70
FIGURA 30-KRONE CONTA PARA IR PEGAR AS CRIANÇAS NA FLORESTA E CORRE A UMA VELOCIDADE MUITO RÁPIDA.	71
FIGURA 31 -KRONE GANHA VELOCIDADE ENQUANTO CORRE NA FLORESTA.	72
FIGURA 32-KRONE TENTA ENCONTRAR 3 DAS CRIANÇAS QUE TENTARAM SE ESCONDER.	73
FIGURA 33-KRONE OUVE AS ORDENS DE ISABELLA.	74
FIGURA 34- ISABELLA FALA SOBRE A APARÊNCIA DE KRONE.	75
FIGURA 35- KRONE FICA FURIOSA.	76
FIGURA 36- KRONE CONVERSA COM UMA DAS CRIANÇAS.	78
FIGURA 37-KRONE COM SEUS TRAÇOS FÍSICOS BEM ESTEREOTIPADOS.	79
FIGURA 38 – KRONE SENTADA NA CAMA PENSANDO.	80
FIGURA 39 -KRONE SEGURA A BONECA.	80
FIGURA 40- KRONE ENCONTRA O BILHETE NO DORMITÓRIO.	81
FIGURA 41- KRONE PENSA EM DENUNCIAR ISABELLA A PARTIR DO BILHETE ENCONTRADO.	81
FIGURA 42-KRONE FICA SURPRESA AO LER O CONTEÚDO DA CARTA.	82
FIGURA 43-KRONE RESMUNGA ENQUANTO ARRUMA AS SUAS MALAS PARA IR EMBORA.	83

FIGURA 44- KRONE SE ENCONTRA COM A VOVÓ NO PORTÃO DE SAÍDA E DENUNCIA ISABELLA A PARTIR DO BILHETE ENCONTRADO NO DORMITÓRIO.	83
FIGURA 45-KRONE FAZ SEUS QUESTIONAMENTOS.	84
FIGURA 46 -ISABELLA E AS CRIANÇAS JANTAM NO REFEITÓRIO ENQUANTO KRONE ESTÁ PRESTES A PERDER A VIDA.	85
FIGURA 47- UMA CRIATURA APARECE PARA PEGAR KRONE.	85
FIGURA 48 - A CRIATURA PEGA UMA ESPÉCIE DE PLANTA PARA ATINGIR KRONE.	86
FIGURA 49- SISTER KRONE MORRE.	87
FIGURA 50- GON, LEORIO E KURAPIKA OBSERVAM CANARY EM FRENTE A ELES.	89
FIGURA 51- ÂNGULO VISTO DE CIMA DE CANARY ENQUANTO CONVERSA COM GON.	90
FIGURA 52-CANARY OBSERVA O TRIO ENQUANTO DIZ QUE A PERMISSÃO NÃO FOI CONCEDIDA.	91
FIGURA 53-CANARY AVISA GON PARA QUE ELE, LEORIO E KURAPIKA NÃO ULTRAPASSEM A LINHA	91
FIGURA 54-GON VAI AO ENCONTRO DA LINHA LIMITE IMPOSTA POR CANARY.	92
FIGURA 55 -GON FLUTUA NO AR DEPOIS DE SER GOLPEADO POR CANARY.	92
FIGURA 56 -CANARY DIZ AO TRIO QUE APENAS SEGUE ORDENS.	93
FIGURA 57- CANARY FICA TENSA COM A LEMBRANÇA QUE TEVE DE KILLUA.	93
FIGURA 58 -CANARY QUESTIONA LEORIO E KURAPIKA PORQUE NÃO IMPEDEM GON DE TENTAR CRUZAR A LINHA .	94
FIGURA 59- CANARY É ATINGIDA NA CABEÇA POR UM TIRO NA CABEÇA.	94
FIGURA 60 -CANARY CAI NO CHÃO.	95
FIGURA 61- CANARY DIZ A KILLUA QUE ELA É APENAS UMA SERVA.	96
FIGURA 62 - CANARY LUTA COM MAIS DE 100 HOMENS.	97
FIGURA 63 - CANARY SE CURVA QUANDO KILLUA DEIXA A MANSÃO.	98
FIGURA 64- RETORNO DE CANARY NO 13º ARCO.	99
FIGURA 65- CANARY DIRIGE O CARRO DA FAMÍLIA ZOLDYCK .	99

FIGURA 66- KILLUA E OS MORDOMOS DENTRO DO QUARTO DE HOSPITAL ONDE GON ESTÁ.	100
FIGURA 67 - CANARY NA PARTE DE FORA DO HOSPITAL	100
FIGURA 78- CANARY EM FRENTE AO TÚMULO DE GOTOH.	101
FIGURA 69- CANARY FAZ UM GESTO DE SILÊNCIO PARA A A OUTRA MORDOMO.	102
FIGURA 70- CANARY ENCONTRA GOTOH QUE TRANSFORMOU EM UMA CRIATURA DA FLORESTA .	102

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 -SITES PESQUISADOS	16
TABELA 2 - TABELA COM ANIMES ANALISADOS	56
TABELA 3 - PRINCIPAIS PERSONAGENS NEGRAS EM ANIMES	109

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2. HISTÓRIA DOS ANIMES	18
2.1 DÉCADA DE 1960: ANIMES VÃO PARA A TELEVISÃO	22
2.2 GÊNEROS	23
2.3 OTAKUS E FAN SERVICE	25
2.4 REPRESENTAÇÃO DOS PERSONAGENS OCIDENTAIS	27
3. REPRESENTAÇÃO DA FIGURA NEGRA NO CINEMA DE ANIMAÇÃO	30
3.1 ESTEREÓTIPOS	37
3.2 PRIMEIROS PERSONAGENS NEGROS RETRATADOS DENTRO DOS ANIMES	40
4. RAÇA, IDENTIDADE CULTURAL E REPRESENTAÇÃO	44
4.1 REPRESENTAÇÃO	50
5 MOVIMENTOS METODOLÓGICOS	54
5.1 SISTER KRONE	57
5.2 CANARY	91
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	109
REFERÊNCIAS	111
APÊNDICE – 40 PERSONAGENS NEGRAS ENCONTRADAS NOS ANIMES	114

1 INTRODUÇÃO

Dragon Ball Z, Naruto, Pokémon, e Sailor Moon. Esses são alguns exemplos dos animes mais conhecidos mundialmente. Em minha experiência pessoal cresci assistindo-os, porém, nunca me senti representada de fato em nenhum deles. Quero dizer, personagens negros e principalmente garotas negras eram escassas nesse tipo de produção. Poderiam até existir, mas não eram o foco da trama principal e acabavam não sendo percebidas apesar de estarem no enredo. Ademais, dentre os animes citados a maioria deles é protagonizada por homens, sendo somente a personagem *Sailor Moon* uma protagonista feminina.

Podemos perceber que esses personagens em questão são apresentados diante das telas com a pele clara, e em hipótese alguma estou afirmando que estes sejam considerados brancos (podemos discutir a questão racial e étnica a partir da cor amarela e das representações de povos orientais); a questão a ser levantada aqui é que são poucos os retratados com a pele negra. Ainda que a representação de personagens femininas no mundo dos animes venha ganhando destaque, o debate acerca de figuras de pele negra ainda é pequeno na comunidade de animação japonesa. De acordo com Cíntia Schwantes, “em uma sociedade patriarcal que depende do silenciamento do Outro para se manter funcional, os espaços de expressão pessoal reservados às mulheres são escassos e restritos” (2006, p. 11).

Podemos encontrar no universo dos animes representações femininas, a exemplo de figuras fortes e conhecidas como a já citada *Sailor Moon (1991)*, de Naoko Takeuchi, produzido por Toei Animation, e a *Princesa Mononoke (1997)*, do Studio Ghibli.

A presença dessas personagens femininas nos animes pode trazer a possibilidade de uma representação para as mulheres que as veem, porém, esse fato não é garantido, visto que as representações muitas das vezes se apresentam de formas problemáticas. Ser vista diante de uma tela pode trazer consigo várias interpretações, tanto positivas como negativas. Quando uma mulher com determinadas características físicas é representada dentro de alguma narrativa, ela

poderá ser passível de identificação por uma parte do público que as assiste ou não, para isso olhar para elas requer bastante atenção e cuidado.



Figura 1- Quadro com personagens femininas representadas nos animes.

Fonte: Montagem da autora.

O olhar é algo muito poderoso, ele tem o poder de ditar quem é superior ou não, assim como acreditava a pesquisadora estadunidense bell hooks em *Black Looks: Race and Representation* (1992). Para ela, havia poder em olhar. Pois quando em sua infância descobriu que no tempo da escravidão o povo escravizado era punido por olhar sem a permissão de seus senhores, percebeu ali que o olhar poderia ser objeto de dominação de determinados grupos sobre outros. A figura da mulher branca sempre foi vista de forma diferente em detrimento das negras: às brancas era destinado o olhar apazível, um modelo de mulher ideal para se ter um relacionamento amoroso, por exemplo. Já as negras eram invisibilizadas muitas vezes e esse fator colaborava para que o olhar gentil fosse voltado para a branca. Assim como dizia hooks (1992) sobre o cinema, mesmo quando as representações da mulher negra

estavam presentes nos filmes, os corpos delas estavam lá com a função de servir, além de fortalecer e manter a mulher branca como objeto do olhar falocêntrico masculino.

Em 1985 a cartunista Alison Bechdel criou o *Teste de Bechdel*¹, que visa medir a representatividade feminina dentro de uma produção, seja ele, filme, anime, série ou livro. Para isso deve conter três importantes características, são elas:

1. *Ter ao menos duas personagens femininas;*
2. *Que elas conversem entre si em alguma cena;*
3. *Sobre algo que não seja sobre homens.*

Os animes são divididos em categorias específicas para mulheres e homens, mas se levarmos em consideração o Teste de Bechdel, até mesmo nas animações produzidas para garotas elas falarão entre si sobre algum rapaz em potencial. O que é comumente visto sobre mulheres como protagonistas dos animes está intrinsecamente relacionado ao gênero ditado como animes para o público feminino, shoujo (sobre o qual falaremos adiante). Porém, a questão a ser levantada é que na maioria das vezes as animações para esse público-alvo são voltadas para o romance e colégio que sempre envolve um rapaz por quem a personagem principal tem uma paixão.

O shoujo é comercializado principalmente para um público feminino. Shoujo trata de perguntas feitas tanto por meninos como por meninas. "Quem sou eu, que tipo de pessoa eu quero ser, o que eu estaria disposto a fazer por amor". As histórias enfocam o processo interno de tomada de decisões pelo qual as personagens femininas principais passam para responder a essas perguntas. [...]; Shoujo trata de emoções e relacionamentos entre os personagens menino e menina, onde a trama geralmente é secundária ao desenvolvimento do relacionamento. (GREGSON,2005, p.124).

Quando falamos da presença de mulheres negras nesse tipo de animação, não especificamente no gênero shoujo, parece um caminho ainda mais distante. As figuras negras nem sempre são retratadas como as personagens comumente mostradas nos

¹ Disponível em: <https://bechdeltest.com/>. Acesso em: 24 de novembro de 2021.

animes, como é o caso de Sister Krone do anime *The Promised Neverland*. A figura dela se resume a um serviçal e suas características físicas visibilizadas ainda geram muitos comentários negativos por trazerem em sua aparência traços exagerados.

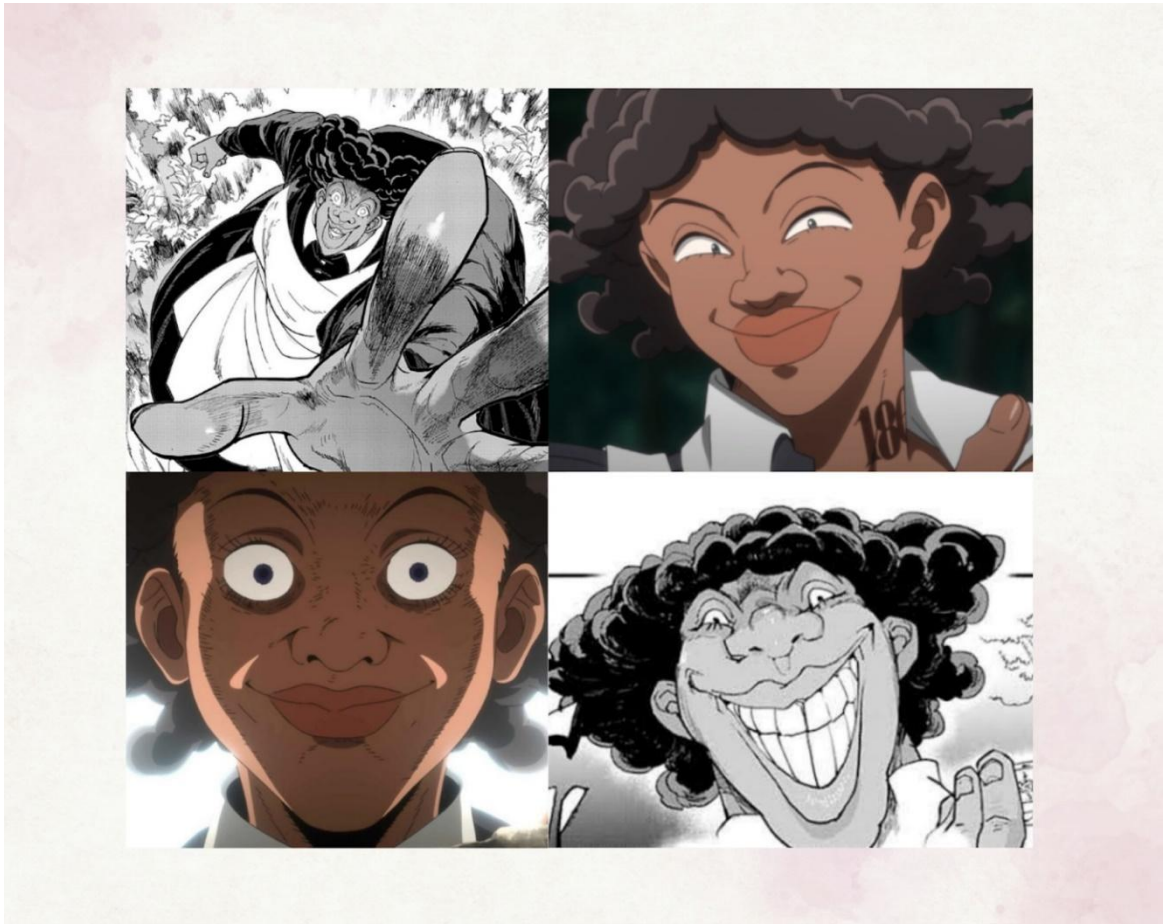


Figura 2- Sister Krone retratada no mangá e no anime *The Promised Neverland* (2016-2020).

Fonte: Montagem da autora.

A partir de uma pesquisa exploratória na internet em sites, blogs e fóruns, pude encontrar algumas das principais personagens negras que aparecem nos animes e séries de animação japonesas. Os sites encontrados foram:

Tabela 1 - Sites pesquisados

1	https://butwhythopodcast.com/2020/02/13/10-black-women-in-anime-that-i-proudly-claim-made-me-feel-seen/
---	---

2	https://www.thatssister.com/black-anime-characters-dark-skin-female-male/
3	https://animemotivation.com/black-female-anime-characters/
4	https://siachenstudios.com/list/black-female-anime-characters/
5	https://news.blackgirlsanime.com/8-badass-black-female-anime-characters-to-aspire-to/
6	https://thebingeful.com/black-female-anime-characters/
7	https://waveripperofficial.com/black-female-anime-characters/
8	https://skdesu.com/en/black-female-and-male-anime-characters/
9	https://www.crunchyroll.com/pt-br/anime-feature/2020/05/21-1/a-celebration-of-women-of-color-in-anime
10	https://www.crunchyroll.com/pt-br/forumtopic-794345/black-people-in-anime
11	https://www.buzzfeed.com/dominibear/top-7-badass-black-anime-leads-you-need-to-watch-984w5eo9mp
12	https://myanimelist.net/forum/?topicid=207688&show=50#msg846953
13	https://www.fanbolt.com/121513/female-black-anime-characters-that-stand-out-on-screen/

Fonte: Autora.

2. HISTÓRIA DOS ANIMES

Anime, animê ou animé são animações japonesas que surgiram no século XX, logo após a Segunda Guerra Mundial. Segundo Alexandre Nagado,

A palavra é uma contração à moda japonesa de *animation*, termo em inglês para definir animações de qualquer tipo. Animações experimentais já eram feitas no Japão na década de 1910, mas a indústria realmente decolou com a entrada do estúdio Toei, que aconteceu oficialmente em 22 de outubro de 1958, com a estreia de *Hakujaden*, exibido como *A Lenda da Serpente Branca*. (NAGADO, 2011, p. 50).

Para contextualizarmos como os animes surgiram, precisamos voltar um pouco na história, mais precisamente no ano de 1917, que foi quando surgiu o primeiro filme de animação japonês, chamado *Dekobo Singacho: Meian no Shippai*, de acordo com a editora e distribuidora de vídeo especializada em conteúdo asiático *Right Stuf Inc*². O curta-metragem citado foi produzido por Oten Shimokawa, que foi um artista japonês considerado o pioneiro nos animes.

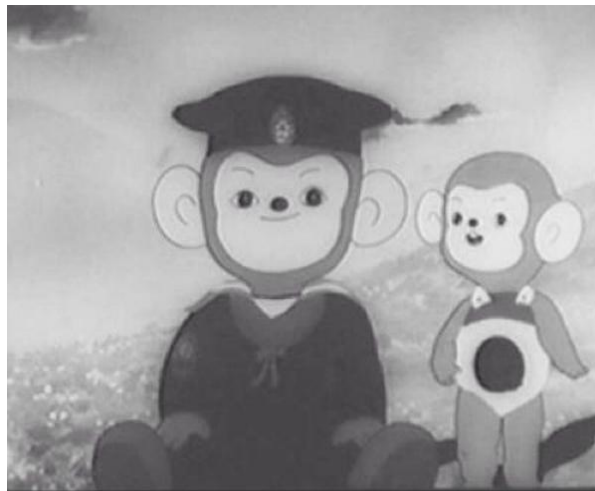


Figura 3 - Imokawa Mukuzō Genkanban no Maki.

Disponível em :<<https://www.imdb.com/title/tt0438100/>>. Acesso em 28 de setembro de 2021.

A Primeira Guerra Mundial estava ocorrendo, e nessa mesma época no Japão houve lançamentos de outros curta-metragens, além de artistas e diretores. São eles:

² RIGHT STUF ANIME. The History of Anime. Right Stuf Anime. Disponível em:<<https://www.rightstufanime.com/post/global-history-of-anime>>. Acesso em: 28 de outubro de 2021.

Junichi Kouchi, que produziu os curta-metragem *Namakura Gatana* (1917), *Eiga enzetsu: Seiji no rinrika* (1926), e Seitaro Kitayama, com *Momotaro* (1918) e *Urashima Tarō* (1918).

Nobuyuki Tsugata descreve no artigo *Research on the Achievements of Japan's First Three Animators* (2003), que o trio composto por Oten Shimokawa, Junichi Kouchi e Seitaro Kitayama revolucionou toda uma época e uma indústria de animação japonesa e ficou conhecido como os “pais do anime”. As animações produzidas por eles naquela época eram bem diferentes das produzidas atualmente; antes, havia a ausência de cores e as animações eram em stop-motion.

Conforme Berry Purves descreve em seu *livro Stop Motion* (2011), a técnica de stop motion consiste na criação da ilusão por movimento através da gravação quadro a quadro, que manipula um objeto sólido, boneco ou imagem de recorte em um cenário físico espacial.

Apesar da peculiaridade dos curta-metragens produzidos naquela época, eles contavam histórias muito semelhantes às das animações de hoje, como tramas engraçadas, histórias de samurais e contos presentes no folclore japonês.

Os curtas-metragens de 1917 foram feitos para produtoras específicas, que posteriormente acabaram falindo devido à grande dificuldade da produção dos filmes. Porém, alguns anos depois, nas décadas de 1930 e 1940, houve um crescimento na criação de propagandas. Como havia uma preparação para a guerra, as animações tomaram uma outra forma, a fim de produzir vídeos educativos para crianças e peças publicitárias para empresas.

O primeiro filme de anime completo foi *Momotaro: Umi no Shinpei* (*Momotaro, Marinheiros Sagrados*), lançado em 1945. Ele foi um filme de propaganda encomendado pela marinha japonesa para passar uma mensagem de esperança em meio à guerra.

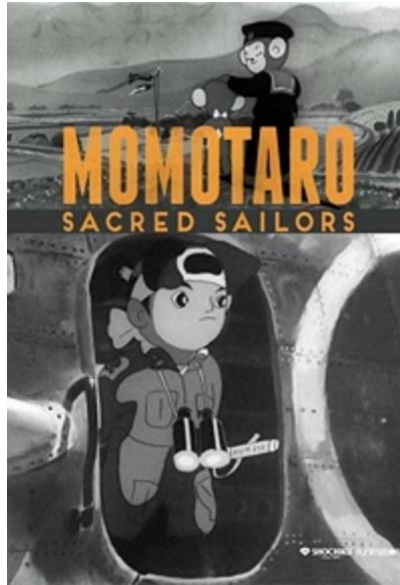


Figura 4- Filme Momotaro.

Disponível em :< <https://www.imdb.com/title/tt0142666/>>. Acesso em 28 de setembro de 2021.

A Segunda Guerra Mundial foi um divisor de águas em todo o Japão. O que quero dizer é que a partir disso, não somente o modo de vida do povo foi afetado, mas também sua cultura como um todo. A ocupação de tropas norte-americanas no país trouxe censura ao Japão, limitando o seu povo na forma de se expressar culturalmente. De acordo com Melo e Cordaro (2016, p. 2), a censura fez com que os norte-americanos confiscassem importantes pinturas japonesas que retratavam a Guerra do Pacífico; estas só voltaram às terras nipônicas nos anos 70. O poder de domínio dos Estados Unidos naquela época era tão grande que os japoneses foram fortemente influenciados em sua cultura pela cultura norte-americana. Com a fama de Walt Disney nos EUA, muitos artistas japoneses começaram a se inspirar nas animações vindas do Ocidente, o que acabou por ocidentalizar os desenhos animados conhecidos como animes.

Mas antes do surgimento dos animes, eram os mangás que davam vida às populares histórias japonesas. Manga ou mangá são histórias em quadrinhos de origem japonesa e a história por detrás delas permeia o universo do emakimono e do Oricom Shohatsu.

O Oricom Shohatsu se trata do teatro de sombras, que era um tipo de teatro de fantoches que percorria os vilarejos da época feudal contando histórias do folclore e de lendas. De acordo com Neto (2012, p. 1), nesse teatro as histórias eram contadas

em forma de fantoches expostos entre uma fonte de luz e uma tela. Somente com o passar dos anos é que essas histórias foram passadas para o papel conhecido como emakimono.

O emakimono é uma espécie de rolo de papel pergaminho onde eram desenhados os mangás, a partir do momento em que ele era desenrolado a história sobre determinados personagens ia sendo contada. Segundo Iwao et al (1978, p. 160), emakimono ou emaki é um longo pergaminho ilustrado, onde o texto é alternado com o uso das imagens que foi muito popular nos períodos Heian e Kamakura. A sua origem se deriva em países da Ásia, mas foi através da China que o emaki foi trazido ao Japão. Nesse tipo de pergaminho há vários tipos de contos, como os romances, aventuras e até mesmo histórias sobrenaturais.

Ao término da guerra, a Japan Animated Films foi fundada no ano de 1948 e alguns anos depois comprada pelo estúdio Toei em 1956, revolucionando o cenário da animação japonesa. A partir disso, eles lançaram o primeiro anime colorido com 78 minutos, chamado *Hakujaden (A lenda da Serpente Branca, 1958)*.



Figura 5 - Filme A lenda da Serpente Branca.

Disponível em : <<https://www.jbox.com.br/2019/05/09/hakujaden-versao-remasterizada-da-1a-animacao-japonesa-em-cores-sera-exibida-no-festival-de-cannes/>>. Acesso em 28 de setembro de 2021.

A guerra no Japão deixou devastada as cidades de Hiroshima e Nagasaki, e fez com que as tropas norte-americanas se instalassem no país trazendo consigo a cultura do Ocidente. Produtos antes indisponíveis ao povo nipônico passaram a fazer parte do cotidiano deles. Para a pesquisadora Carla Rangel de Souza (2011, p. 15), os Estados Unidos que antes eram inimigos do Japão, passaram a se tornar presentes

na cultura japonesa, trazendo ao país as influências de músicas, rádios, programas de televisão e até mesmo a *Coca-Cola*, bebida símbolo da América que passou a estar presentes nos bares e restaurantes japoneses.

2.1 Década de 1960: animes vão para a televisão

A difusão dos animes antes de 1960 era limitada. Para assistir a esse tipo de entretenimento era necessário se deslocar até um teatro, e a menos que se tivesse dinheiro para pagar, o mundo dos animes não era acessível para todos. Porém, com a difusão das animações para a televisão os animes se tornaram populares e ultrapassaram as fronteiras da Ásia.

No ano de 1961 o anime *Otogi Manga Calendar*³ começa a ser exibido nas televisões do Japão e dois anos depois, no ano de 1963, *Astro Boy*, o menino robô, estreia como a primeira série de TV baseada nos mangás de Osamu Tezuka.

Nas décadas seguintes muitos artistas fundaram seus próprios estúdios e uniram animações à literatura como a famosa história de *Anne of Green Gables* 1979, que possui um anime com 50 episódios. De acordo com Clements e McCarthy (2006, p. 13), a animação era uma indústria obscura até que seu uso como propaganda militar levou ao primeiro recurso completo com o filme *Momotâro*, em 1945. Além disso, a televisão criou um meio de comunicação maior durante a década de 1960, que passou a ser dominada por merchandising na década de 1970. Com a chegada de reprodutores de vídeo cassete domésticos nas décadas de 70 e 80 vários nichos de animes passaram a ser difundidos entre os públicos.

Os períodos seguintes foram momentos decisivos para animação japonesa: nos anos 1990 houve a queda do conteúdo devido à crise econômica no Japão, e em 1991 muitos estúdios se viram obrigados a fecharem as portas. Mas no ano 2000, com a ascensão dos computadores e televisão a cabo, a animação japonesa tomou outros rumos e teve crescimento em ritmo acelerado.

³ RIGHT STUF ANIME. The History of Anime. Right Stuf Anime. Disponível em: <<https://www.rightstufanime.com/post/global-history-of-anime>>. Acesso em: 28 de outubro de 2021.

Atualmente o mercado de animes e produtos oriundos da cultura japonesa movimenta muito dinheiro, apesar de terem tido quedas significativas ao longo dos anos. De acordo com a Associação de Animações Japonesas (AAJ⁴), houve crescimento em exportações, mas a indústria teve queda de 3,5% em 2020 em decorrência da COVID-19.

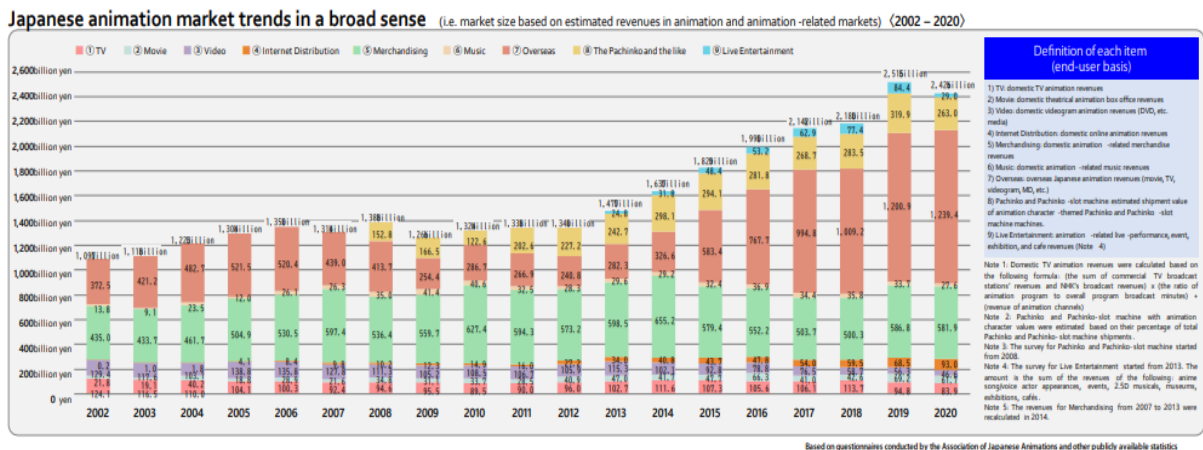


Figura 6- Tabela mercado da animação Japonesa.
Reprodução: AJA

Segundo a AAJ, o mercado doméstico pode ser dividido em oito grandes setores: TV, Cinema, Home Vídeo, Streaming, Merchandise, Música, Diversões (Pachinko e Pachislot) e Live Entertainment. Destes setores, o streaming foi o único a apresentar crescimento, 35,8%, para 93 bilhões de ienes.

2.2 Gêneros

O site *Kotaku*⁵ listou os cinco gêneros de animes mais populares, são eles: Shounen, Shoujo, Seinen, Josei e Kodomomuke.

⁴ TADASHI, Sudo. **What Is Happening In the Anime Industry in 2020-2021? An Analysis of The Animation Industry Report 2021**. Anime News Network. Disponível em: <<https://www.animenewsnetwork.com/feature/2021-11-03/what-is-happening-in-the-anime-industry-in-2020-2021-an-analysis-of-the-animation-industry-report-/.179153>>. Acesso em: 28 de setembro de 2021.

⁵ EISENBEIS, Richard. **How to Identify the Basic Types of Anime and Manga**. Kotaku. Disponível em: <<https://kotaku.com/how-to-identify-the-basic-types-of-anime-and-manga-1538285518>>. Acesso em: 28 de setembro de 2021.

O anime shounen é voltado para o público masculino jovem de 12 a 18 anos, e tem temas como lutas e personagens poderosos. No shounen existe a presença latente de um herói masculino, e o foco principal da trama é baseado nas aventuras, ação e lutas entre os protagonistas. Como exemplos, podemos destacar os animes *Naruto* (2002), *Attack On Titan* (2009), *Hunter X Hunter* (1998), *Dragon Ball Z* (1989).

Em contraponto temos o shoujo que como dito, é para o público feminino de 12 a 18 anos. Nesse estilo o que prevalece nas histórias é o lado romântico focado nas aventuras amorosas femininas. Porém, histórias homossexuais masculinas podem se encaixar nessa categoria também. Este segmento é chamado genericamente de shoujo mangá, pois nasceu voltada para as adolescentes do sexo feminino (shōjo /shoujo), mas, oficialmente desde a década de 1980 ele abarca outras demografias, pois passaram a existir, também, revistas voltadas para as mulheres adultas (SILVA, 2012, p. 1). Alguns exemplos de shoujo são *Sailor Moon* (1991), *Revolutionary Girl Utena* (1999), *Ouran High School Host Club* (2006), *Blue Spring Ride* (2014).

Há também o Seinen, para rapazes entre 15 e 24 anos. A diferença nesse estilo é o conteúdo mais violento e psicológico e até pornográfico. Shounen ("rapaz") são animes projetados para meninos ligeiramente mais velhos com idade de 15 anos, e são tipicamente aventureiros e baseados em ação, sendo um exemplo bem conhecido o *One Piece* (1999), (BUTLER, 2018). Alguns outros exemplos são *Berserk* (1989), *Akira* (1988), *Ghost in the Shell* (1989) e *Afro Samurai* (2007).

Já no estilo Josei a trama é voltada para mulheres adultas e conta com histórias mais realistas sobre relacionamentos interpessoais, abrangendo temas polêmicos como a infidelidade e até mesmo estupro.

Para Rodríguez, et al. (2011, p.1088), há quadrinhos e animações para mulheres adultas com mais de 21 anos que são chamados de Josei mangá ou Josei anime. O estilo possui uma abordagem mais realista e direta e apresenta narrativas com histórias mais maduras. A exemplo podemos citar: *Paradise Kiss* (1999), *Makai Ouji: Devils and Realist* (2013), *Nana* (2006) e *Petshop of Horrors* (1999).

E por fim, temos o gênero kodomomuke, feito para crianças, pois contém histórias simples e que proporcionam ao público infantil um viés imaginativo além de ensinar lições de moral. Elas podem apresentar-se como uma obra original ou com adaptações da literatura clássica. Para Kovačić (2017, p. 56) *kodomomuke* é traduzido

literalmente como "destinado a crianças". Isso é, mangá e anime para crianças que estão começando a ler, elas são histórias imaginárias que contêm lição de moral e ensinam às crianças alguns valores. Alguns exemplos são: *Hello Kitty* (1974), *Doraemon* (2005), *Chibi Maruko-chan* (1990), *Anpanman* (1988), *Anne de Green Gables* (1979).

2.3 Otakus e Fan Service

Para entendermos os animes em sua completude, precisamos falar da cultura pop japonesa que envolve o vasto mundo dos *Otakus* e do *Fan Service*.

Otaku refere-se às pessoas que têm interesse pela cultura japonesa, em especial os fãs de animes e mangás. De acordo com Annalee Newitz (1994):

No Japão, o termo otaku é uma espécie de insulto; refere-se a uma pessoa que está tão envolvida com um tipo particular de subcultura de fãs que ele ou ela se torna obcecado, e até mesmo louco. A forma como otaku é traduzido para inglês é com o termo depreciativo 'fanboy'. Na América, os fãs da animação japonesa muitas vezes chamam-se a si próprios otaku com orgulho, embora sejam rápidos a assinalar que o termo é, de fato, insultuoso. Otaku recebe anexado a qualquer número de categorias de subcultura de fãs para indicar a sua fidelidade a eles. Por exemplo, um fã de motocicleta seria 'otaku de motocicleta', e fã de animação japonesa conhecida como anime seria como 'anime otaku'. Esta forma de auto-identificação entre os fãs (largamente americanos) da animação japonesa, diz-nos algo sobre o que significa consumir anime fora do Japão: a fim de que eles se afiliem à cultura dos fãs do anime, os fãs americanos estão chamando a si mesmos por um nome que os japoneses usam como um insulto. (NEWITZ, 1994, p.1)

Segundo uma parcela da sociedade conservadora eles são considerados nerds, geeks, e fanboys, além de serem caracterizados como pessoas com hábitos antissociais que normalmente se caracterizam com trajes de seus personagens favoritos, jogam videogames e são aficionados por tecnologia. Mas podemos levar em conta que tais significados negativos com que alguns indivíduos ainda insistem em caracterizar os Otakus vêm de uma história que marcou a cultura japonesa no final dos anos 80. O ano era 1989 e um jovem chamado Miyazaki Tsutomu se tornou o assassino Otaku, de acordo com a imprensa japonesa, o que trouxe uma conotação negativa para seus adeptos. Miyazaki assassinou brutalmente quatro garotas na

cidade de Saitama no Japão. Na época a polícia encontrou vários vídeos e animes pornográficos em sua casa e para eles o jovem de 27 anos era um alienado que estava imerso na fantasia Otaku. O réu foi a julgamento e condenado à morte em 2008.

A partir da definição de Azuma (2001) para o termo Otaku, podemos compreender mais amplamente a que ele se refere.

Originalmente, "otaku" era usado para se referir aos apoiadores de uma nova subcultura que surgiu na década de 1970. Infelizmente, o termo se tornou amplamente conhecido em conexão com este incidente grotesco, e como resultado, os otaku no Japão eram amplamente associados àqueles com traços de personalidade anti-sociais e perversos. Logo após a prisão de Miyazaki, uma revista semanal descreveu otaku como aqueles "humanos sem habilidade de comunicação básicos que muitas vezes se retiram em seu próprio mundo." (AZUMA, 2001, p. 35).

Ser otaku se dá por serem pessoas interessadas na cultura pop japonesa, mas não é apenas isso. Para ter o título de otaku definido é preciso comunicar-se com os outros otakus, além de dominar tudo desse universo demonstrando ao grupo que o indivíduo possui esse domínio (COSTA, 2011, p. 1).

O Fan Service que traduzido significa serviço de fã, para o pesquisador em comunicação Castellanos (2019, p. 59), é a inserção de motivos visuais especificamente projetados para "agradar" os fãs de um produto cultural e, embora isso possa ser longas sequências animadas à inclusão de momentos icônicos, a concepção, o mais comum desse fenômeno é de natureza sexual e erótica.

A inserção de tais elementos premeditados dentro dos animes colabora na difusão dessas animações que acabam ganhando mais adeptos a cada dia.

O Fanservice, um termo geralmente usado em plataformas online e em mídias sociais, e que corresponde a qualquer material ou ação modificada intencionalmente em função de sua audiência. Podendo variar desde uma pequena fala até um enredo inteiro, o fanservice é uma estratégia utilizada pelos criadores para manter sua audiência fiel e engajada. É algo que está presente desde a criação das narrativas seriadas, quando os fãs escreviam cartas para os estúdios para impedir que seu programa favorito fosse cancelado, até hoje em dia e por mais que o termo seja pouco conhecido, muitos sabem que a ação existe. (CURI e MENDES, 2018, p.3).

Os fãs não só consomem os conteúdos, mas também promovem uma cultura participativa onde estão ativos a todo o momento. Com esse evento eles vêm se aproximando cada vez mais dos criadores de suas animações favoritas, o que acaba por colaborar com uma troca de ambas as partes, na qual os fãs se aprofundam mais sobre os conteúdos e os criadores os têm como críticos de suas produções.

Mas o que há de tão especial na cultura japonesa para que ela tenha tantos fãs? De acordo com Sônia Luyten (2014, p.6), há muitos fatores para que o público goste desse tipo de animação, entre eles: os personagens, enredo e o próprio estilo do desenho. Porém, a propagação da internet e o uso de computadores foi o fator crucial para que os animes fossem amplamente difundidos e conhecidos, o que acabou facilitando o entendimento da narrativa pelos povos do Ocidente, mesmo que eles não conheçam a língua japonesa.

2.4 Representação dos personagens ocidentais

Os personagens nos animes apresentam diversas representações de alguns povos. Porém, quem olha para a maioria de seus personagens não enxerga fenotipicamente características da etnia nipônica, pelo menos não em todos os personagens que aparecem nos animes. Pelo contrário, há a presença de olhos grandes em contraponto aos olhos puxados dos japoneses e normalmente a pele de tonalidade clara, características voltadas ao povo ocidental (à diferença da raça amarela dominante no Japão). Nos últimos anos, como dito, os animes se consolidaram para além das fronteiras do Japão e se globalizaram. Contudo, as formas de representar determinadas raças nessas animações não ocorre de forma satisfatória ou uniforme como a globalização.

De acordo com Kovacic (2017, p. 41), a cultura do Japão se difere em muitos aspectos da cultura do Ocidente, e, portanto, torna-se interessante. As religiões presentes lá, como politeísmo, e xintoísmo, mostram várias lendas, divindades e contos que servem de inspiração a muitos mangás e animes. As histórias antigas e as lendas abordam magia, eventos fantásticos, e os autores modernos muitas vezes refinam a trama em um estilo contemporâneo para que se tornem mais interessantes para o leitor ou espectador. O vasto universo dos animes busca mostrar o modo de

vida japonês, unindo modernidade, tradição, aspectos religiosos e valores familiares e até mesmo na moda que conferem uma forma de identificação do povo nipônico.

Para Luyten (2014, p. 7), a cultura pop japonesa não está somente atrelada aos seus fãs, ela perpassa vários outros aspectos. As nuances da estética japonesa estão completamente inseridas na sensibilidade global, onde nos últimos anos, o Japão tornou-se uma força em ascensão em uma ampla gama de indústrias centradas em moda, brinquedos para crianças, telefones celulares e entretenimento. Além disso, a comunicação através da moda inspirou vários conceitos e heroínas dos mangás e animes, tudo isso a fim de conferir uma identidade.

Em relação à identidade, Stuart Hall diz que:

(...) as identidades nacionais não são coisas com as quais nós nascemos, mas são formadas e transformadas no interior da representação. Nós só sabemos o que significa ser “inglês”, devido ao modo como a “inglesidade” (Englishness) veio a ser representada como um conjunto de significados - pela cultura nacional inglesa. Segue-se que a nação não é apenas uma entidade política, mas algo que produz sentidos, um sistema de representação cultural. As pessoas não são apenas cidadãos/ãs legais de uma nação; elas participam da ideia da nação tal como representada em sua cultura nacional. (HALL, 2006, p. 48-49).

Podemos observar que não nascemos com uma identidade, essa é construída e transformada ao longo da nossa vida, a partir das experiências e vivências que adquirimos. Quando representamos uma pessoa ou determinado grupo, estamos dando-lhes visibilidade, essa que é carregada de significados.

Para falar de representação feminina é preciso entender que há vários tipos de representações, a questão a ser tratada é se há uma representatividade, ou seja, se determinados indivíduos conseguem se enxergar naquele personagem. Para Stuart Hall, a nossa identidade cultural é construída a partir de elementos da cultura a qual nós pertencemos. “As culturas nacionais são compostas não apenas de instituições culturais, mas também de símbolos e representações. *Uma cultura nacional é um discurso – um modo de construir sentidos que influencia e organiza tanto nossas ações quanto a concepção que temos de nós mesmos*” (Hall, 2005, p. 50, grifo nosso).

Nas terras nipônicas as animações procuram trazer os valores tradicionais passados de geração para geração, além da literatura e folclore local. Isso implica

diretamente na forma como eles se veem dentro dos animes ou qualquer produção produzida no país.

O anime japonês tem sido uma revolução no mundo da animação. O desenho característico e as narrativas complexas tornam a animação japonesa facilmente reconhecível tanto no país como no exterior. Não é raro encontrar representações da mitologia e do folclore japonês na grande variedade de obras animadas. Seres sobrenaturais, festivais e lendas fazem parte da ficção para recuperar, reescrever ou reinventar mitos e costumes, assim como a própria religiosidade japonesa. (ESCUDIER, 2020, p.413-414).

A partir disso, podemos concluir que as influências do folclore do Japão estão presentes até hoje nos animes: a tradição é negociada com a contemporaneidade, mas sem nunca deixar os valores tradicionais de lado.

3. REPRESENTAÇÃO DA FIGURA NEGRA NO CINEMA DE ANIMAÇÃO

Na história da animação mundial poucas são as personagens femininas negras representadas de forma significativa. Muitas delas ainda não ganham papéis de destaque na trama. Existe uma personagem aqui e outra acolá. Mas na maioria dos casos não são figuras de grande relevância ou não passam apenas de personagens temporários, que fazem uma passagem rápida pela narrativa e depois somem, viram seres fantásticos ou morrem nos capítulos seguintes.

Na história do cinema de animação há poucas meninas e mulheres negras. Na maioria das vezes, elas são personagens temporárias - que permanecem por um determinado tempo nas animações -, coadjuvantes ou personagens com pouco destaque nas animações. Há também as meninas e mulheres negras que aparecem rapidamente nas animações como figurantes, a fim de que essas produções não recebam críticas do público por não haver personagens negras. Além disso, tais representações são estereotipadas e carregam imagens racistas construídas historicamente e socialmente sobre as mulheres negras. (ROZA, 2018, p. 30).

A exclusão de personagens negros aparece em todos os âmbitos, das dramaturgias até nos filmes e reality shows. Dados da Agência Nacional de Cinema (Ancine), mostram que nos filmes brasileiros de 2016, dos 142 longas-metragens analisados, apenas 40% do elenco representou mulheres, sendo que na população brasileira o percentual é de 51,5% do público feminino. Quando falamos de raça que estão presentes nessas produções os números são ainda menores, com apenas 13,3% de negros. A pesquisa ainda apontou que, dentre os 97 filmes de ficção produzidos, nenhum ator ou atriz negra foi encontrado no elenco principal, totalizando 42,3%. Ainda no audiovisual brasileiro, 75,3% dos filmes possuem no máximo 20% do seu elenco composto por pessoas negras. Outro dado importante trazido pelo estudo foi que na categoria de filmes incentivados com recursos federais pautado em raça, 100% das produções foram dirigidas por pessoas brancas e 98% foram roteirizados por elas. Além da desumanização da figura negra presente nas animações, existe o fator dos estereótipos que esses personagens geralmente carregam consigo, que se sobressaem mais do que o próprio personagem.

No ano de 2020, foi criada uma petição pela ONG Change.org⁶ que visava recolher assinaturas a fim de acabar com a desumanização de personagens negros nas animações. Com o título *STOP Animation Trope that Dehumanizes Black Characters*, a descrição diz: “Uma vez é acidente, duas vezes coincidência, três vezes é um padrão”. O intuito da petição é demonstrar que quando inseridos em uma narrativa, personagens negros nunca ficam sendo eles mesmos por muito tempo e acabam virando algum tipo de animal, como é o caso da Princesa Tiana, que passa 62% do filme como uma sapa.

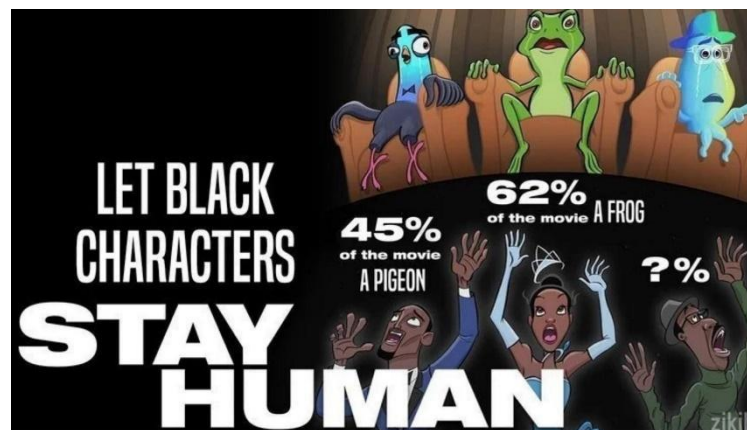


Figura 7- Três personagens negros que viram animais nas animações.

Disponível em: <change.org>. Acesso em 12 de novembro de 2021.

Na figura acima podemos perceber que os três personagens principais de cada animação não mantêm a sua forma humana durante todo o decorrer de seus respectivos filmes. A frase: “Let Black characters Stay Human”, que traduzida seria: “Deixe os personagens negros serem humanos”, não está escrita por acaso. Durante o filme *A Princesa e o Sapo*, a personagem Tiana fica 62% do filme sendo uma sapa. E isso acontece também na animação *Um Espião animal*, em que o personagem negro Lance Sterling permanece 45% do filme como um pombo. E por fim na animação da Pixar *Soul*, o personagem negro Joe Gardner é mostrado como um espírito azul.

⁶ Subterranean Pass Way. **STOP Animation Trope that Dehumanizes Black Characters.**

Disponível em :<https://www.change.org/p/stop-animation-trope-that-dehumanizes-black-characters?utm_source=share_petition&utm_medium=custom_url&recruited_by_id=9ba5aaa0-83e0-11ea-99c6-afc9e1e660c2>. Acesso em : 12 de novembro de 2021.

Com o decorrer dos anos as animações de grandes produtoras com Disney, Pixar e entre outras, vêm inserindo personagens negros em suas produções, porém, a aparição destes ainda não é suficiente e continua marcada por estereótipos.

A seguir podemos observar uma linha do tempo com 42 animações de 1937 até 2019.



Figura 8- Linha do tempo com personagens das animações de 1937-2019. Disponível em : < change.org/stopdehumanizing >. Acesso em 12 de novembro de 2021.

Diante das animações analisadas da Disney de 1937 até 1969, temos:

1. *Branca de Neve* (1937);
2. *Pinóquio* (1940);
3. *A Espada Era a Lei* (1963);
4. *A Pequena Sereia* (1969).

Dentre essas animações, o personagem não-humano é Pinóquio, o boneco de madeira que é transformado em um menino humano pela Fada Azul. Contudo, não há personagens negros nos períodos de 1937 a 1969.

No ano de 1991 temos:

1. *A Bela e a Fera*, o personagem masculino da trama é transformado em uma fera e fica recluso a viver em seu castelo, o protagonista em questão é branco;

2. *Aladdin* (1992);
3. *Pocahontas* (1995);
4. *O Corcunda de Notre Dame* (1996);
5. *Hércules* (1997);
6. *Mulan* (1998);
7. *Tarzan* (1999);
8. *A Nova Onda do Imperador* (2000); Kuzco de *A Nova Onda do Imperador*, se transforma em lhama.
9. *Atlantis* (2001).
10. *Lilo & Stitch e O Planeta do Tesouro* (2002); O personagem não humano de Lilo e Stitch é Stitch, e sua dona é Lilo, uma garota de pele escura.
11. *Irmão Urso* (2003), o personagem principal não-branco se transforma em urso.
12. *A Família do Futuro* (2007);
13. *Tiana* surge em 2009 como a primeira animação protagonizada por uma mulher negra, que passa a maior parte do filme como uma sapa.
14. *Enrolados* (2010) protagonizado por uma personagem de pele branca e loira;
15. *Os Croods* (2012) com uma família da Idade da Pedra;
16. *Frozen* (2013) com a personagem Elsa, uma garota branca;
17. *Operação Big Hero* (2014), com um protagonista branco;
18. *Moana* (2016), protagonizada por uma garota havaiana;
19. *Frozen 2* (2019), que é a continuação do primeiro filme da série protagonizado por Elza.

Não obstante, os personagens depois de Tiana não eram negros e nem se transformaram em bicho ou seres fantásticos. Podemos concluir que em 79 anos produzindo animações, na Disney houve sete personagens negros que passaram boa parte da trama como não humanos, e dentre estes personagens existe uma personagem feminina negra, Tiana, da animação *A Princesa e o Sapo*. O que confirma que com personagens negros e não brancos há uma desumanização. Ou seja, eles

se transformam em seres que não são humanos e ficam durante a animação com outra identidade.

Agora analisaremos as animações produzidas pela Pixar Studios a partir de 1995 a 2020. Começamos com:

20. *Toy Story* (1995);
21. *Os Incríveis* (2004);
22. *Up- Altas Aventuras* (2009);
23. *Valente* (2012);
24. *Viva, A Vida é uma Festa* (2017);
25. *Os Incríveis 2* (2018);
26. *Soul* (2020).

Podemos perceber que de 1995 até 2018 todos os filmes da Pixar foram protagonizados por personagens brancos, e somente a partir de 2020, o filme *Soul* traz o primeiro homem negro protagonista. Só que ele é transformado em um espírito após sofrer um acidente. Nos 25 anos de produções a Pixar teve como protagonista apenas um único personagem negro, que não passa o filme muito tempo sendo humano. E por fim analisaremos a Blue Sky Studios, com as animações:

27. *Reino Escondido* (2013);
28. *Snoopy e Charlie Brown: Peanuts, O Filme* (2015);
29. *Um Espião Animal* (2019).

Nessa última produção há a presença de um personagem negro que se transforma em um pombo e passa parte do filme como o animal. Podemos compreender a partir da análise da linha do tempo dos filmes da Disney, Pixar e Blue Sky Studios, que a inserção de personagens negros em suas obras ainda é posicionada de maneiras precárias, ora pela falta desses personagens ou pela forma como essas figuras se desenvolvem dentro da trama. A campanha da Change.org chama a atenção para isso, os personagens negros são escassos e quando aparecem não ficam sendo humanos por muito tempo. A repercussão foi relevante, e ganhou adeptos até mesmo no Brasil, como a da atriz brasileira Jéssica Ellen, que interpretou a personagem Camila na novela da Rede Globo *Amor de Mãe*. Ela usou a ferramenta de Stories do Instagram para fazer um desabafo sobre o destino dos

personagens negros da trama. “Parem de nos matar, na vida e na dramaturgia”, escreveu Jéssica.



Figura 9- Post feito pela atriz da Globo Jéssica Ellen.

Reprodução de postagem do Instagram feita por Jéssica Ellen 2021.

Podemos pressupor que para aparecer em papéis de destaque no meio audiovisual, o indivíduo deve ter determinadas características que vão lhe conferir uma identificação perante o público. Como a aparição negra normalmente é escassa em muitas produções, não há reconhecimento com parte do público em geral.

Apesar dos avanços na dramaturgia, a figura negra está pré-destinada a determinados lugares. Como pauta Ceiça Ferreira (2014, p.147), que diz que, mesmo com os avanços na colocação do povo negro no audiovisual, ainda há resquícios de um passado patriarcal que deixa os negros e as negras de lado, além de invisibilizá-los. Além do mais, a pesquisadora (2014, p.149) aponta que o não reconhecimento da raça e de gênero no Brasil se dá pelo fato de que há uma dupla ausência do feminino negro. Visto que os estudos acerca do cinema sob a perspectiva feminista não abordam a questão racial; e ainda são escassos os estudos que dão ênfase para a questão de gênero em suas pesquisas.

Ela afirma também que:

A história oficial, ao mistificar a atuação do feminino negro restrita ao âmbito do corpo e da sexualidade, nega e silencia o protagonismo e a insubordinação das mulheres negras que, diante da escravidão, do racismo, do sexismo e da pobreza, engendraram e ainda hoje elaboram cotidianamente mecanismos de resistência e estratégias de preservação da sua cultura e dignidade. (FERREIRA, 2014, p. 149).

A luta das mulheres negras para garantirem um espaço em um mundo majoritariamente dominado por brancos não é uma tarefa fácil. As batalhas diárias contra as desigualdades de raça, gênero e classe são desafios enfrentados por elas diariamente. Não serem vistas apenas como objetos de conotação sexual, ou de trabalho árduo é um duelo que precisa ser travado entre elas e a sociedade que ainda continua por negar a sua existência.

Para Braga Jr. (2015, p. 207), a participação de personagens negros no universo dos quadrinhos se deu devido a alguns fatores: entres eles se destacam as políticas segregacionistas provenientes dos Estados Unidos e da Europa. O protagonismo negro ainda é muito discreto se comparado ao protagonismo branco, às pessoas negras cabem os papéis com pouca visibilidade ou a vilania. Ao passo que os heróis são quase sempre em sua maioria homens caucasianos. E, quando por fim, aos negros é atribuído um papel de destaque, esses não desfrutam dessa conquista como algo genuíno, mas sempre carregam o fardo de serem comparados a heróis brancos.

Estar presente nas telas de cinema, animação ou televisão é um lugar que ainda não privilegia muitas pessoas negras. A atuação suntuosa e os papéis de destaque ainda são destinados às pessoas brancas. Quando as figuras negras são por fim inseridas nesses contextos, o protagonismo que elas desempenham não são vistos de forma satisfatória, que em muitas vezes aparecem com conotações negativas, como por exemplo, atrelar a figura negra a personagens marginalizados, periféricos e de baixa escolaridade e renda.

No audiovisual ainda existe o tom de pele negra que comumente é aceito em determinadas produções, negros mestiços com tons de peles mais claros normalmente ganham mais visibilidade, sendo considerados exóticos ou sensuais. Aos com o tom de pele retinta restam as conotações negativas e até mesmo estereotipadas.

3.1 Estereótipos

Para falarmos de estereótipos precisamos entender de fato o que ele é.

Não se pode fazer uma distinção precisa entre conceito e estereótipo, a não ser apontando para o fato de que a descrição da realidade, que se obtém através de um processo cognitivo com uma tendência majoritária (não unicamente) objetivo-descritiva, resulta do/no conceito, ao passo que no estereótipo encontraremos a predominância dos aspectos valorativos, dos juízos de valor, com suas bases emocionais. (BACCEGA, 1998, p.8)

A partir disso, podemos estabelecer a relação dos estereótipos presentes no cinema de animação, onde figuras com The Mammy⁷, Negro Mágico⁸, Mulato Trágico⁹, Pickaninny¹⁰ foram e estão presentes até nos dias de hoje. O estereótipo de Mammy era um dos mais conhecidos nos Estados Unidos, pois se tratava da fiel empregada da família branca que era encarregada da limpeza, comida e os cuidados dos filhos de seus patrões. No caso do Negro Mágico esse era um personagem que normalmente aparecia em filmes americanos com a intenção salvar o personagem branco que estava passando por algum apuro. Já o Mulato Trágico carrega marcas históricas, ele ou ela eram personagens mestiços que não sabiam da sua herança negra e quando descobriam sobre seus pais ou antepassados eram negros negavam aquela realidade. Pois eles percebiam que não se encaixavam mais no mundo branco e nem queriam viver no mundo negro acabavam cometendo suicídio para não ter que lidar com aquela situação. E por fim as Pickaninnys que eram crianças negras

⁷ PILGRIM, David. **The Mammy Caricature**. Ferris State University. Disponível em: <<https://www.ferris.edu/jimcrow/mammies/>>. Acesso em 12 de novembro de 2021.

⁸ DARKSIDE BOOKS. **CONHEÇA O CONCEITO DE 'NEGRO MÁGICO' NOS FILMES DE HOLLYWOOD**. Disponível em: <<https://darkside.blog.br/conheca-conceito-negro-magico-filmes-hollywood/>>. Acesso em 12 de novembro de 2021.

⁹ GREELANE. **Como se define o tropo literário 'mulato trágico'?** Disponível em: <<https://www.greelane.com/pt/humanidades/problemas/the-tragic-mulatto-literary-trope-defined-2834619/>>. Acesso: 12 de novembro de 2021.

¹⁰PILGRIM, David. **The Picaninny caricature**. Disponível em: <<https://www.ferris.edu/HTMLS/news/jimcrow/antiblack/picaninny/homepage.htm>>. Acesso em 12 de novembro de 2021.

consideradas independentes e arteiras que normalmente eram representadas de forma estereotipada com traços físicos exagerados como nariz, boca, olhos e cabelo. Elas eram filhas e filhas das Mammys que em vez de cuidarem delas estavam cuidando dos filhos dos patrões brancos.

Para Cirne (2000), as representações dos negros no cinema foram marcadas pela atuação em personagens cômicos, vilões e com baixa visibilidade. E são escassas as produções que dão destaque à figura do negro como um herói. E quando pensamos nas mulheres negras essa realidade ainda se encontra ainda mais distante. Para ele o povo negro é um mero coadjuvante de histórias de heróis brancos, o que reforça o estereótipo de que o negro ainda é considerado inferior.

Representar pessoas negras nas animações nem sempre é uma tarefa fácil, pois muitas vezes as figuras são mostradas com estereótipos físicos, como lábios, narizes e olhos exageradamente grandes, além de alteração nos tons de pele e cabelo. Tais características podem reforçar ainda mais os preconceitos que já existem, dentre eles os de que os negros são inferiores aos brancos, da baixa inteligência que possuem, de que são sujos por causa da cor, e que precisam clareá-la para serem aceitos. A modelo sudanesa Nyakim Gatwech¹¹ sofreu muito com o preconceito nos Estados Unidos. Refugiada de um dos países mais pobres da África, a jovem tentou lavar seu corpo com água sanitária para tentar clarear a sua pele. Não muito distante, no Brasil, a cantora Karol Conka também deu seu relato ao programa *Saia Justa*¹², do canal GNT. Ela contou que quando criança tentou clarear a pele com água sanitária, devido ao racismo sofrido na escola. Os comentários racistas vinham até das professoras. *"Elas falavam muita asneira. Desde 'você não tem raciocínio, porque você nasceu negra'. Eu achava que aquilo era real e eu pedia para o Papai Noel, eu queria ser branca"*, conta Karol.

¹¹ Cerqueira, Marilyn. **Jornal Ciência. Racismo: modelo africana que tentou clarear pele com alvejante após ir morar nos EUA conta superação.** Disponível em :<<https://www.jornalciencia.com/racismo-modelo-africana-que-tentou-clarear-pele-com-alvejante-apos-ir-morar-nos-eua-conta-superacao/>>. Acesso em 24 de novembro de 2021.

¹² O ESTADO DE S. PAULO. **Karol Conka revela que tentou 'descolorir' a pele com água sanitária quando era criança:**<<https://emails.estadao.com.br/noticias/gente,karol-conka-revela-que-tentou-descolorir-a-pele-com-agua-sanitaria-quando-era-crianca,10000086958>>. Acesso em 24 de novembro de 2021.

A figura feminina negra ora é representada como empregada, ora traz traços extremamente sexualizados. No caso da figura da Mammy ela é apresentada para o público como a fiel empregada que cuida muito bem da sua família branca. Ela cozinha e cuida dos filhos de seus patrões como se fossem os dela. Porém, ela não faz parte da família, e é limitada a viver apenas na cozinha e nos arredores da casa. No Brasil, um exemplo de Mammy é a Tia Anastácia do Sítio *Do Pica Pau Amarelo*, obra de Monteiro Lobato (1920). A cozinheira é famosa pelos seus maravilhosos bolinhos de chuva além de ser a confidente de Dona Benta. A empregada doméstica também vive aconselhando os netos da sua patroa e os ajuda sempre que é solicitada.

Em contraponto à visão de empregada comumente atribuída às mulheres negras, temos a de uma mulher negra hiper sexualizada, a figura de Jezabel¹³. Jezabel era tida como promíscua, destruidora de lares e insaciável, ela era capaz de fazer tudo para alcançar os seus objetivos, e não media esforços para fazê-los. O termo “Jezabel” é de cunho extremamente pejorativo e ganha sentido para atribuir mulheres que não “prestam”. Comumente, as negras são consideradas sedutoras, atraentes e obscenas.

O estereótipo Jezebel moderno retrata as mulheres negras como lascivas, hipersexuais e promíscuas. Este estereótipo torna as mulheres negras mais propensas do que as brancas a serem associadas a "coisas" corporais, tornando-as ainda mais suscetíveis à misoginia baseada no desprezo. (JEWELL, 1993, p.232).

Além do mais, outros mitos rondam as mulheres negras. Há a atribuição de que elas são bravas, mal-humoradas e ignorantes, podendo ser classificadas como fortes e, por isso, podem aguentar mais dores do que outras mulheres. Pensar dessa forma traz desumanização pois as compara a "animais de carga", estes que podem aguentar sofrimento além do que conseguem. Ademais, algumas percepções equivocadas retratam as negras como preguiçosas e que necessitam de viver de alguma ajuda ou caridade.

¹³ PILGRIM, David. **The Jezebel Stereotype**. Ferris State University. Disponível em :<<https://www.ferris.edu/jimcrow/jezebel/>>. Acesso em: 12 de novembro de 2021.

3.2 Primeiros personagens negros retratados dentro dos animes

Para entender o cinema de animação oriental é preciso voltar no tempo e perceber que suas influências vêm das histórias em quadrinhos japonesas, os mangás. Muitos costumes e produtos de origem nipônica já são de conhecimento do mundo ocidental, isso devido ao fato da cultura pop do Japão ter ultrapassado as fronteiras trazendo aos quatro cantos do mundo seus animes, mangás, videogames e música pop. Segundo Luyten (2014), os fãs da cultura japonesa, em especial fãs de anime, começaram a ter um deslocamento há mais de dez anos. O público do Ocidente que teve a infância marcada por animações cresceu e buscou algo com conteúdo mais adulto e encontraram nos animes japoneses essa proposta.

Produtos que antes eram feitos estritamente para o público japonês ultrapassaram os limites territoriais fazendo com que outros países começassem a adquiri-los. Isso pode vir a se encaixar no conceito de transnacionalização cultural que para Frigerio, Alejandro (2013, p.17), há maneiras de argumentar sobre a transnacionalização que implica em circulação ou fluxo de pessoas ou bens distintos de um país para o outro, ou então como o estabelecimento de um campo social formado por uma variedade de conexões que transcendem as suas fronteiras nacionais. Não obstante, essa troca de bens de origem japonesa no mundo vem criando uma enorme rede de compartilhamento de seus conteúdos com os mais variados tipos de público. As fronteiras já não existem mais e um otaku do Japão pode se conectar com um do Brasil e vice-versa.

Através dos animes e das *live actions*, o público do Ocidente se acostumou com a estética apresentada pelos orientais. Desde os anos 1960 são exibidas diversas animações em canais de televisão tanto abertos quanto pagos. Nesse contexto, uma das primeiras representações de figuras femininas com a pele escura foi a personagem Jynx, do anime *Pokémon*. Ela tinha a pele retinta, lábios grandes e rosados, era gorda e usava uma peruca loira. Além disso, trajava um vestido vermelho que dava evidência ao seu quadril avantajado. O desenho apresentava características do conhecido *blackface*, que, de acordo com Silva, Rocha & Martins (2021, p. 4).

A prática de *blackface* é originária dos Estados Unidos da América (1840) consistia na caricaturação de atores brancos para interpretar personagens negros.

Decerto, o problema central desse cenário não era a falta de pessoas negras que fossem interessadas na arte da atuação e do entretenimento ou com a devida competência para atuar, o que acontecia é que as belas artes eram destinadas a seres considerados evoluídos – leia-se não-negros – e, por isso, a necessidade de se “fantasiar” de negro, performando uma representação estereotipada e pejorativa da raça, que a inferiorizava e a ridicularizava. O que refletia, de maneira explícita, o racismo dessa sociedade.

A personagem foi criticada por reforçar estereótipos de raça, e no ano de 2002 a Nintendo mudou a cor da Jynx para roxo, devido às críticas recebidas pelo público ocidental.



Figura 10-Jynx é um Pokémon de gelo e psíquico da animação Pokémon

Disponível em :<<https://sonic-pokemon-unipedia.fandom.com/wiki/Jynx>>. Acesso em 12 de novembro de 2021.

O *blackface* ainda é muito presente na atualidade. No Brasil, por exemplo, muitas pessoas ainda se fantasiam da personagem “Nega Maluca”, principalmente no carnaval ou em festas a fantasia. Até mesmo na culinária brasileira há um bolo intitulado “nega maluca”, além de canções como a música “*Samba da Nega Maluca*” da cantora Carla Cristina e “*Nega Maluca*” de Linda Batista.

Tal fantasia racista ainda tem uma grande contribuição para a desvalorização de uma raça, além é claro de aumentar ainda mais os estereótipos. Essas representações problemáticas não causam identificação pelo povo negro, mas sim, um grande constrangimento para quem as vê. Se referir à mulher negra como “nega maluca” aumenta ainda mais a visão negativa perpetuada ao longo dos anos.

Para Hall (2005), a identidade está relacionada no processo de representação, e essas relações presentes no espaço-tempo causam efeitos nas formas em como as identidades são localizadas e representadas. Vale salientar que as representações carregam discursos e significados, tanto por quem representa e por quem é representado.

Quando se fala em representação, não é algo tão simples assim, visto que há diversas formas de representar algo, alguém ou um grupo. Mas nem sempre essas representações são feitas de forma a agradar a todos.

A personagem Coffee ou Coffy do anime *Cowboy Bebop* (1998), é uma figura já antes citada que traz conotações estereotipadas comumente atribuídas às mulheres negras. Ela é apresentada como uma mulher alta, de cabelos Black Power e roupas sedutoras, conferindo a ela a representação de uma mulher sexualizada de personalidade forte.



Figura 11- Colagem da personagem Coffee.

Fonte: Montagem da autora.

A Lenora do anime *Pokémon* trouxe consigo estereótipos ultrapassados que colocam a mulher negra como uma serviçal. Apesar de não ter traços físicos exagerados como comumente é retratado em personagens negras, suas roupas causaram uma controvérsia. The Pokémon Company mudou a roupa de Lenora para uma camisa com bolsos logo após as reclamações, e o avental que ela trajava virou

uma "capa". A troca não foi feita por acaso, ela foi exercida para evitar as comparações com a figura racista da "The Mammy".



Lenora: Artwork original e Artwork atual

Figura 12-Lenora à esquerda com o avental e a direita sem o avental, que agora virou uma capa.
Disponível em: <<https://www.poke-blast-news.net/2011/05/polemica-do-aventil-de-lenora-e-novas.html>>. Acesso em 24 de novembro de 2021.

4. RAÇA, IDENTIDADE CULTURAL E REPRESENTAÇÃO

O conceito de raça é um termo amplo e que pode apresentar conotação controversa.

Atualmente, o conceito de raça quando aplicado à humanidade causa inúmeras polêmicas, porque a área biológica comprovou que as diferenças genéticas entre os seres humanos são mínimas, por isso não se admite mais que a humanidade é constituída por raças. No entanto na década de 1970, o Movimento Negro Unificado e os teóricos que defendiam a causa, ressignificaram o conceito de raça como uma construção social forjada nas tensas relações entre brancos, negros e indígenas. Muitas vezes simulados como harmoniosos, não tinha relação com o conceito biológico de raça cunhado no século XIX, e que hoje está superado. (NOGUEIRA; FELIPE; TERUYA, 2008, p.4).

Sabemos que o termo raça pode representar uma relação de poder de determinados indivíduos sobre outros. Mas para entendermos essas relações a fundo precisamos compreender dois importantes pontos, a *identidade* e a *diferença*.

Para Tomaz Tadeu da Silva (2000), a identidade confere àquilo que somos, a exemplo de “Eu sou brasileira”, “Eu sou negra”. Em contraponto, o autor nos diz que a diferença é aquilo que o outro é, por exemplo, “ela é brasileira”, “ela é negra”. Essas significações se mostram como características singulares do sujeito, onde uma depende totalmente da outra. O pesquisador Stuart Hall exemplifica outros três momentos nos conceitos de identidade, são eles: *sujeito do iluminismo*, *sujeito sociológico* e o *sujeito pós-moderno*. Hall entende que o sujeito do iluminismo era um indivíduo centrado com capacidade de ciência, ação e razão, mas essa seria uma noção muito individualista do sujeito que normalmente era masculino e branco (HALL, 2006, p. 10).

O sujeito sociológico é compreendido pela complexidade do mundo moderno e a compreensão de que ele não era autônomo e autossuficiente, mas sim formado pela relação que tinha com pessoas importantes para ele, trazendo valores, símbolos e sentidos (HALL, 2006, p. 11). E, por fim, o sujeito pós-moderno, por sua vez, não teria uma identidade fixa, mas ela seria transformada a partir do meio que aquele indivíduo vive. O sujeito poderia assumir várias identidades em diferentes momentos (HALL, 2006, p. 13).

A partir das duas concepções de sujeito iluminista e sociológico, podemos perceber que há uma busca por uma identidade permanente, porém essa se encontra em deslocamento. A partir daí surge o sujeito pós-moderno que não precisaria ser um indivíduo com identidade individual fixa.

O processo de globalização interfere diretamente na identidade cultural. Ela, por muitas vezes, pode aparecer como diferentes identidades que se misturam e podem até se chocar. Pois identidades individuais não conseguem fazer a representação de um único indivíduo.

Conforme Hall, "as sociedades da modernidade tardia, argumenta o pesquisador, são caracterizadas pela "diferença"; elas são atravessadas por diferentes divisões e antagonismos sociais que produzem uma variedade de diferentes "posições de sujeito" - isto é, identidades — para os indivíduos" (HALL, 2006, p. 17).

O período atual é pautado pelo jogo das identidades, que podem assumir variadas formas a partir de aspectos culturais onde o sujeito está inserido. Uma mesma pessoa pode assumir variadas identidades perante seu grupo, que constantemente se cruzam e podem ser julgadas ou apoiadas por eles. Porém, uma identidade singular não é capaz de traduzir todas as identidades presentes nos indivíduos.

Nenhuma identidade singular - por exemplo, de classe social - podia alinhar todas as diferentes identidades com uma "identidade mestra" única, abrangente, na qual se pudesse, de forma segura, basear uma política. As pessoas não identificam mais seus interesses sociais exclusivamente em termos de classe; a classe não pode servir como um dispositivo discursivo ou uma categoria mobilizadora através da qual todos os variados interesses e todas as variadas identidades das pessoas possam ser reconciliadas e representadas. (HALL, 2006, p. 20-21).

É preciso levar em conta que a identificação de uma identidade pelo sujeito não acontece de forma instantânea, mas depende dos meios em que ele se encontra e como é representado. Uma vez que a identidade muda de acordo com a forma como o sujeito é interpelado ou representado, a identificação não é automática, mas pode ser ganhada ou perdida. Ela tornou-se politizada. Esse processo é, às vezes, descrito como constituindo uma mudança de uma política de identidade (de classe) para uma política de diferença. (HALL, 2006, p. 21).

Quando afirmamos a nossa identidade, estamos dizendo que pertencemos a um determinado grupo com o qual nos identificamos. Dentro dessa comunidade existe a diferenciação do que somos ou do que não somos, e que de certa forma nos confere 'igualdade' perante aquele conjunto. Portanto, podemos dizer que a identidade e a diferença são frutos de interações sociais e culturais das relações que os membros de uma mesma sociedade compartilham.

A incessante busca por uma identidade acarreta disputas de poder, em que determinados grupos sociais buscam se sobrepor uns aos outros, com o intuito de se beneficiarem dos privilégios que são conferidos a determinadas raças. É o que aponta Tomaz Tadeu da Silva (2000, p.81), quando diz que a identidade e a diferença estão em estreita conexão com as relações de poder. A identidade e a diferença não podem ser separadas e ao mesmo tempo elas não são inocentes pois ditam quem é quem.

Essas relações ditam o que é melhor, quem tem os direitos, benefícios e privilégios, elas apontam quem será incluído ou excluído, além de apontarem aqueles que fazem ou não parte de um grupo específico. Comumente na sociedade existe a classificação de quem é branco, negro, indígena, entre outros, dando a significação das pessoas dentro do mundo social. Mas por trás das classificações de raças há diferentes valores atribuídos que podem ser tanto positivos quanto negativos. Tomaz Tadeu da Silva (2000, p. 82) diz que uma importante forma de classificação é a binária, que gira em torno de duas classes polarizadas, ou seja, com dois aspectos distintos. O autor cita que o filósofo Jacques Derrida fez uma minuciosa análise desse processo, que consiste que as oposições binárias não são apenas divisões do mundo em classes, mas em que um dos grupos se sobressairá sobre o outro, tornando-se privilegiado. A partir disso, automaticamente um recebe valor negativo e o outro positivo, como exemplo a raça branca, que é considerada positiva e a raça negra, considerada negativa em alguns contextos.

No imaginário popular a raça negra sempre foi tida com a conotação negativa, não somente por um passado marcado pela escravidão e a servidão, mas porque ser considerado negro pré-determinava o futuro que o indivíduo iria ter. Esse que normalmente se destinava aos subempregos, à falta de escolarização e à submissão à classe branca dominante.

Normalizar que uma identidade é melhor ou superior do que outra acaba por atribuir a esta que ela merece todos os privilégios e qualidades possíveis em relação às outras.

Normalizar significa eleger arbitrariamente uma identidade específica como parâmetro em relação ao qual as outras identidades são avaliadas e hierarquizadas. Normalizar significa atribuir a essa identidade todas as características positivas possíveis, em relação às quais as outras identidades só podem ser avaliadas de forma negativa. A identidade é "natural", desejável, única. A força da identidade normal é tal que ela nem sequer é vista como uma identidade, mas simplesmente como a identidade. Paradoxalmente, são as outras identidades que são marcadas como tais. Numa sociedade em que impera a supremacia branca, por exemplo, "ser branco" não é considerado uma identidade étnica ou racial. (SILVA, 2000, p. 83).

A força que determinada identidade carrega dita o que é aceitável ou não. Como diz Silva (2000, p. 84), assim como a definição da identidade depende da diferença, para se ter parâmetros do que é normal e aceitável é preciso conhecer o que não é. Podemos afirmar então, que essas relações são totalmente dependentes umas das outras para que assim possam ser compreendidas na sua completude. Até hoje, o olhar do branco sobre o negro nem sempre é dos mais gentis, e os invisibiliza de várias maneiras possíveis.

A fragmentação do indivíduo, enquanto constituído por sua identidade cultural, está diretamente relacionada à sua identidade nacional que busca homogeneizar as duas. Porém, é preciso entender que elas transitam entre o antigo e o moderno e as dualidades presentes se apresentam de forma completamente diferente. Aquelas pessoas que sustentam que as identidades modernas estão sendo fragmentadas argumentam que o que aconteceu à concepção do sujeito moderno, na modernidade tardia, não foi simplesmente sua desagregação, mas seu deslocamento. Elas descrevem esse deslocamento através de uma série de rupturas nos discursos do conhecimento moderno (HALL, 2006, p. 34).

Para construir uma noção de identidade é preciso se basear em vários aspectos. Cada sujeito vive a sua própria identidade que a princípio parece estar totalmente homogênea, entretanto essa noção de si mesmo pode ser uma identidade contraditória.

[...] embora o sujeito esteja sempre partido ou dividido, ele vivencia sua própria identidade como se ela estivesse reunida e "resolvida", ou

unificada, como resultado da fantasia de si mesmo como uma "pessoa" unificada que ele formou na fase do espelho. Essa, de acordo com esse tipo de pensamento psicanalítico, é a origem contraditória da "identidade". (HALL, 2006, p. 38).

Podemos ir construindo a identidade ao longo do tempo através de processos de consciência desde o nascimento. Mas, esse processo de identificação do sujeito nunca se dá de forma completa, sempre haverá lacunas a serem preenchidas ao longo da vida adulta, e não é necessariamente a forma coerente. Conforme Hall (2006, p. 36), devemos enxergar a identidade como algo inacabado, ou seja, ela está sempre em processo de construção através de como os indivíduos se enxergam e de como eles são vistos pelos outros. Portanto, nossa identidade é algo mutável e depende de fatores externos como o meio em que vivemos, cultura, modos de viver para que nos identifiquemos com determinados parâmetros dentro da sociedade.

Como indivíduos, estamos sempre em busca da nossa identidade e a partir disso, vamos construindo histórias dos diferentes aspectos dos nossos vários eus interiores. Por mais significados que a nossa identidade nos traga, ela nunca será definitiva, sempre haverá um aspecto ou outro a ser adicionado ao nosso modo de viver. Para Hall (2006, p. 49), não nascemos com as identidades nacionais, mas elas são moldadas e transformadas ao longo de nossas vidas no interior da representação. Nós só sabemos que somos de determinada nação, mediante de como ela é representada para nós. Como por exemplo, só sabemos o que significa ser "inglês" devido ao modo como a "inglesidade" (Englishness) veio a ser representada - como um conjunto de significados - pela cultura nacional inglesa. Segue-se que a nação não é apenas uma entidade política, mas algo que produz sentidos - um sistema de representação cultural.

As culturas nacionais, aquelas onde nascemos, constituem a nossa identidade. Quando perguntados a qual nação pertencemos, em nosso ímpeto podemos responder, por exemplo, que somos brasileiros ou americanos. Porém, essa identificação não representa totalmente a nossa identidade. Mas sim uma forma de expressar a qual cultura nos pertencemos apesar desta estar em constante mudança. Nascer dentro de uma determinada cultura não implica necessariamente que nós nos identifiquemos como tal em nosso íntimo. Quantas pessoas são ensinadas a serem de determinada maneira, a seguir os costumes e as tradições, mas elas não se sentem

parte daquele espaço? A questão que se faz presente é o sentimento de se identificar com aquele modo de vida, de pertencer em sua totalidade àquele povo.

Ser negra ou negro não significa apenas ter os fenótipos físicos característicos do povo negro, mas também, há de se levar em conta o sentimento de identificação étnica e racial que cada um possui. Para Tomaz Tadeu Silva (1999, p. 100), a raça está ligada às características físicas, como a cor da pele, e a etnia carrega os aspectos culturais que o indivíduo pode ter, como religião, modos de vida e língua. Em alguns casos as etnias são consideradas subconjuntos de uma raça e em outros as etnias seriam mais abrangentes do que a raça de fato, trazendo para além dela os aspectos culturais de um povo. Porém, pela complexidade de se distinguir uma da outra, a literatura traz raça e etnia como sendo a mesma coisa. Embora raça e etnia não podem ser consideradas fixas e imutáveis para designar uma determinada nação. Pela sua controvérsia e complexidade elas estão sempre se transformando, trazendo conhecimento, poder e identidade aos indivíduos.

A estrutura que categoriza os indivíduos através de raças, “negro” ou “branco”, normalmente aparece para demarcar o lugar de cada pessoa em seu grupo social. Essas categorizações tendem a privilegiar uma determinada comunidade e automaticamente excluir as demais.

A perspectiva objetivista, embutida na tradição estruturalista clássica, não estimula indagações a respeito de intencionalidades subjetivas ligadas ao uso das categorias ou ainda a respeito de transformações e variações semânticas dos conceitos que se manifestam em meio a conflitos de interesses. A análise estrutural visa, em primeiro lugar, estabelecer “relações lógicas” no plano da estrutura. (HOFBAUER, 2003, p. 66).

A objetividade em se determinar quem é quem não promove um debate mais profundo para analisar por que determinados grupos são o que são. Cada indivíduo é simplesmente categorizado como pertencente a uma raça específica ou não. Contudo, entendemos que raça não é simplesmente determinada pela cor da pele, mas se trata de uma construção social que agrega vários fatores ao meio em que o sujeito vive e interage com os demais.

Para alguns autores as relações raciais podem ser explicadas de formas distintas. Hofbauer (2003, p. 66) cita que a partir da Sociologia das Relações Raciais referentes à Escola de Chicago da década de 30, havia a delimitação dos grupos

raciais através da assimetria socioeconômica. Segundo ele, os sociólogos R. Park e J. Rex buscavam compreender os contextos específicos de como as relações raciais eram formadas.

Fazendo-se um panorama histórico de quando os europeus surgiram, de acordo com Rotondano (2020, p. 5), a figura do homem branco representava o modelo de evolução perfeita da raça humana. E as demais populações negras e indígenas eram marginalizadas e excluídas por serem consideradas seres degenerados, primitivos, irracionais e violentos. A partir dessa perspectiva excludente surge o racismo que oprimiu e aniquilou aqueles que não eram brancos.

A hegemonia europeia ditava o seu poder sobre os demais povos, a raça branca pregava valores etnocêntricos e científicos de que eles eram a raça superior e tinham que defender seus valores morais e intelectuais. O que colaborava para invisibilizar as demais etnias.

Quando falamos em invisibilizar o povo negro, as mulheres negras são uma das parcelas que sofrem, quero deixar claro aqui, que não estou dizendo que os homens negros não sofrem tais invisibilidades. O fato é que a população negra feminina ainda carrega os fardos de uma sociedade patriarcal que colabora para que o apagamento do feminino seja mais presente. Para Werneck (2009, p.1), as mulheres negras não existem. De acordo com a autora, as mulheres negras são resultados de uma articulação de heterogeneidades, em que a dominação branca sempre se sobrepôs a elas.

A mulher negra sempre teve pré-determinado o espaço em que ela deveria ocupar, que era normalmente o de servir os seus senhores brancos. As funções de cuidar, lavar, cozinhar e satisfazer os desejos de seus “donos”, eram tudo o que elas conheciam e deveriam fazer. Pois o não cumprimento de tais deveres acarretaria severas punições.

4.1 Representação

Segundo Stuart Hall, “representação significa utilizar a linguagem para, inteligivelmente, expressar algo sobre o mundo ou representá-lo às outras pessoas” (HALL, 2016, p. 31). O autor complementa que a representação configura uma parte essencial no processo de significados que são produzidos e compartilhados dentro de uma cultura. Representar envolve a utilização de signos e linguagens que significam ou representam objetos (HALL, 2016, p. 31).

Para representar alguém ou um objeto, é preciso que tenhamos representações mentais do que queremos representar em nossa memória. Ou seja, o significado que vamos atribuir a determinada coisa implica nos conceitos e imagens que temos previamente delas. Somente a partir daí é que vamos representá-la de fato.

Como seres humanos somos capazes de nos comunicarmos uns com os outros, fazendo várias conexões e trocas de informações em comum. São os mapas conceituais que nos auxiliam no processo de significação, esses que são parecidos uns com os outros. Hall afirma que:

Somos, entretanto, capazes de nos comunicar porque compartilhamos praticamente os mesmos mapas conceituais e, assim, damos sentido ou interpretamos o mundo de formas mais ou menos semelhantes. Isso é, de fato, o que significa pertencer “à mesma cultura”. Uma vez que nós julgamos o mundo de maneira relativamente similar, podemos construir uma cultura de sentidos compartilhada e, então, criar um mundo social que habitamos juntos. (HALL, 2016, p.36).

Para que o signo dê sentido à representação é necessário que os integrantes de uma mesma cultura compartilhem da mesma linguagem. Essa língua comum entre eles possibilitará a produção de sentido e significação posteriormente. A representação de figuras negras principalmente das mulheres, vem sendo produzida baseada em estereótipos pré-concebidos tanto culturalmente quanto no audiovisual. Durante muito tempo havia três concepções de mulheres circulando em produtos culturais: as que serviam para trabalhar, as para satisfazerem os desejos sexuais e as que eram as ideais para casar. Em uma passagem do livro *Casa-grande & Senzala* (2005, p.72), Gilberto Freyre diz o seguinte: “Branca para casar, mulata para foder e negra para trabalhar”. Podemos perceber que às brancas era destinado o papel da mulher que seria a mãe, aquela que teria uma família e um papel relevante dentro da sociedade. Já as mulatas, que eram a mistura das raças branca e negra, tinham o

papel de ajudante das sinhás, além de satisfazerem os desejos sórdidos dos seus senhores. E, por fim, à negra de pele retinta que não se encaixava no padrão de mulata eram atribuídos os trabalhos braçais nos engenhos e nas cozinhas, aguentando os disparates de suas sinhazinhas.

O corpo da mulher negra sempre foi objetificado, seja para aprazer o olhar do homem branco para a mulata, ou para a força de trabalho atribuída à negra de pele retinta. Mas esses corpos em questão não eram tratados como humanos, o olhar para eles era de quem olha para um animal que tinha a única função de atender aos seus desejos.

[...] Ela estava lá para entreter os convidados com a imagem nua do Outro. Não era para olharem para ela como um ser humano completo. Era para repararem apenas em determinadas partes. Objetificada de maneira similar às escravas que ficavam de pé nos tablados de leilão enquanto donos e participantes descreviam suas partes importantes, as mais vendáveis, as mulheres negras cujos corpos nus eram expostos para os brancos em eventos sociais não tinham presença. Eram reduzidas a meros espetáculos. Pouco se sabe sobre suas vidas, suas motivações. Partes de seus corpos eram apresentadas como evidências que embasavam ideias racistas de que pessoas negras eram mais próximas dos animais do que os outros seres humanos. (HOOKS, 1992, p. 112).

Por muito tempo o fetiche acerca do corpo negro colocou essas figuras em um lugar onde a representação se fez escassa ou quando acontecia, aparecia de forma estereotipada. Em muitos programas, filmes e animações, há o ressaltado dos atributos físicos das mulheres negras, principalmente as nádegas avantajadas. Por parte de muitos homens há um fascínio extremo com essa parte do corpo negro feminino. De acordo com bell hooks (1992), embora o pensamento contemporâneo sobre o corpo das mulheres negras não o veja como um sinal de inferioridade racial, a fascinação pelos seus atributos continua, em especial pela bunda. Sendo as nádegas avantajadas um indício de sexualidade elevada comumente atribuída às mulheres negras.

A representação do corpo negro, a priori, era demarcada para dizer que ele era algo descartável. O olhar objetificava determinadas partes, reduzindo as mulheres apenas a um corpo.

Quando chamam a atenção para o corpo de um jeito que convida o olhar a mutilar os corpos das mulheres negras mais uma vez, a focar

somente no “bumbum”, as celebrações contemporâneas dessa parte da anatomia não subvertem com sucesso as representações machistas e racistas. Assim como as representações dos corpos das mulheres negras do século XIX eram construídas para enfatizar que esses corpos eram descartáveis, as imagens contemporâneas (mesmo as criadas pela produção cultural de pessoas negras) passam uma mensagem semelhante. (HOOKS, 1992, p.114).

A objetificação do corpo da mulher negra fez com que muitas delas adotassem um visual de mulher selvagem, com cabelos armados e de tonalidade loira, que para alguns parâmetros se encaixa na cor de cabelo considerado belo. “O cabelo loiro a associa às imagens da selva, ainda que sirva como um endosso da estética racista que enxerga os cabelos loiros como a epítome da beleza” (HOOKS, 119, p. 119).

Muitas representações de mulheres negras, seja no cinema, revistas ou TV, são voltadas para um imaginário racista e machista colocando essas personagens como vilãs, sedutoras ou as famosas Mammys (mamães). Não obstante, quando uma mulher negra é apresentada em algum meio audiovisual, ela segue um padrão de mulher que seria mais agradável ao olhar. No lugar do cabelo afro, crespo característico, um cabelo alisado ou uma peruca lisa. A pele muitas vezes é clareada através de programas de edição e maquiagem para “uniformizar” o tom de pele. Hooks (1992) diz que atualmente as modelos negras que não possuem cabelos alisados são fotografadas usando perucas lisas. Normalmente essas modelos são negras de pele retinta e lábios grossos, consideradas mulheres com traços pouco convencionais presentes nas revistas de moda.

Para bell hooks (1992, p.126), o padrão de mulher negra aceitável pela sociedade é aquele que está mais próximo da mulher branca, ou seja, às mestiças que tem a pele de tom mais claro são denominadas como mulheres sensuais com um *sex appeal* maior. Muitos ainda se utilizam de frases racistas como: “negra com traços finos”, para dizer que aquela mulher, apesar de preta, tem traços físicos atribuídos como belos pertencentes à branquitude. Esse aspecto negativo sugere que para que as mulheres negras possam ser consideradas bonitas elas precisam se parecer fisicamente com as mulheres brancas.

Essas ideias perpetuadas ao longo dos anos causam divergências de identidades em muitas meninas e mulheres negras. Pois, com o bombardeio de imagens e conceitos que só as brancas são belas, as negras desde a infância não se

consideram tão bonitas quanto as brancas, que são as que mais aparecem na televisão, nos comerciais e nas revistas de moda e as que orientam os padrões de beleza.

5 MOVIMENTOS METODOLÓGICOS

Para a execução deste trabalho foi realizado um levantamento bibliográfico que incluiu artigos acadêmicos, livros, sites, fóruns e blogs a fim de encontrar material que apresentasse a representação de mulheres negras nos animes. Além disso, foram buscados elementos que completassem a pesquisa, que envolvem: raça, representação, representatividade, cinema de animação e animes. Utilizei alguns autores como Stuart Hall, Tomaz Tadeu Silva, Grada Kilomba e bell hooks para discutir questões de raça e identidade, que me ajudaram a entender como o sujeito se identifica para além de sua cor. Com o material de estudo e apoio consegui entender questões relativas à representação e representatividade. Utilizei autores estrangeiros e brasileiros para compreender o fenômeno do anime e da cultura japonês como Sônia Luyten que é uma pesquisadora brasileira especialista em quadrinhos e cultura pop japonesa que me fez entender como ocorreu o movimento dessa cultura para o Ocidente além de entender um pouco dessa transnacionalização cultural. Ademais, criei alguns cards com os respectivos nomes das personagens, animes em que aparecem e suas personalidades além de fazer uma análise dos dois animes escolhidos. Após a pesquisa selecionei o que era mais importante e dei início ao processo de escrita, que se fez desafiador visto que ainda existe muito pouco sobre representação de mulheres negras dentro dos animes. Apesar de ser abordado em diversos artigos acadêmicos, Trabalhos de Conclusão de Curso, e entre outros sobre a representatividade e representação feminina nos animes, pouco se encontra questões que abordam especificamente sobre as mulheres negras. Até mesmo em artigos oriundos de línguas estrangeiras como o inglês, o tema ainda é pouco

discutido. Claro, existe material, mas não se faz totalmente satisfatório para os parâmetros em que eu queria me aprofundar.

Fiz uma pesquisa referente às figuras femininas negras e pude encontrar material que me permitiu confirmar a existência dessas mulheres e seus respectivos papéis dentro dessas narrativas como apresentado no início do texto. A partir disso, escolhi entre as personagens encontradas, Sister Krone e Canary, figuras de extrema importância para mim que trazem em pauta a representação de mulheres negras nos animes. As duas mulheres que eu escolhi para a análise trazem à tona antigos estereótipos que ainda são perpetuados há vários anos acerca de figuras femininas negras, por isso, as escolhi para mostrá-las de forma mais profunda. A priori nas minhas buscas por mulheres negras dentro de animes japoneses pude encontrar uma gama de mulheres de grande relevância, porém escolhi Sister Krone e Canary por ter visto nos dois contrapontos que até então eu pensava serem muito diferentes. A aparência de Canary é de uma garota negra frágil para quem a observa em um primeiro momento, porém ela é detentora de uma grande força. E isso me chamou muito a atenção. A sua personalidade é doce e amigável e faz de tudo para proteger aqueles por quem ela tem carinho. Me vi muito nessa personalidade de Canary, por isso quis analisá-la para conhecê-la melhor. É claro que tive dúvidas em relação a essa escolha visto que, apesar do enorme volume que constitui o anime Hunter x Hunter, Canary aparece ainda de forma muito específica e demarcada. Já Sister Krone sempre foi a minha principal escolha, pois vi na personagem uma maneira de trazer à tona os estereótipos e preconceitos existentes contra as mulheres negras. A sua aparência me incomodou profundamente desde o primeiro momento em que a vi, a sua forma estereotipada me fez pensar em como certas coisas apesar do tempo e dos avanços ainda permanecem inalteradas. Krone é grotesca em certas ocasiões, suas feições a deixam com uma aparência estranha. Ela é mostrada como uma mulher dissimulada e trapaceira. Mas apesar de tudo isso ela tinha o sonho de vencer em algo, de ser alguém e de ser olhada de forma gentil. Porém infelizmente ela jamais conseguiu vencer, palavras da própria antes de seu fim trágico. A partir disso realizei uma análise fílmica vinculada a uma percepção mais analítica desses animes. Assisti às respectivas animações onde as personagens aparecem e montei um protocolo de

análise a partir de algumas propostas de análise baseadas nos parâmetros de Aumont e Michel Marie (1975).

Tabela X – *Cena da chegada de Sister Krone no orfanato*

Planos	Elementos visuais	Movimentos de câmera	Passagens de um plano para outro	Trilha sonora	Relação entre som e imagem
Utilização de planos geral, médio e fechado	Uso de luz e sombra, espaço, cor dos personagens	Câmera corta de Krone para as crianças	Do fechado para o plano aberto	Tic-tac do relógio	Som extradiegético, a exemplo, o tic tac do relógio

Fonte: A autora

A pesquisa exploratória a partir de meios como a internet, artigos e livros fez com que fosse possível identificar que o tema proposto ainda é pouco explorado pela comunidade acadêmica. Sendo assim, até o presente momento não foi encontrado algum trabalho que tenha como tema a *Representação de Mulheres Negras nos Animes* dando ênfase às personagens Sister Krone e Canary. Como diz Gil (2008), pesquisas exploratórias são desenvolvidas a fim de proporcionar um caráter geral e aproximativo de determinado fato, fazendo com que esse tipo de pesquisa seja realizada quando o tema ainda é pouco discutido tornando-o difícil de formular hipóteses precisas.

As cenas que escolhi para analisar foram pensadas a partir de como elas poderiam mostrar além do que estava realmente na cena. Por exemplo, superioridade através gestos, estereótipos de raça, traços físicos exagerados e entre outros. Os recortes que fiz foram propositais para analisar características específicas como: mito da mulher negra forte, superioridade, silenciamento das figuras negras e invisibilidade. Deve-se destacar que eu assisti aos animes em japonês com a legenda em português, por isso, algumas falas podem ser alteradas por quem as traduziu.

Tabela 2- Tabela com animes analisados

The Promised Neverland Episódios	Cenas
2º	2
3º	21
4º	10
7º	10
8º	14
Total de cenas analisadas	57
Hunter X Hunter Episódios	Cenas
23º	14
24º	5
25º	1
140º	2
145º	1
148º	3
Total de cenas analisadas	26

5.1 Sister Krone

Sister Krone é uma das personagens que compõem o anime *The Promised Neverland* (2016), caracterizado como Shounen, ou seja, para meninos de 12 a 18 anos de idade. A animação conta com 12 episódios onde Krone atua durante os seis principais arcos narrativos, e a sua primeira aparição ocorre no final do 2º episódio da série.

O anime *The Promised Neverland* conta a história Grace Field, um orfanato isolado onde moram apenas crianças órfãs. Lá elas são cuidadas por uma mãe, que não é a mãe de nenhuma das crianças, mas uma cuidadora que tenta impedir que as crianças fujam da instalação. Até então a rotina do local se parece como a de um orfanato normal onde as crianças realizam suas tarefas e brincam. Mas tudo muda quando aparentemente uma criança é adotada. Dois órfãos curiosos em saber do desfecho dessa adoção a seguem, mas ali elas têm a grande surpresa de que não se tratava de nada daquilo, mas que a garota supostamente adotada serviria de alimento

para demônios, portanto esse seria o fim de todos os órfãos do local. Após essa revelação, os dois órfãos mais velhos decidem bolar um plano de fuga do local.

Krone é uma mulher negra, alta e musculosa de aproximadamente 26 anos de idade e apresenta traços físicos como nariz, olhos e boca de forma estereotipada, e podemos perceber em algumas cenas o jogo de câmeras que evidencia os seus traços físicos a fim de chamar a atenção do público que assiste. Uma das primeiras cenas a ser analisada é a chegada da personagem no orfanato, que acontece a partir do final do 2º episódio.



Figura 13-Sister Krone chega à fazenda.

Fonte: Reprodução Autora.

Na primeira cena de aparição de Sister Krone, podemos observar que foi utilizado o plano fechado que a deixa com ar imponente e ressalta seus traços físicos como nariz, boca e olhos. Logo em seguida, a cena vai para o plano aberto, onde é possível visualizar Mama Isabella, Krone e as crianças no refeitório do orfanato. De som de fundo apesar de não uma música específica é possível ouvir um tic tac de algum relógio que aparece para marcar o tempo.



Figura 14- Krone, Isabella e as crianças no refeitório.

Fonte: Reprodução Autora.

Após Isabella apresentar Sister Krone aos moradores do local, ela passará a morar na fazenda, as crianças se questionam se a nova integrante seria uma inimiga. E Sister Krone, em tom de gentileza, diz que a partir daquele dia irá morar ali.

Krone: “A partir de hoje, eu morarei aqui com todos vocês. Muito prazer!”

Nesse momento todos os outros personagens se olham com os mais diversos olhares, medo, receio, satisfação e raiva. Enquanto isso, Isabella mostra à Krone seu quarto.



Figura 15- Isabella mostra Krone seus aposentos.

Fonte: Reprodução Autora.

O plano médio se encontra nesta cena figura 15, com o ângulo de câmera de perfil, onde Mama Isabella apresenta à Krone seu quarto, e ela gentilmente agradece e entra. Ao pé da escada as crianças a observam e comentam entre elas que Krone irá dormir no pior lugar, pois ela estará próxima ao dormitório das crianças para vigiá-las. Após entrar no quarto, Krone agradece a Isabella por escolhê-la, e prontamente a Mama dá à Sister uma resposta bem direta. Aqui vemos um plano geral, onde é possível observar as duas personagens em lados opostos, sendo que o ângulo utilizado para mostrar Krone é um ângulo de perfil. Podemos observar que Krone está com as mãos cruzadas, simbolizando a posição de recebimento de ordens ou subserviência.



Figura 16- Krone e Mama Isabella conversam no quarto

Fonte: Reprodução Autora.

Krone: “Obrigada pela oportunidade de trabalhar ao seu lado.”

Mama Isabella: “Eu só requisitei uma assistente. Não requisitei a sua presença em específico.”



Figura 17- Mama Isabella.

Fonte: Autora.

É possível notar que quando Isabella diz à Krone que ela não requisitou a presença da mulher em específico na fazenda, o plano que podemos observar é o fechado ou *close-up*, que serviu para dar mais ênfase à frase da Mama que aparece à meia luz. As duas continuam em um diálogo onde Krone elogia Isabella por ela ser uma ótima Mama e de ter seus feitos reconhecidos dentro e fora da fazenda, e que era muito bom para ela trabalhar junto com a Mama.



Figura 18-Em seu quarto Krone elogia Isabella.

Fonte: Autora.

Krone: “é uma honra trabalhar para alguém que admiro tanto.”

Podemos perceber aqui o plano médio que enquadra a Sister da cintura para cima e um ângulo frontal direcionado para ela. O jogo de luz e sombra utilizado sempre deixa Krone com uma parte do rosto escurecida, o que acaba dando um certo suspense pelo tom da sua pele se misturar com a sombra e apenas conseguirmos enxergar os seus olhos expressivos. Em tom de reverência Krone se curva diante de Isabella que rapidamente lhe dá uma resposta.



Figura 19-Krone se curva em respeito a Mama Isabella.

Fonte: Reprodução Autora.

Isabella: “Não preciso de suas lisonjas. Vamos cortar o papo furado e ir direto ao ponto”.

Nas cenas podemos notar que Krone e Isabella sempre estão em cantos opostos, em plano aberto para diferenciar qual é qual. E podemos ter indícios de que apesar de serem funcionárias daquele orfanato jamais estarão do mesmo lado. Isabella precisa de Krone na fazenda para ajudá-la a não deixar que as crianças completem o plano de fuga, pois os órfãos descobriram o segredo da fazenda. E, em seguida, Mama pede para que Krone decore todos os documentos com as informações das crianças. Podemos notar nas falas de Mama Isabella um certo desprezo quando ela responde Krone, há sempre um tom de desdém que deixa a Sister desconfortável.

Isabella: “Aqui estão os documentos das minhas adoráveis crianças.”



Figura 20-Isabella olha para Krone e pede para que ela decore todos os documentos.

Fonte: Reprodução Autora.

Isabella: “Decore-os agora mesmo!. É mais fácil do que tirar nota máxima todas as manhãs.”

Krone: “Final, para que tipo de trabalho fui chamada?”

É possível perceber nas sequências das cenas anteriores que Krone, mesmo quando está em plano fechado, as costas e rosto estão contra a luz. O jogo de luz e

sombra utilizado na personagem pode causar suspense e desconfiança das “boas intenções” de Krone.

O diálogo entre as duas personagens continua e Mama revela a Krone que as crianças descobriram o segredo da fazenda e viram o caminhão fora do estabelecimento. Krone se desespera e diz que é preciso tomar alguma providência, mas Isabella logo a acalma.



Figura 21- Isabella coloca as mãos no rosto de Krone abaixando-a para olhar diretamente nos seus olhos, como se fosse uma criança.

Fonte :Reprodução Autora.

Na sequência da figura 21, por Krone ser mais alta que Isabella, e, não apenas por isso, Mama Isabella toca intencionalmente em seu rosto com as mãos e a faz abaixar a um nível menor do que o dela sem que a Sister se dê conta do gesto. Um indicativo presente nesta cena é sobre a hierarquia do local, e não somente isso, o espaço que ocupam mulheres brancas e negras dentro da sociedade – patroas e serviçais. Sister Krone está no lugar de servir, e deve sempre se curvar ao seu superior, que no caso é Isabella. Outro ponto importante, o ângulo de perfil que agora está empregado nas duas personagens ao mesmo tempo, mas o jogo de luz e sombra privilegia o rosto da Mama Isabella, e escurece o rosto de Krone, fazendo com que ela apareça mais submissa e apagada.



Figura 22- Isabella diz a Krone para ela não pensar muito. E Krone dá um riso de satisfação com a mão sob o peito, simbolizando obediência

Fonte: Reprodução Autora.

Sabemos que desde os tempos da escravidão o sujeito negro é silenciado pelo branco, este que impõe a sua voz acima da do negro. Ao Outro cabe apenas concordar e ficar em silêncio, pois a sua voz não passa de um ruído que não é agradável aos ouvidos da supremacia branca. Fazendo uma alusão à máscara que era utilizada para tapar a boca do negro nos períodos coloniais. Eis alguns questionamentos que Grada Kilomba aponta em seu livro *Memórias da Plantação*:

“Por que deve a boca do sujeito negro ser amarrada? Por que ela ou ele tem que ficar calado? O que poderia o sujeito negro dizer se ela ou ele não tivesse a sua boca tapada? E o sujeito branco teria de ouvir?” (KILOMBA, 2019, p. 41).

É notório que as raízes de um passado marcado por silenciamentos do Outro ainda faz com que negros se sintam inferiores e sejam inferiorizados à fala do seu superior branco, a esses sujeitos resta apenas concordar com: "Sim, senhor".

É possível perceber que em uma das cenas Isabella diz que Krone não precisa pensar, e que ela deveria apenas vigiar as crianças. Aqui podemos fazer uma ponte com o que bell hooks (1995) disse, que as mulheres negras têm sido só corpo, sem mente. Dizer a alguém que ele não precisa pensar e deve apenas seguir as ordens o coloca em um patamar de que ele que não tem capacidade para raciocinar por si mesmo e precisa apenas seguir as ordens de alguém que é tido como superior.

Após o término do diálogo com Isabella, Krone começa a conversar com sua boneca de infância. Um objeto de cunho assustador que a mulher tem em seu quarto.



Figura 23-Boneca da Sister Krone.

Fonte: Reprodução Autora.

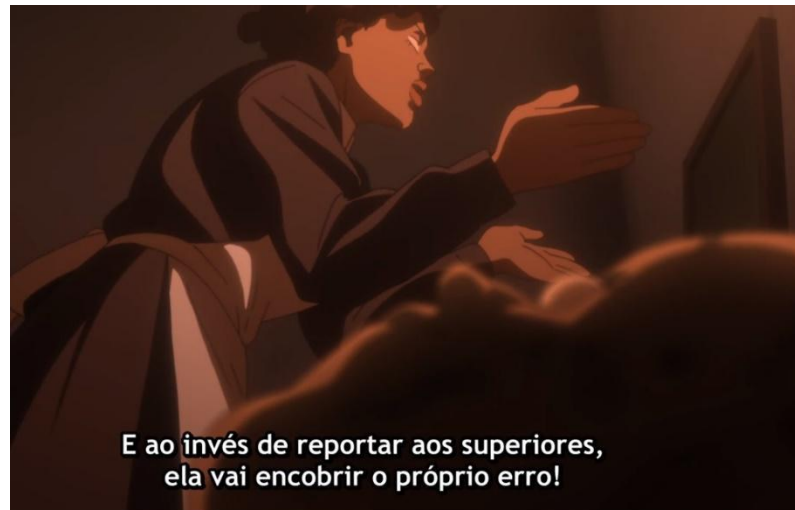


Figura 24- Krone em primeiro plano continua seu diálogo com a boneca.

Fonte: Reprodução Autora.

Percebemos como o rosto da personagem aparece de forma grotesca, quase como um palhaço, os olhos e a boca são de proporções exageradas, podendo ser comparadas às figuras do Minstrel Show, que, segundo a Enciclopédia Britannica (2022), era um uma espécie de teatro dos anos 20, popular nos Estados Unidos com estereótipos raciais exagerados do povo negro. A partir desse monólogo, Krone começa a pensar que se ela ajudar Isabella, algum dia se tornará a Mama daquela fazenda. Podemos perceber o plano close-up enfatizando seu rosto dando a ela uma aparência estranha.



Figura 25- Rosto de Krone com sombras aparentes dando suspense ao seu rosto.

Fonte: Reprodução Autora.

Segundos depois, ela se volta para a boneca e indaga o porquê de ela estar chorando, o que claramente não acontece na realidade, pois se trata apenas de uma boneca.



Figura 26- Krone pergunta à boneca o motivo do choro.

Fonte: Reprodução Autora.

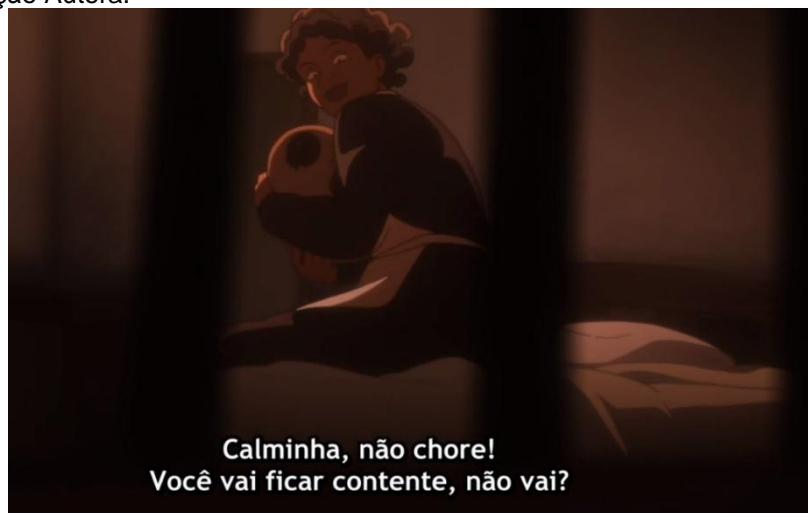


Figura 27- Krone começa a ninar a boneca.

Fonte: Autora.

O monólogo continua e Krone diz à boneca que quando ela for a Mama da fazenda terá muito trabalho e necessitará dar atenção para as outras crianças e espera que a sua boneca não fique com ciúmes e a queira somente para ela. E faz uma reflexão enquanto olha para o objeto.

Krone: “Calma aí... será que essa é a minha chance?”



Figura 28- Krone afirma que será uma Mama.

Fonte: Reprodução Autora.

Sister Krone começa a colocar o seu plano em ação, ela pretende se tornar amiga das crianças e capturar aquelas que sabem do segredo da fazenda e com esse feito, Isabella seria destituída de seu cargo e ela ocuparia o lugar de Mama.

Ser uma Mama (mamãe), é o grande intuito de Krone, a personagem tem a certeza de que se fizer tudo conforme ela imagina, será uma Mama daquele lugar. O estereótipo racial de Mammy é muito conhecido nos Estados Unidos, as mamães eram empregadas negras que trabalhavam para famílias brancas, e se caracterizavam por serem mulheres gordas e fortes que faziam de tudo pelos seus superiores, e que além disso, trabalhavam muito. A elas cabiam as funções de cozinhar, lavar, passar e muitas das vezes criavam os filhos de seus patrões. Para Fernanda Carrera (2021, p. 6), “Mammy” seria a representação da mulher negra que é a empregada doméstica, que cuida dos filhos da família branca em detrimento dos laços com a própria família. Podemos comparar a figura da Mammy com as das amas de leite, estas que alimentavam os filhos de seus superiores e acabavam se afeiçoando às crianças. No anime é possível perceber que as crianças mais novas gostam de Krone, que apesar de ter as características físicas e de personalidade exageradas que foram atribuídas a ela, as crianças veem na Sister uma “Mammy”. A seguir, Krone propõe às crianças uma brincadeira na floresta para que ela possa os conhecer melhor.



Figura 29-Krone quer brincar de pega-pega com as crianças.

Fonte: Reprodução Autora.

Krone se aproxima das crianças que estão no quintal e propõe a elas uma brincadeira de pega-pega, pois, segundo ela, a sua intenção é se tornar amiga de todas. Podemos perceber que o ângulo da câmera a deixa com uma aparência muito maior do que ela é, e a faz se parecer como uma mulher gigante. O som de fundo da cena é o som de pássaros que cantam enquanto Krone se dirige aos órfãos.



Figura 30: Krone conta para ir pegar as crianças na floresta e corre a uma velocidade muito rápida.

Fonte: Autora.

Com a intenção de brincar com as crianças, Krone se mostra uma corredora muito veloz. É possível notar que a mulher é muito rápida e possui uma habilidade para a corrida. Nessa cena, se pensarmos no ano 2016, o anime traz referências a corredores negros que fizeram sucesso durante as olimpíadas. Na época houve uma repercussão midiática com atletas quenianos, africanos e jamaicanos, vistos por grande parte da imprensa internacional como pessoas que desafiavam até mesmo a ciência por serem ótimos corredores. Um dos nomes que mais se destacou foi o do velocista Usain Bolt, considerado o homem mais rápido do mundo. Se pararmos para pensar no anime, Krone possui uma agilidade típicas desses astros do atletismo, e não foi por acaso que a agilidade de Krone foi explorada na animação.



Figura 31-Krone ganha velocidade enquanto corre na floresta.

Fonte: Reprodução Autora.



Figura 32-Krone tenta encontrar 3 das crianças que tentaram se esconder.

Fonte: Reprodução Autora.

Na figura 32 o som da cena é uma música de suspense, que surge quando Krone encontra as crianças, ao mesmo tempo em que a sua face aparece de uma forma assustadora. Percebemos que os planos utilizados nessas cenas a partir da figura 44, variam entre o plano geral, médio e detalhe, quando o rosto da personagem é evidenciado de forma muito peculiar. A trilha sonora que compõe as cenas enquanto Krone persegue as crianças na floresta é alguma música de jazz, além do som do relógio que marca o tempo. Pelas composições de cenas e como Sister Krone aparece na narrativa alguém que assistisse partes separadas do anime pela primeira vez, por exemplo, não entenderia o contexto e poderia pensar se tratar de uma história de terror. Pois os ângulos de câmera empregados nas cenas colocam Krone na posição de uma mulher assustadora e caricata. A forma como seus olhos, nariz e boca são evidenciados podem causar algum tipo de desconforto em quem a assiste, seja medo ou outros tipos de sensações.



Figura 33-Krone ouve as ordens de Isabella.

Fonte: Reprodução Autora.

Aqui novamente podemos perceber que Krone recebe ordens de sua superiora, em plano médio. Vemos aqui que é o único momento em que Isabella está em um ângulo mais baixo do que Krone, mesmo assim é possível notar a sua superioridade se sobressair apesar da "posição". Nota-se também que há uma tensão no ar, e conseguimos ver uma gota de suor no rosto da Sister. Na cena em questão há uma luz que está no meio das duas, mas sutilmente ela deixa com que a aparência de Isabella fique mais visível e suavizada.

Um dos momentos marcantes é quando Isabella diz a Krone que ficou preocupada pela aparência máscula da mulher, Krone fica incomodada com o comentário maldoso. Desde os tempos da escravidão as mulheres negras são tratadas como objeto e são descaracterizadas até como um ser feminino.



Figura 34- Isabella fala sobre a aparência de Krone.

Fonte: Reprodução Autora.

Após a conversa com Isabella, Krone vai para o seu quarto e lá a mulher que demonstrava ser forte, perde o controle das suas emoções.



Figura 35- Krone fica furiosa.

Fonte: Reprodução Autora.

Após a conversa com Isabella, Krone tem um ataque de fúria e destrói a sua boneca. A mulher que está sempre acostumada a receber ordens e a ficar em silêncio explode no interior de seu quarto. Aqui podemos perceber outro estereótipo racial, o de *Sapphire*, que segundo Carrera (2021, p. 6) é a imagem de mulher dominante e agressiva, ameaçando os homens em seus sentidos de masculinidade. No momento de sua instabilidade ela é retratada no anime como uma verdadeira megera que em um ataque de raiva destrói tudo a sua frente, no caso a boneca. Como acontecia anteriormente no estereótipo de *Sapphire*, as mulheres negras eram agressivas ao ponto de comandarem seus maridos. No caso de Krone a personagem não tem um homem para que ela possa comandar, então toda a sua raiva fica reprimida. Krone ainda carrega consigo as características de que a mulher negra que aguenta tudo, tem que ser forte o tempo todo. Claro, diante de Isabella a mulher segue as regras e obedece, mas no seu interior, ela sofre e tem os seus momentos de instabilidade. O mito da mulher negra forte e guerreira se perpetua ao longo dos séculos e acaba deixando marcas nas mulheres de que elas têm que suportar tudo em silêncio.

A ideia da “supermulher de pele escura”, para usar o termo de Kathleen, pode, por um lado ser vista como uma estratégia política para superar as representações negativas das mulheres negras no mundo branco. Mas, por outro lado, aprisiona as mulheres negras numa imagem que não nos permite manifestar as profundas feridas do racismo. (KILOMBA, 2019, p.192)

Muito se faz presente a ideia de que a mulher negra deve suportar tudo, sofrer as dores que o mundo lhe impõe e seguir resiliente. A ideia de força e auto sacrifício são perpetuadas em uma sociedade que ainda invisibiliza as dores das mulheres negras. Em determinado momento do anime Krone tenta ser amiga das crianças, mas sua aparição sempre ocorre de forma grotesca.



Figura 36-Krone conversa com uma das crianças.

Fonte: Reprodução Autora.

Sister Krone se aproxima das crianças com a intenção de ajudá-las a fugirem do orfanato para que assim ela possa ocupar o lugar de Isabella. Nesta cena podemos perceber que o plano detalhe foi usado para enfatizar o rosto medonho que a mulher fez enquanto abordava uma das garotas. Mais uma vez o ângulo de câmera desfavorece completamente a personagem que parece ser mais uma figura saída de um filme de terror. Comumente nas cenas do anime, Sister Krone não é apresentada como uma mulher, com as características femininas que são de alguma forma esperadas pelo público. Ela é ditada como masculina, ou estranha, o que me recorda a famosa frase do discurso de Sojourner Truth em seu discurso de 29 de maio de 1851: “E eu não sou uma mulher?”

E eu não sou uma mulher? Olhem para mim! Olhem o meu braço! Eu arei a terra, plantei e juntei toda a colheita nos celeiros; não havia homem páreo para mim! E eu não sou uma mulher? Eu trabalhava e comia tanto quanto qualquer homem – quando tinha o que comer -, e ainda aguentava o chicote! E eu não sou uma mulher? Dei à luz treze crianças e vi a maioria delas sendo vendida como escrava, e quando gritei a minha dor de mãe, ninguém, a não ser Jesus, me ouviu! E eu não sou uma mulher? (Sojourner Truth, 1851).

No caso de Krone talvez nem ela mesma se veja como tal figura feminina, ter crescido no mesmo orfanato onde trabalha não foi uma tarefa fácil. Desde pequena, Krone aprendeu que deveria se defender e fazer de tudo para sobreviver. Aprendeu as tarefas básicas como costurar e foi ensinada a lutar. A menina que morava dentro dela teve que crescer muito rápido pois a vida no orfanato não era nada fácil. A negação da infância às meninas negras é outro espectro do racismo que se manifesta na representação da personagem. As imagens a seguir mostram o encontro de Sister Krone com as crianças na floresta e podemos perceber que os planos empregados variam entre o plano médio e o plano detalhe que evidenciam os traços físicos exagerados da personagem.



Figura 37-Krone com seus traços físicos bem estereotipados.

Fonte: Reprodução Autora.

Nestas imagens acima podemos perceber como as características físicas de Krone são comparadas às de um palhaço, os lábios enormes e os olhos expressivos em forma de meia-lua. Representar o povo negro de forma satisfatória nem sempre é uma tarefa fácil, as representações passadas repletas de estereótipos racistas ainda ecoam e fazem com que representações como estas sejam vistas nos dias de hoje.

Os ângulos de câmera empregados no anime colocam um suspense que evidencia Krone de uma forma que ela sempre aparece como uma vilã. Nunca sua aparição é passada despercebida, ela sempre surge com um sorriso falso e é possível perceber que as suas intenções não condizem com as expressões de seu rosto, visto que a mulher tenta a todo custo esconder as suas reais emoções. Mas basta prestar atenção em alguns detalhes que perceberemos que ela se sente incomodada e tensa em algumas situações.



Figura 38-Krone sentada na cama pensando.

Fonte: Reprodução Autora.

Essa cena da figura 38 é uma das poucas em que é possível perceber os momentos de solidão da personagem. Podemos ver Krone sentada na cama segurando sua boneca, o que remete à solidão da mulher negra.



Figura 39-Krone segura a boneca.

Fonte: Reprodução Autora.

Aqui Krone aparece contra a luz enquanto à sua direita um raio de sol entra pela janela. Parece ser uma cena tranquila, mas é quebrada pela ideia de que a Sister tem de vasculhar o quarto das crianças e as suas expressões fazem com que a cena seja resumida aos exageros de suas feições.



Figura 40- Krone encontra o bilhete no dormitório.

Fonte: Reprodução Autora.



Figura 41- Krone pensa em denunciar Isabella a partir do bilhete encontrado.

As cenas a seguir irão mostrar como Krone tem seu desfecho final na série. Tudo começa quando Isabella entrega para Krone uma carta vinda de seus superiores. E Sister Krone se mostra surpresa com o conteúdo do envelope.



Figura 42-Krone fica surpresa ao ler o conteúdo da carta.

Fonte: Reprodução Autora.



Figura 43-Krone resmunga enquanto arruma as suas malas para ir embora.

Fonte: Reprodução Autora.

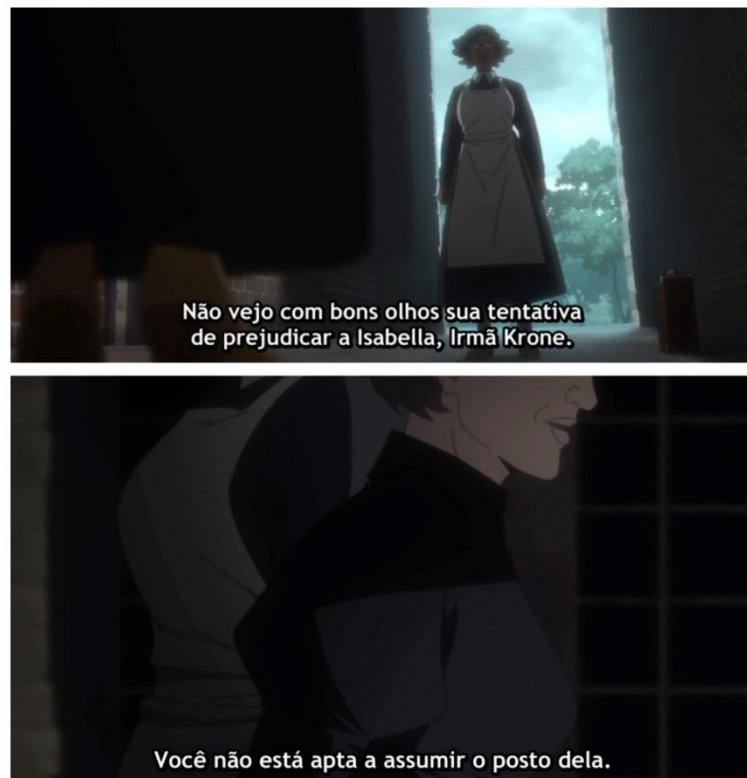


Figura 44-: Krone se encontra com a vovó no portão de saída e denuncia Isabella a partir do bilhete encontrado no dormitório.

Fonte: Reprodução Autora.

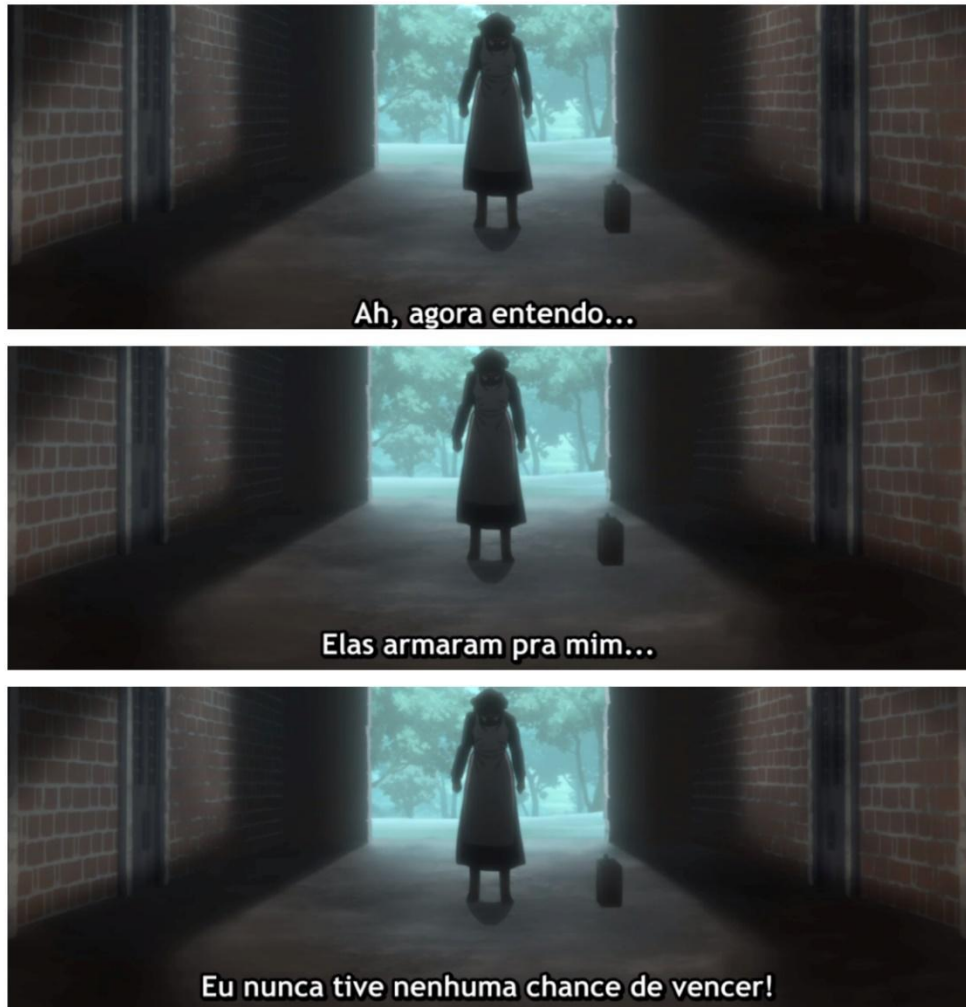


Figura 45-Krone faz seus questionamentos.

Fonte: Reprodução Autora.

Com a frase: “Eu nunca tive nenhuma chance de vencer”, é possível perceber a grande decepção de Krone, não somente porque ela não se tornaria uma Mama, mas também por causa das escassas oportunidades presentes em sua vida. Nesse momento, a câmera novamente muda o foco e vai para a cena das crianças jantando no orfanato.



Figura 46-Isabella e as crianças jantam no refeitório enquanto Krone está prestes a perder a vida.

Fonte: Reprodução Autora.



Figura 47-Uma criatura aparece para pegar Krone.

Fonte: Reprodução Autora.

A cena do refeitório aparece logo após o monstro pegar Sister Krone. Enquanto todos jantam alegremente, Krone está prestes a perder a vida. É como se o corte de cena fosse utilizado para quebrar um pouco a situação tensa que está acontecendo em outra parte da fazenda.



Figura 48- A criatura pega uma espécie de planta para atingir Krone.

Fonte: Reprodução Autora.



Figura 49- Sister Krone morre.

Fonte: Reprodução Autora.

É possível perceber que enquanto Krone está no local em que irá morrer, o ângulo de câmera corta para o refeitório onde todos estão felizes, e algumas crianças perguntam onde estará Krone. A trilha sonora se faz com uma música clássica em tom dramático que traz a visão do espectador algumas memórias de infância da personagem. Analisando a trajetória dela dentro da trama, era evidente que seu grande sonho era se tornar uma Mama. Porém, seu desejo foi interrompido quando

ela achou que iria conseguir. Suas últimas frases antes de morrer foram destinadas às crianças:

“É melhor que fujam seus pirralhos malditos!

Vocês são bons em pega-pega, não são?

Corram...

Corram mesmo... e sobrevivam. E erradiquem essa sociedade de merda em que vivemos!”

Krone nunca conheceu outra vida além daquela na fazenda, ela nunca pode sonhar com outra realidade. Desde cedo teve que aprender a viver no orfanato e executar muito bem as suas tarefas. O sonho de se tornar Mama talvez seria a forma que ela encontrou de ser vista pelas pessoas ao seu redor como alguém merecedora e digna de algo maior.

5.2 Canary

Canary é uma aprendiz de mordomo vinda de um local chamado Meteoro City, ela é responsável por proteger a Família Zoldyck principalmente Killua, o filho mais novo. A garota aparenta ter aproximadamente 12 anos de idade, é negra, tem cabelos crespos amarrados em alguns tufos envoltos em fitas vermelhas. Além disso, usa um traje todo preto composto por um fraque, camisa branca, calça preta, sapatos pretos e nas mãos leva sempre uma bengala. A sua primeira aparição acontece no episódio 23, quando os amigos de Killua a encontram em algum lugar dentro da propriedade da família Zoldyck.

A história do anime Hunter X Hunter conta a história de Gon, um garoto de 12 anos que tem o grande desejo de se tornar um grande caçador como o seu pai. O garoto mora com a tia e avó e apesar de nunca ter visto seu pai pessoalmente enxerga nele um grande ídolo. A partir disso, Gon entra na maior competição para eleger os melhores caçadores e essa aventura lhe rende boas amizades com Leorio, Kurapika e Killua. O grupo terá a grande missão de salvar o amigo Killua de sua família e passarão por diversos desafios para que isso aconteça.



Figura 50-Gon, Leorio e Kurapika observam Canary em frente a eles.

Fonte: Reprodução Autora.

Gon e seus amigos venceram o desafio de passar pelo portão de teste da propriedade dos Zoldyck, só que para encontrarem o seu amigo Killua agora eles têm a tarefa de passar pela guardiã chamada Canary. E a primeira coisa que ele pede é para que eles partam dali pois invadiram uma propriedade privada. Podemos perceber que foi usado o plano geral na chegada dos amigos e close-up para mostrar o rosto de Canary.

Canary: "Partam! Vocês invadiram propriedade privada. Não posso permitir que passem sem aviso."

É possível notar que enquanto Canary fala com Gon e seus amigos, o ângulo da câmera não fica totalmente focado nela. Ele muda de um plano aberto e até mesmo a deixa em segundo plano enquanto ela fala com Gon.



Figura 51-Ângulo visto de cima de Canary enquanto conversa com Gon.

Fonte: Reprodução Autora.

A intenção do trio é entrar na propriedade e encontrar o amigo Killua, que pode estar passando por uma situação difícil, porém não será fácil passar por Canary, que apesar de ter uma aparência doce e frágil, detém de uma força sobre humana. Os amigos insistem que devem passar, mas Canary diz a eles que os mordomos não relataram permissão alguma. E Gon questiona o porquê de eles precisarem de uma permissão, já que são amigos de Killua.

Canary: " Não sei dizer, pois não foi concedida uma permissão."



Figura 52-Canary observa o trio enquanto diz que a permissão não foi concedida.

Fonte: Reprodução Autora.

Vendo o que a garota disse, Gon a informa que a única forma será entrar à força. A princípio Canary diz entender, mas ela pega o seu cajado e delimita uma linha no chão, onde se alguém do trio ultrapassar sofrerá graves consequências e ela usará força física para tirá-los dali.

Canary: “Imagino. Seja como for, aqui imponho o limite. Um passo além dessa linha e eu os tirarei à força.”

Podemos notar que a garota apesar da pouca idade se mantém firme na sua decisão. Afinal ela deve seguir as ordens de seus superiores.



Figura 53-Canary avisa Gon para que ele, Leorio e Kurapika não ultrapassem a linha.

Fonte: Autora.

Gon não se dá por vencido pela resposta de Canary, e vai ao encontro da linha limite.



Figura 54-Gon vai ao encontro da linha limite imposta por Canary.

Fonte: Autora.



Figura 55-Gon flutua no ar depois de ser golpeado por Canary.

Fonte: Autora.

Quando Leorio e Kurapika veem Gon caído no chão, eles decidem pegar suas armas para lutarem com a garota, mas o menino diz a eles para que não interfiram na luta. O garoto apela para a emoção e diz à Canary que seu desejo é ver Killua, mas em negativa a garota diz que nada pode fazer pois ela só cumpre ordens.



Figura 56-Canary diz ao trio que apenas segue ordens.

Fonte: Autora.

Até esse ponto da análise da personagem Canary, podemos vê-la como uma lutadora e uma segurança da mansão. As roupas nos remetem a ternos de pessoas que trabalham nessa área. A menina apenas segue as ordens passadas de seus superiores, que são os membros da Família Zoldyck, e ela aparentemente não se deixa afetar pelo que ninguém fale ou faça e continua sempre firme nas suas decisões. Entretanto, quando Gon diz o nome de Killua novamente, Canary se lembra da primeira vez que o conheceu e essa memória a deixa levemente tensa. O mito da mulher negra e forte se faz presente novamente, a menina por fora se mostra muito forte e irredutível, mas por dentro ele tem sentimentos por Killua. “A cristalização dessa ideia da mulher negra como forte, física e emocionalmente, tem raízes rizomáticas profundas e de difícil rastreamento” (CASTRO, 2019, p. 3).

Como guardiã, o que se espera é que a garota seja forte, o que quero dizer é ela deve se apresentar como alguém que detém de domínio completo de suas emoções e não pode aparentar fraqueza diante dos inimigos.



Figura 57-Canary fica tensa com a lembrança que teve de Killua.

Fonte: Autora.

Na figura 57, podemos ver a tensão no rosto de Canary, onde percebemos até uma gota de suor. Mas isso não a impede de golpear Gon todas as inúmeras vezes que ele tenta ultrapassar a linha imposta por ela. Canary pede para que o garoto se afaste, pois ela já não aguenta mais aquela situação e chega até mesmo pedir aos amigos dele que impeçam o garoto de tentar cruzar a linha.

Canary: “Por que vocês não o impedem?! Não são amigos?!”



Figura 58-Canary questiona Leorio e Kurapika porque não impedem Gon de tentar cruzar a linha.

Fonte: Reprodução Autora.

Gon não é do tipo que desiste fácil, por isso ele questiona Canary o porquê dele ter que passar por tudo aquilo para ver um amigo. Gon diz a Canary que ela é diferente dos outros, que ela possui uma alma. A garota se comove com o que o garoto diz e

pede para Gon ajudar Killua. Neste momento, ela é atingida por um tiro na cabeça disparado por uma mulher que estava à espreita entre as árvores e cai no chão deixando o trio perplexo com o ocorrido.



Figura 59- Canary é atingida na cabeça por um tiro.

Fonte: Reprodução Autora.



Figura 60- Canary cai no chão.

Fonte: Reprodução Autora.

Canary é atingida na cabeça pela mãe de Killua, que faz isso porque a garota demonstrou seus sentimentos e pediu ajuda para que o trio salvasse o seu amo. Com a desobediência da garota ela sofreu as consequências de ter se deixado dominar por suas emoções. A fragilidade de Canary atrelada ao descumprimento de ordens fez com que sua superiora tomasse uma atitude punitiva contra a menina, de modo implacável e desumanizador. Se pensarmos no termo de fragilidade feminina negra, este nunca de fato foi evidenciado, visto que as mulheres negras sempre estiveram na posição de servir e deveriam ser consideradas mulheres fortes e obedientes.

As mulheres negras tiveram uma experiência histórica diferenciada que o discurso clássico sobre a opressão da mulher não tem reconhecido, assim como não tem dado conta da diferença qualitativa que o efeito da opressão sofrida teve e ainda tem na identidade feminina das mulheres negras. Quando falamos do mito da fragilidade

feminina, que justificou historicamente a proteção paternalista dos homens sobre as mulheres, de que mulheres estamos falando? Nós, mulheres negras, fazemos parte de um contingente de mulheres, provavelmente majoritário, que nunca reconheceram em si mesmas esse mito, porque nunca fomos tratadas como frágeis. Fazemos parte de um contingente de mulheres que trabalharam durante séculos como escravas nas lavouras ou nas ruas, como vendedoras, quituteiras, prostitutas... (CARNEIRO, 2013. p.2-3).

Oprimida e caída no chão, Canary acorda depois de um tempo desacordada, e promete levar os garotos para se encontrarem com Killua. Em determinada parte do anime no episódio 24, as memórias da personagem com o seu amo retornam e ela se lembra dos momentos em que esteve com ele. Canary vê o garoto em uma árvore, e se apresenta em um tom formal, o garoto, porém, diz que ela não precisa de formalidades. Mas a frase de Canary é: *“Não posso me permitir, eu sou uma serva e o senhor é o empregador”*. A todo o momento percebemos a questão da hierarquia, Canary está no lugar de servir e Killua é o seu chefe. Não pode haver uma relação que não seja estritamente profissional entre eles.



Figura 61- Canary diz a Killua que ela é apenas uma serva.

Fonte: Reprodução Autora.

Canary é uma jovem adolescente de 12 anos, mas quando tinha apenas 10 defendeu a Família Zoldyck exterminando mais de 100 homens que tentavam invadir a mansão. Podemos perceber que há a utilização de planos médio, geral e detalhe quando se pretende dar um destaque em especial a Canary. E a trilha sonora em primeiro momento são batidas de tambor que se desenvolvem para uma música

agitada com solos de guitarra para indicar a luta dela com os inimigos da família de seus superiores.



Figura 62- Canary luta com mais de 100 homens.

Fonte: Reprodução Autora.

Apesar da pouca idade, Canary já tem uma força indescritível. Se olharmos para a idade em que ela começou a trabalhar para a Família Zoldyck, se configura como trabalho infantil (ou ainda um modo contemporâneo de trabalho análogo à escravidão), este que ainda é a realidade de muitas crianças e principalmente as das negras. Dados do Unicef de 2021 afirmam que mais de 160 milhões de crianças estão

em trabalho infantil ao redor do mundo. Estas que estão espalhadas em vários setores, no campo, tarefas domésticas e entre outras. Além disso, a maioria dessas crianças não frequentam a escola.

A relação entre Canary e Killua sempre foi algo estritamente profissional para ela, até mesmo quando o garoto tentou ser seu amigo ela se recusou, e esse fato deixou ambos frustrados. Canary segue com a sua aparição nos episódios seguintes, ou seja, episódios 23, 24 e 25. No episódio 25 em questão Killua vai embora da propriedade de sua família e a Canary só resta se curvar diante de seu amo.



Figura 63- Canary se curva quando Killua deixa a mansão.

Fonte: Reprodução Autora.

Podemos perceber através da figura 63, a tristeza no olhar de Canary, que pode indicar algumas situações: a partida do querido Killua e o fato dele não ter a reconhecido. É notório que o garoto apenas olha para a frente apesar do foco da câmera não estar nele. O garoto nem sequer olha para o lado, lugar onde Canary se encontra. Neste momento o som que se faz presente é o bater dos sapatos dele tocando o chão e partindo daquele lugar. Podemos perceber que apesar dela fazer de tudo por Killua ela é invisível para ele, ou seja, ela é apenas alguém encarregada para a proteção da família.

Nos episódios seguintes, a partir do 26, com a partida de Killua os personagens pertencentes à mansão desaparecem por um tempo, e isso inclui Canary, que tem sua aparição marcada por arcos narrativos. O arco em que ela aparece nesse primeiro

momento é o arco da Família Zoldyck. E só retorna ao anime no 13º arco, chamado A eleição do presidente Hunter no episódio 140. Podemos perceber que há um intervalo muito grande do retorno da personagem, e ela só volta porque necessita ajudar Killua novamente. Dessa vez ela retorna ao lado de Gotoh, o também mordomo que atua como guardião de Killua. E agora Canary diz que irá proteger seu amo custe o que custar, mesmo que ela perca a própria vida.



Figura 64- Retorno de Canary no 13º arco.

Fonte: Reprodução Autora.

Canary: "O Amo Killua conta comigo para salvar o seu amigo. Não importam os perigos. Vou ajudá-lo. Custe o meu trabalho, custe a minha vida".

A missão de Canary nesse arco é ajudar Killua a curar o seu amigo Gon, que se encontra gravemente ferido no hospital. É notório que há um olhar vago em Canary enquanto ela dirige o carro de seus patrões, os personagens atrás dela somente a veem como alguém que está ali para servir.



Figura 65- Canary dirige o carro da Família Zoldyck.

Fonte: Reprodução Autora.

Dos episódios 140 a 148, há o aparecimento da personagem, mas em alguns momentos ela não atua durante todo o episódio. Por exemplo, na cena em que Killua leva a sua irmã para curar o seu amigo Gon, os outros mordomos estão na sala, porém Canary está do lado de fora do prédio.



Figura 66- Killua e os mordomos dentro do quarto de hospital onde Gon está.

Fonte: Reprodução Autora.



Figura 67- Canary na parte de fora do hospital.

Fonte: Reprodução Autora.

Apesar de aparecer no anime, a personagem ainda tem espaços e momentos determinados onde ela deve aparecer. Ela sempre estará disposta a fazer de tudo para defender e ajudar Killua, mas ela não faz parte da família ou está inserida em seu círculo de amizades, ela é apenas alguém que está ali para servir, ajudar e proteger. Por estar nessa situação de ser a salvadora Canary se encaixa em outro estereótipo, o do Negro Mágico ou *Magical Negro* que era um personagem negro que tinha a função de salvar outro personagem branco dentro da trama. Para Hughey (2009, p.544), o negro mágico aparecia nos filmes como pessoas sem educação, mas que tinham superpoderes capazes de salvar o personagem branco da narrativa. À Canary era conferida a missão de salvar Killua e proteger seus caminhos até que ele chegasse ao seu destino, que era ajudar a salvar seu amigo Gon que se encontrava gravemente ferido.

Com o término do anime o papel desempenhado pela jovem foi de ajudar os membros da família Zoldyck, principalmente Killua. A ela foi incumbida a missão de protegê-lo para que os inimigos não o impedissem de ajudar seu amigo.

As cenas a seguir conferem aos últimos minutos do término do anime no episódio 148, quando Canary e a outra mordomo vão visitar o túmulo de Gotoh, um dos guardiões de Killua que morreu. Porém, para a surpresa das garotas, o homem se transformou em uma criatura da floresta e assim termina a série *Hunter X Hunter*.



Figura 68- Canary em frente ao túmulo de Gotoh.

Fonte: Reprodução Autora.



Figura 69- Canary faz um gesto de silêncio para a outra mordomo.

Fonte: Reprodução Autora.



Figura 70- Canary encontra Gotoh que transformou-se em uma criatura da floresta.

Fonte: Reprodução Autora.

Canary foi uma personagem que teve alguma relevância na série apesar de ter aparecido pouco em relação ao número de episódios do anime que são muitos. Ela também não é uma personagem principal e a impressão que dá é que se não tivesse Killua Canary não estaria ali, ou se estivesse seria invisível. A personagem tinha um potencial de que poderia ter feito mais, ela tinha a capacidade para se destacar de uma forma mais satisfatória. Mas em alguns momentos ela parecia que estava ali somente por estar e para servir, não por ser uma garota negra com potencial de algo mais.

As poucas imagens de meninas negras que permeiam o audiovisual voltado à infância apenas estão ali, nos tons de pele ou em cabelos encaracolados/crespos. E se limitam a isso. Ou seja, no contexto dos episódios das animações, as imagens de meninas negras protagonistas não reivindicam elementos da negritude para além dos atributos corporais. A inclusão se encerra nos cabelos mais encaracolados e numa pele mais escura, pois a raça não importa para as narrativas desses desenhos. Em nenhum dos episódios das animações há alguma menção a temas como preconceito, ancestralidade, racismo, interseccionalidade, classe, representatividade, sororidade. A impressão que fica é a de que as meninas poderiam ter qualquer cor. Apenas calhou de serem negras. (BARBOSA; SOUZA, 2018, p.86-87).

Canary não tem lar, a única coisa que se sabe é que ela veio de um lugar chamado Meteoro City, só isso. Não sabemos nada sobre o seu passado, quem eram seus pais, se tinha irmãos ou qualquer outro familiar. A partir do momento em que passa a trabalhar para a Família Zoldyck, a sua identidade é apagada e daquele momento em diante ela é apenas uma aprendiz de mordomo destinada a servir seus superiores e a salvá-los se for preciso.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ter mulheres negras nos animes traz alguma representação para o público que as assiste. Porém, a forma como muitas ainda aparecem, carregadas de estereótipos raciais, sexuais e entre outros, ainda é um problema muito sério. Das personagens que pude encontrar durante as minhas pesquisas percebi que elas ainda são figuras que têm um lugar delimitado dentro da narrativa e nem sempre essa se faz de forma positiva. Sabemos que o passado das animações quase sempre colocava negras e negros em um papel mais baixo, de menor importância e fazia com que houvesse um apagamento da figura negra nessas produções.

Falar de animes e raça é algo ainda mais complicado, visto que as influências dos Estados Unidos levaram ao Japão estereótipos raciais que eram muito difundidos na América. Figuras de Mammys, Jezebeis e Sapphires faziam parte do cotidiano e não seria uma grande surpresa se artistas se baseassem somente nessas personagens para tentar encaixar mulheres negras em suas produções. Das 40 personagens negras que encontrei nos animes, ainda percebo que há muitos mitos que rondam o povo negro, principalmente das mulheres negras. Em hipótese alguma estou afirmando que todas as mulheres que encontrei possuem características negativas, apenas digo que algumas têm relação com estereótipos raciais ultrapassados.

Em minha análise sobre Sister Krone e Canary, em um primeiro momento eu pensava se tratar de mulheres completamente diferentes. Por Canary se diferenciar de Sister Krone em aparência e profissão, para mim elas teriam papéis completamente diferentes dentro dos respectivos animes, mas para a minha surpresa descobri que elas ocupam o mesmo lugar, o de servir.

Krone tinha o sonho de ser uma Mama, mas sem perceber ela já era uma. Ela cuidava das crianças, ajudava na fazenda, lavava as roupas e dentre várias outras tarefas, isso é o que uma Mama faz, claro, de acordo com o estereótipo racial de Mammy dos Estados Unidos. Sua função era servir a alguém que era o seu empregador ou superior.

Canary era uma aprendiz de mordomo e guardiã da Família Zoldyck, sua função também era de servir, a ela cabia obedecer às ordens de seus patrões. Apesar de Canary não ter traços físicos estereotipados havia outros estereótipos e mitos que

a rondavam, como o mito do negro mágico, qual a função era salvar o personagem branco; o mito da mulher negra forte, aquela que tem que aguentar tudo e não pode demonstrar as suas emoções, mesmo criança. Pude perceber também que havia traços de solidão e uma espécie de tristeza nas duas, mas pela posição em que elas ocupavam não poderiam deixar transparecer seus sentimentos, os verdadeiros. As duas trabalham desde a infância, outro traço comum às mulheres negras, que muitas vezes têm o direito de serem meninas negado para trabalhar desde cedo, em posições de servidão.

Krone se fez como uma personagem que choca ao primeiro momento, estereotipada tanto fisicamente como psicologicamente. Há momentos em que vemos a personagem ter diálogos imaginários com uma boneca e nós nos perguntamos se a personagem sofre de algum transtorno mental, o que explicaria ela ter diálogos com sua boneca de infância. Além disso, ela sempre tem a aparência de durona, mas quando é contrariada tem seus ataques de fúria, claro que ela não deixa as pessoas verem esse lado. Ademais, Krone sempre é silenciada seja direta ou indiretamente por Mama Isabella ou qualquer outro superior e a sua única opção é ficar em silêncio e obedecer às ordens.

E por fim, as separações desse material de análise se tornou algo demorado, visto que tive que assistir algumas vezes uma mesma cena para chegar a uma conclusão final e empregar o conceito que melhor se encaixava a determinado recorte. Tentei utilizar ao máximo os conceitos que pude reconhecer a partir de estudos prévios sobre raça, mulheres negras e estereótipos.

Descobrir um mundo dos animes onde mulheres negras são representadas me fez enxergar que podemos, sim, ser representadas de uma forma mais positiva, basta que as pessoas enxerguem a nós mulheres negras como iguais as outras, não piores ou melhores. Nós sofremos como as outras, temos nossas incertezas e somos frágeis. Então o que precisamos é sermos vistas, e não invisibilizadas ou estereotipadas. Espero que os questionamentos acerca desse tema continuem e que no futuro mais mulheres negras sejam representadas de forma positiva, seja nos animes e em outras produções em geral.

REFERÊNCIAS

- Alencar, Thiago Lopes de. **O ANIMÊ: PÚBLICOS, CONSUMO E MODOS DE APROPRIAÇÕES CULTURAIS/** Thiago Lopes de Alencar.- 2010
- ALMEIDA, Carol.O olhar opositivo – a espectadora negra, por Bell Hooks.2017. Disponível em :<<https://foradequadro.com/2017/05/26/o-olhar-opositivo-a-espectadora-negra-por-bell-hooks/>>. Acesso em 24 de abril de 2022.
- BELT, Kailey. SIMPLY ONE HELL OF A FANBASE: PERFORMING FAN COMMUNITY IN YANA TOBOSO'S BLACK BUTLER.2021. Disponível em : <<https://oaktrust.library.tamu.edu/bitstream/handle/1969.1/195082/BELT-THESIS-2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em 23 de maio de 2022.
- BUTLER, Catherine. Shoujo Versus Seinen? Address and Reception in Puella
- CARLOS, Giovana S.(2009) **A cultura pop japonesa no contexto da cibercultura.**
- CARNEIRO, Neri de Paula. **Uma Antropologia da Cultura III: cultura: a criação humana.** 2009
- CARNEIRO, Sueli - Enegrecer o feminismo: a situação da mulher negra na américa
- Carrera, F. (2021). Algoritmización de estereotipos raciales en bancos de imágenes: la persistencia de los estándares coloniales Jezebel, Mammy y Sapphire para mujeres negras. *Palabra Clave*, 24(3), e2433. <<https://doi.org/10.5294/pacla.2021.24.3.3>>. Acesso em 14 de outubro de 2022.
- CASTELLANOS, Axel. The Queering Eye: emplazamientos y enunciaciones de las sexualidades alternas en el manga, anime y fan service. 2019. Disponível em : <<https://erevistas.publicaciones.uah.es/ojs/index.php/cuadernosdecomic/article/view/1263>>. Acesso em 23 de maio de 2022.
- CASTRO, G. C. . Que força é essa que vêm na mulher negra? Leituras de ativismo e opressão horizontal. In: VI Simpósio Internacional LAVITS: ?Assimetrias e (In)Visibilidades: Vigilância, Gênero e Raça, 2019, Salvador. Anais do VI Simpósio Internacional LAVITS: ?Assimetrias e (In)Visibilidades: Vigilância, Gênero e Raça, 2019.
- CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, Sedução e Paixão.** Petrópolis: Vozes, 2000.
- Dos Santos, Coelho Vieira Dominique. **ACERCA DO CONCEITO DE REPRESENTAÇÃO.**
- Gil Escudier, Elena:“El anime como elemento transcultural: mitología, folclore y tradición a través de la animación”, BSAA arte,86(2020): 413-436. Disponível em :<<https://revistas.uva.es/index.php/bsaaarte/article/view/4500/3541>>. Acesso em 23 de maio de 2022.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2008. 200p. ISBN 978-85-224-5142-5.

Gomes Barbosa, K., & de Souza, F. (2018). A solidão das meninas negras: apagamento do racismo e negação de experiências nas representações de animações infantis. *Revista Eco-Pós*, 21(3), 75–96. Disponível em: <<https://doi.org/10.29146/eco-pos.v21i3.20239>> . Acesso em 15 de outubro de 2022.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 4. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

Hoffmann Gonçalves Anita. Teixeira Borges Ribas Cecília Níncia. **MANGÁ E REPRESENTAÇÃO: A MULHER PÓS-FEMINISTA EM LOVE HINA**

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008
Jodelet, Denise. (2001). **Representações sociais: um domínio em expansão**.

Kovačić, Marina. Strip u animiranom filmu, animirani film u stripu - latina a partir de uma perspectiva de gênero. Geledés, 2013. [Acesso em 14 de outubro de 2022](#)

LAVILLE, Christian; DIONNE, Jean. **A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.

Lima, Mônica Martins de. **A representação feminina nas obras de Miyazaki : estudo de caso do filme Princesa Mononoke** / Mônica Martins de Lima. – 2019. 80 f. : il. color. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2019. Orientação: Prof. Guilherme Pedrosa Carvalho de Araújo. 1. Filmes. 2. Animações. 3. Representação feminina. 4. Animes. 5. Studio Ghibli. I. Título.

Magi Madoka Magica (2011). 2018. Disponível em : <<https://link.springer.com/article/10.1007/s10583-018-9355-9>>. Acesso em 23 de maio de 2022.

manga i anime. 2021. Disponível em :<<https://repositorij.unizg.hr/islandora/object/ufzg:447>>. Acesso em 23 de maio de 2022.

MAZZARELLA, Sharon. Girl Wide Web: Girls, the Internet, and the Negotiation of Identity: 11. 2005. Disponível em : <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=M_aTqHdkt4UC&oi=fnd&pg=PA121&dq=shoujo+anime+&ots=jejadGWD_r3&sig=x3LcDwgk2y2yKtQrg-iFPlrZa4l#v=onepage&q=shoujo%20anime&f=false>. Acesso em 23 de maio de 2022.

Mendes, M. V., & Siqueira, D. da C. O. (2018). Protagonismo feminino em desenhos animados: gênero e representações no entretenimento audiovisual. *Revista Mídia E Cotidiano*, 12(2), 125-144. Disponível em: <<https://doi.org/10.22409/ppgmc.v12i2.10065>>. Acesso em: 1 ago. 2021

MONTORO, T.; FERREIRA, C. Mulheres negras, religiosidades e protagonismos no cinema brasileiro. Galaxia (São Paulo,

NAGADO, Alexandre .**CULTURA POP JAPONESA. Histórias e curiosidades**

NEWITZ, Annalee. Anime Otaku: Japanese Animation Fans Outside Japan. 1994. Disponível em :<<http://www1.udel.edu/History-old/figal/Hist372/Materials/animeotaku.pdf>>. Acesso em 23 de maio de 2022.

NOBUYUKI, Tsugata. Research on the Achievements of Japan's First Three Animators. 2003. Disponível em :<<https://www.ingentaconnect.com/contentone/intellect/ac/2003/00000014/00000001/art00003>>. Acesso em 23 de maio de 2022. Online), n. 27, p. 145-159, jun. 2014. Disponível em :<<http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014116147>>. Acesso em 23 de maio de 2022.

RODRÍGUEZ et al. ARQUETIPOS ICONOGRÁFICOS FEMENINOS EN EL CÓMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESA PARA ADOLESCENTES MASCULINOS. 2011. Disponível em :<<https://idus.us.es/handle/11441/39608>>. Acesso em 23 de maio de 2022

Roza, Sandra Rita de Cássia. **Quem é Tiana? [manuscrito]: construções e representações da primeira princesa negra de animação da Disney** / Sandra Rita de Cássia Roza. - 2018. 127f.: il.: color; tabs. Orientadora: Profª. Drª. Karina Gomes Barbosa da Silva. Monografia (Graduação). Universidade Federal de Ouro Preto. Instituto de Ciências Sociais Aplicadas. Departamento de Jornalismo. 1. Desenho animado - Teses. 2. Walt Disney Productions - Teses. 3. Raças -

SAITO, C. N. I. **CULTURA POP JAPONESA E AS NOVAS REFERÊNCIAS MIDIÁTICAS: O FENÔMENO OTAKU E HIKIKOMORI**. Revista de Estudos Universitários - REU, [S. l.], v. 38, n. 2, 2012. Disponível em: <http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php/reu/article/view/1035>. Acesso em: 1 ago. 2021.

Schwantes, C. (2010). **Dilemas da representação feminina** DOI10.5216/o.v6i1.9308. OPSIS, 6(1), 07–19. Disponível em : <<https://doi.org/10.5216/o.v6i1.9308>>. Acesso em 1 de agosto de 2021.

Sonia, M Bibe.Luyten. (2014) **Mangá e animê. Ícones da Cultura Pop Japonesa**. TAVASSI, Guido. Storia dell'animazione giapponese. Autori, arte, industria, successo dal 1917 a oggi. 2012. Disponível em : <https://www.academia.edu/11989528/A_History_of_Japanese_Animation_Authors_Art_Industry_Success_from_1917_to_Today_English_Excerpt>. Acesso em 23 de maio de 2022.

APÊNDICE – 40 Personagens Negras Encontradas nos Animes

Personagens	Animes/séries/filmes
1.Canary	<i>Hunter x Hunter (1999-2011)</i>
2. Sister Krone	<i>The Promised Neverland (2019-2022)</i>
3.Michiko Malandro	<i>Michiko e Hatchin (2008-2008)</i>
4.Atsuko Jackson	<i>Michiko e Hatchin (2008-2008)</i>
5.Yoruichi Shihouin	<i>Bleach (2004-2022)</i>
6. Coffee	<i>Cowboy Bebop (1998-1998)</i>
7. S.A.M	<i>Cannon Busters (2019-2019)</i>
8.Carole	<i>Carole & Tuesday (2019-2019)</i>
9. Casca	<i>Berserk (1997-2017)</i>
10. Miyuki Ayukawa	<i>Basquash! (2009-2009)</i>
11. April	<i>Darker Than Black (2007-2009)</i>
12. Karui	<i>Naruto (2002-2007)</i>
13.Mira Naigus	<i>Soul Eater (2004-2013)</i>
14. Allura	<i>Legendary Defender (2016-2018)</i>
15.Rei Hōōmaru	<i>Kill La Kill (2013-2014)</i>
16. Lenora	<i>Pokémon (1997-2022)</i>
17. Sol Marron	<i>Black Clover (2015-2022)</i>
18. Lashiti	<i>Dimension W (2016-2018)</i>
19. Claudia Grant	<i>Robotech (1985-1985)</i>
20. Nadia	<i>Fushigi no umi no Nadia (1990-1990)</i>
21. Kaolla Su	<i>Love Hina (1998-2001)</i>
22. Nessa	<i>Pokémon (2020-2020)</i>

23. Dorothy	<i>Great Pretender (2020-2020)</i>
24. Katara	<i>Avatar: A Lenda de Aang (2005-2008)</i>
25. Franceska Mila Rose	<i>Bleach (2004-2022)</i>
26. Choi Mochimazzwi	<i>Tamako Market (2013-2013)</i>
27. Rhonda	<i>Children of Ether (2017-2017)</i>
28. Road Kamelot	<i>D-Gray Man (2016-2016)</i>
29. Urd	<i>Oh! My Goddess (2005-2007)</i>
30. Hild	<i>Oh! My Goddess (2005-2007)</i>
31. Caldina	<i>Magic Knight Rayearth (1993-1995)</i>
32. Iris	<i>Pokémon (1996-2022)</i>
33. Hilda	<i>Eureka Seven (2005-2012)</i>
34. Anthy Himemiya	<i>Revolutionary Girl Utena (1997-1997)</i>
35. Karako Koshio	<i>Deadman Wonderland (2011-2011)</i>
36. Rakshata Chawla	<i>Code Geass (2006-2008)</i>
37. Villetta Nu	<i>Code Geass (2006-2008)</i>
38. Rita Ozzetti	<i>Michiko e Hatchin (2008-2008)</i>
39. Dark Elf	<i>Bikini Warriors (2015-2015)</i>
40. Mirko	<i>Boku no Hero Academia (2016-2022)</i>

Fonte: Autora.

Em um panorama de centenas de animações, encontrei 40 personagens consideradas negras e outras de pele escura, como algumas indianas e outras de etnias desconhecidas nos animes, a partir dos anos 1980 até 2020. Segundo dados da Encyclopedia Japan, somente o Japão produz mais de 6 mil animes por ano. Além disso, a Anime Taizen, que pertence a The Association of Japanese Animations, incluiu uma base de dados em seu sistema que conta com mais de 15 mil títulos de animes criados desde 1917. Diante desse quadro, pretendo analisar as questões de

representação de personagens negras retratadas dentro dos animes. A pesquisa se justifica pela necessidade de um olhar de raça sobre a cultura pop, em diálogo com o olhar sobre gênero. Olhar para os animes, assim, é olhar para produtos culturais que circulam em todo o mundo e influenciam comportamentos. A seguir apresentarei uma breve descrição de cada uma dessas personagens, onde identificarei qual é o papel desempenhado por elas.

1. Canary, Hunter X Hunter

		<h2>CANARY</h2> <p>"Master Killua is counting on me. For my friend, even if it means going to the very depths of hell"</p>
<p>HABILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lutadora experiente • Aprende rapidamente • Leal • Amiga 	<p>APARIÇÕES NO ANIME</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2011 Aparece no anime no episódio 23 • 1999 Estreia no anime no episódio 33 • Está presente em algumas edições do mangá Hunter X Hunter 	

Fonte: Autora.

A personagem faz parte do anime *Hunter X Hunter* do gênero Shonen, que é comercializado principalmente para garotos. O papel desempenhado por ela é

proteger a família Zoldyck e principalmente o seu mestre Killua. Sua aparência sugere que ela é uma garota de aproximadamente 12 anos, e sua primeira aparição aconteceu no ano de 1999 no episódio 33 do anime Hunter X Hunter. A aparência de Canary naquela época era um pouco diferente da versão de 2011, a priori ela tinha cabelos vermelhos, olhos verdes e a pele um pouco mais clara, e aparentava ser mais velha. Na sua versão mais atual ela tem cabelos castanhos, olhos cinzas e a pele mais escura. A personagem aparece nos episódios 23, 24, 25 e 144 do anime de 2011. Além disso, ela aparece em algumas versões do mangá: volume 5, capítulo 41 e 42; volume 11, capítulo 102; volume 31, capítulo 324; volume 31, capítulo 325; volume 31, capítulo 326; volume 31, capítulo 327; volume 31, capítulo 328; volume 31, capítulo 329; volume 31, capítulo 333; volume 32, capítulo 339; Hunter x Hunter Characters Book: World x Character x Blessing (2001).

2. Sister Krone, The Promised Neverland

	<h3>SISTER KRONE</h3>
<p>"You brats better escape. You're good at playing tag, right? Run... and run... and survive. Then destroy this damned world we live in!"</p>	<p>HABILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Condicionamento físico • Astuta • Manipuladora • Competitiva
<p>APARIÇÕES NO ANIME</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2020 Aparece no anime no final do 2º episódio e fica até o 8º 	

Fonte: Autora.

Sister Krone é uma personagem coadjuvante do anime *The Promised Neverland*, ela é uma cuidadora de várias crianças de uma espécie de orfanato que é conhecido como fazenda no anime. A personagem aparece de forma peculiar na trama, ora ela é doce e gentil com as crianças ora apresenta características cômicas, frias e até mesmo de bajulação e manipulação. Sua aparição no anime de 2020 se dá a partir do final do 2º episódio e termina de forma trágica no 8º episódio. No mangá esse episódio acontece no capítulo 23 do volume 3.

3. Michiko Malandro, Michiko to Hatchin

	<h2>MICHIKO MALANDRO</h2> <p>"I believe in you, so believe in me, okay?"</p>
<p>HABILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esperta • Inteligente • Rápida 	<p>APARIÇÕES NO ANIME</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2008 Ela é a protagonista da série Michiko to Hatchin

Fonte: Autora.

Michiko Malandro é a personagem principal da série *Michiko to Hatchin*. Michiko é uma afro-brasileira considerada criminosa, e foge da prisão que supostamente é inescapável. Após a sua quarta fuga da cadeia, ela vai resgatar Hatchin Morenos de seus pais adotivos abusivos, deixando claro para a garota que irá ajudá-la a encontrar o seu verdadeiro pai. A personagem se apresenta no enredo de forma sensual, usualmente usa roupas curtas e chamativas. O autor da série, antes de produzi-la, visitou o Brasil e gostou da cultura brasileira, por isso é possível perceber alguns elementos tipicamente brasileiros na série, como músicas e moradias mais humildes, como as favelas.

4. Atsuko Jackson, Michiko to Hatchin

	<p>ATSUKO JACKSON</p> <p>"Michiko Malandro you will go back to Diamandra"</p>
<p>HABILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Astuta • Inteligente 	<p>APARIÇÕES NO ANIME</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2008 Aparece no decorrer da série

Fonte: Autora.

Atsuko Jackson é uma das personagens da série *Michiko to Hatchin*. Ela cresceu no mesmo orfanato que Michiko, mas as duas se tornaram rivais pois Atsuko acabou virando uma policial com a missão de prender Malandro. Atsuko é uma mulher negra de cabelo Black Power loiro. Ela é alta e se veste ora sensual ora mais comportada durante a série. As características de Atsuko podem ser comparadas com o estilo Foxy Brown dos anos 70, que eram mulheres negras sensuais que lutavam contra os criminosos.

5. Yoruichi Shihōin, Bleach

		<h2>YORUICHI SHIHŌIN</h2> <p>"It looks to me like you've completely lost your touch."</p>
<p>HABILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Velocidade • Força • Leal • Mestre em combate 	<p>APARIÇÕES NO ANIME</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2004 Episódio 15 	

Fonte: Autora.

Yoruichi Shihōin é uma personagem do anime *Bleach*, ela é uma mulher de pele escura, cabelos longos amarrados em um rabo de cavalo e possui habilidades

de luta. Yoruichi é uma capitã que nasceu como nobre, e que apesar disso não se gaba por ter nascido com tal título. Ela é inteligente, e possui uma habilidade específica de se transformar em um gato preto e assumir uma voz masculina. As vestimentas da personagem consistem em calça preta, blusa laranja e uma faixa amarrada em volta da cintura.

6. Coffee, Cowboy Bepop

<hr/>	
	<h1>COFFEE</h1> <p>"So, can i have one?"</p>
<p>HABILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esperta • Sedutora 	<p>APARIÇÕES NO ANIME</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1999 Aparece no anime no episódio 17
<hr/>	

Fonte: Autora.

Coffee é uma personagem que aparece de forma rápida no anime *Cowboy Bebop*, e tem uma curta aparição no episódio 17 com o nome *Mushroom Samba* de 1999. Ela é uma mulher negra, alta e sedutora que aparece quando Ed quer comprar

uma melancia em um caminhão, mas não tem dinheiro, a mulher chega com seu carro veloz, compra a melancia e mostra ao vendedor a foto de um homem que ela procurava. Sem perceber, Ed e seu cachorro entram no porta-malas do carro dela, o que acaba lhe causando problemas futuros. Mais à frente, Coffee é parada por policiais que insistem em revistar o seu carro, e para a surpresa dela, Ed e o cão estavam lá. Com o ocorrido os policiais a levam imediatamente detida para a delegacia. Mas como ela é muito esperta, enquanto o policial está distraído ela aproveita para pegar as chaves do carro e fugir.

7. S.A.M, Cannon Busters

	<h1>S.A.M</h1>
<p>"I'm a special associate model programmed for friendship"</p>	
<p>HABILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Força sobre-humana • Pode pular muito alto • Altamente durável 	<p>APARIÇÕES NO ANIME</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2019 Uma das personagens principais

Fonte: Autora.

S.A.M é uma das principais personagens do anime *Cannon Busters*, ela é um robô que foi separada de seu melhor amigo, o príncipe Kelby, e seu sonho é algum dia reencontrá-lo. S.A.M. tem a pele escura, olhos azuis e cabelos loiros. Suas vestimentas consistem em um collant branco com linhas douradas. Algo interessante sobre a personagem é que como ela é um robô consegue assumir várias formas e se transformar em uma arma de destruição. Apesar de ter o poder de destruir, ela foi criada para ser um robô da amizade e tenta fazer o máximo de amigos possíveis.

8. Carole, Carole & Tuesday


	<h1>CAROLE</h1>
<p>"Don't worry about tomorrow's dust storm today"..</p>	
<h3>HABILIDADES</h3>	<h3>APARIÇÕES NO ANIME</h3>
<ul style="list-style-type: none"> • Batalhadora • Leal • Amiga 	<ul style="list-style-type: none"> • 2011 Personagem principal do anime

Fonte: Autora.

Carole é a protagonista do anime *Carole & Tuesday*, ela é uma garota órfã que trabalha em vários empregos para realizar o seu grande sonho de ser musicista. A

personagem usa seu cabelo castanho em um rabo de cavalo e usa um macacão cor de rosa. A menina é extrovertida e paciente apesar de ter tido um passado de muito sofrimento. Somente quando conhece Tuesday é que a garota percebe que alguém realmente a entende.

9. Casca, Berserk

		<h2>CASCA</h2> <p>"Do whatever you want and don't look back"</p>
<p>HABILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Boa combatente 	<p>APARIÇÕES NO ANIME</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1997 Aparece durante todo o anime 	

Fonte: Autora.

Casca é uma das principais personagens de *Berserk*, ela apresenta baixa estatura e é musculosa, tem a pele negra e cabelos curtos. Devido às grandes adversidades sofridas por ela ao ter nascido uma camponesa pobre, Casca decidiu lutar para se defender de todos, principalmente dos homens, após um evento traumático de estupro em que ela matou seu agressor.

10. Miyuki Ayukawa, Basquash!

		<h1>MIYUKI AYUKAW A</h1>
<p>HABILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidosa • Sabe pilotar 	<p>APARIÇÕES NO ANIME</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2009 Aparece em todo o anime 	

Fonte: Autora.

Miyuki Ayukawa é uma personagem coadjuvante de *Basquash*, ela é uma espécie de heroína adolescente. Miyuki é uma garota negra de cabelos castanhos e olhos roxos, e suas roupas consistem em uma calça larga bege, jaqueta roxa e top branco que deixa os seus seios em evidência.

11. April, Darker than Black

		APRIL
HABILIDADES <ul style="list-style-type: none">• Consegue criar furacões	APARIÇÕES NO ANIME <ul style="list-style-type: none">• 2007 Aparece no anime no episódio 5, 1ª temporada. E pela última vez no 1º episódio da segunda temporada.	

Fonte: Autora.

April trabalha junto com November 11 e July onde o grupo depende uns dos outros para completar a sua missão. April tem o poder de controlar a pressão atmosférica e criar furacões na hora que ela quiser. A personagem tem a pele negra, cabelos azuis e olhos amarelos e sempre está usando um casaco fúcsia e botas brancas.

12. Karui, Naruto

		<h1>KARUI</h1>
<p>HABILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabalho em equipe • Hábil 	<p>APARIÇÕES NO ANIME</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2002 Episódio 156 (Naruto Shippūden) 	

Fonte: Autora.

Karui é uma personagem negra do famoso anime *Naruto*, além de ter a pele escura ela possui cabelos vermelhos e olhos amarelos. A sua primeira aparição acontece no episódio 156 de *Naruto Shippūden*, além disso tem outras aparições em: *Naruto, o filme: prisão sanguínea*, no jogo *Hokage Ninja OL* e no livro *Sakura Hiden: Contemplações de Amor na Brisa de Primavera*. A personagem tem personalidade forte e se mostra franca e teimosa, ele sempre consegue mostrar as suas emoções.

13. Mira Naigus, Soul Eater

		MIRA NAIGUS
HABILIDADES <ul style="list-style-type: none">• Capaz de se transformar em uma arma• Se transforma em faca• Consegue criar armadilhas	APARIÇÕES NO ANIME <ul style="list-style-type: none">• 2004 Episódios 15 e 27	

Fonte: Autora.

Mira Naigus aparece no anime *Soul Eater* nos episódios 15 e 27, ela é uma arma demoníaca, além de ser uma enfermeira da Academia Meister da Death Weapon. Sua pele é negra e possui olhos azuis, e o cabelo curto com dreadlocks. A personalidade dela é apresentada como sendo uma mulher fria e cínica, que faz de tudo para não demonstrar as suas emoções.

14. Allura, Legendary Defender

<h1>ALLURA</h1>	
	
HABILIDADES <ul style="list-style-type: none"> • Lutadora • Empática • Forte • Manipulação de Quintessência 	APARIÇÕES NO ANIME <ul style="list-style-type: none"> • 2016 Aparece durante todo o anime

Fonte: Autora.

Allura é uma das principais personagens do anime *Voltron: Legendary Defender*. Anteriormente ela nasceu uma princesa do planeta Altea, foi ela a responsável por ajudar o seu pai no conselho de guerra, graças ao seu equilíbrio conseguiu trazer a paz de volta ao universo. Allura tem orelhas de elfo, pele escura e longos cabelos brancos. A principal roupa usada por ela é o traje de combate, que é um macacão branco, preto e rosa.

15. Rei Hōōmaru, Kill La Kill



Fonte: Autora.

Rei é a principal antagonista do anime *Kill La Kill*, além de ser uma secretária da Corporação Revocs. Ela é negra e tem cabelos dreadlocks na cor de roxo claro e usa um terno completo branco e sapatos brancos. A personagem é muito leal ao seu chefe e se porta de forma séria e profissional. Além do mais, ela possui uma habilidade de luta incrível, apesar de nem sempre ganhar as batalhas.

16. Lenora, Pokémon

<hr/>	
	<h1>LENORA</h1>
<p>HABILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lutadora experiente • Treinadora experiente 	<p>APARIÇÕES NO ANIME</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1996 Episódios 14, 15 e 16
<hr/>	

Fonte: Autora.

Lenora aparece em *Pokémon Black and White* tanto no anime quanto no jogo de mesmo nome. Ela é uma líder, treinadora de Pokémon e arqueóloga e aparece nos seguintes episódios: *A Night in the Nacrene City Museum* ep.14; *The Battle According to Lenora* ep.15; e *Rematch at the Nacrene Gym* ep.16. Lenora tem a pele negra e cabelos verdes, em algumas versões ela usa um avental, o que causou controvérsia pois era como se dissessem que por ela ser negra deveria usar um avental. Então, mais tarde o suposto avental foi transformado em uma capa.

17. Sol Marron, Black Clover



Fonte: Autora.

Sol é uma cavaleira mágica do esquadrão Rosa Azul. Ela é uma jovem de aproximadamente 18 anos, com a pele escura e olhos azuis. Suas roupas são bastante chamativas, com um top branco que mostra a barriga e os seios, ainda mais ela usa shorts branco com uma calça que deixa as suas pernas à mostra. Sol tem uma visão completamente ruim sobre os homens e acredita que eles são brutais e incompetentes.

18. Lashiti, Dimension W

		LASHITI
HABILIDADES <ul style="list-style-type: none">• Trabalhadora• Leal	APARIÇÕES NO ANIME <ul style="list-style-type: none">• 2011 Episódio 6	

Fonte: Autora.

Lashiti é uma trabalhadora que serve a família real Tibesti. Sua pele é negra e seus olhos são verdes, em seu corpo ela traz adornadas pulseiras, colares e brincos de ouro. Uma das suas principais características é que ela é fiel e muito forte.

19. Claudia Grant, Robotech

	
<h2>CLAUDIA GRANT</h2>	
<p>HABILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comandante experiente • Leal 	<p>APARIÇÕES NO ANIME</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1982 Aparece em todo o anime

Fonte: Autora.

Ela era diretora de comunicações do SDF-1, além de ser uma comandante que ajudou durante a missão da guerra global. Era ela quem comandava as comunicações para mais de 15 mil tripulantes do navio. A sua aparência física é de uma mulher negra de cabelos curtos no tom de castanho escuro e olhos azuis.

20. Nadia, The Secret of Blue Water

		<h1>NADIA</h1>
<p>HABILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leal • Amiga 	<p>APARIÇÕES NO ANIME</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1990 É a protagonista da série 	

Fonte: Autora.

Nádia é a heroína e protagonista da série *Nadia: The Secret of Blue Water*. Sua aparência é de uma jovem adolescente e suas origens ainda são desconhecidas, mas ela é apresentada como uma artista de circo queniana. Ela tem a pele escura, olhos verdes azulados e cabelos curtos na cor roxa. Suas roupas são saia vermelha, colete vermelho e top branco que deixa a sua barriga à mostra. Nadia tem em sua personalidade os traços de teimosia e consegue conversar com os animais.

21. Kaolla Su, Love Hina

		KAOLLA SU
HABILIDADES <ul style="list-style-type: none">• Sonhadora• Amiga	APARIÇÕES NO ANIME <ul style="list-style-type: none">• 1998 Episódios 1,89 e 123• 1999 Estreia no anime no episódio 33	

Fonte: Autora.

A garota é uma estudante de intercâmbio indiana, e seu sonho é retornar ao seu país depois de ter aprendido computação para fazer dele um país altamente tecnológico. Ela possui a pele escura, cabelos loiros, as informações são de que ela tem características indianas. Ela está presente nos episódios 1, 89 e 123.

22. Nessa, Pokémon



Fonte: Autora.

Nessa é uma garota negra com longos cabelos listrados de azul e preto, ela veste um uniforme composto de um short branco e top com tons de laranja e azul. Nessa é calma, mas ao mesmo tempo tem uma alma competitiva, e utiliza da água para dominar os Pokémon dos oponentes. A personagem aparece na franquia do anime *Pokémon* chamada *Generation VII*.

23. Dorothy, Great Pretender

	<h2>DOROTHY</h2>
HABILIDADES <ul style="list-style-type: none">• Extrovertida• Esperta	APARIÇÕES NO ANIME <ul style="list-style-type: none">• 2020 Episódio 18

Fonte: Autora.

Dorothy possui ascendência africana e tem cabelos brancos e pele negra. Sua estreia acontece no episódio 18 do anime. Ela possui uma personalidade bastante extrovertida, e não é nada tímida. No passado Dorothy era uma vigarista, mas tudo muda quando o plano de seu grupo falha e ela é baleada e perde a memória.

24. Katara, Avatar

		KATARA
HABILIDADES <ul style="list-style-type: none">• Lutadora experiente• Mestre da água• Leal• Amiga	APARIÇÕES NO ANIME <ul style="list-style-type: none">• 2005 Episódio 1	

Fonte: Autora.

Katara é uma dominadora da água que cresceu na Tribo da Água do Sul e foi criada por sua avó. Além do mais, ela é a principal curandeira da tribo. Sua primeira aparição aconteceu no primeiro episódio no Livro Um - Água de *Avatar: A Lenda de Aang*, exibido pela primeira vez no dia 21 de fevereiro de 2005. Ela tem a pele escura, cabelos castanhos e olhos azuis.

25. Franceska Mila Rose, Bleach

	FRANCESKA MILA ROSE
HABILIDADES <ul style="list-style-type: none">• Lutadora experiente• Esgrima	APARIÇÕES NO ANIME <ul style="list-style-type: none">• 2004 Episódio 166

Fonte: Autora.

A personagem é da etnia *Arrancar* e possui a pele escura e cabelos castanhos volumosos, além de ter o corpo voluptuoso com seios grandes. Sua primeira aparição no anime aparece a partir do episódio 166, e ela sempre fica irritada com os insultos de seus colegas que a chamam de gorila.

26. Choi Mochimazzwi, Tamako Market

	
CHOI MOCHIMAZ ZWI	
HABILIDADES <ul style="list-style-type: none">• Consegue ler a sorte das pessoas	APARIÇÕES NO ANIME <ul style="list-style-type: none">• 2013 Episódio 6

Fonte: Autora.

Choi é uma garota de personalidade doce, sua estatura é baixa e sua pele é escura. Suas vestes se consistem em um vestido étnico, acessórios e ela sempre anda descalça. No anime ela aparece no episódio 6 e sua ocupação é ser uma cartomante.

27. Rhonda, Children of Ether

		<h2>RHONDA</h2>
HABILIDADES <ul style="list-style-type: none">• Lutadora	APARIÇÕES NO ANIME <ul style="list-style-type: none">• 2020 Protagonista da série	

Fonte: Autora.

Rhonda é uma mulher com um passado sombrio e misterioso, após a morte de seu pai ela é perseguida por um homem misterioso. Com sua astúcia, ela foge para uma cidade em ruínas repleta de gangues e coisas sobrenaturais. Nesse meio tempo ela conhece amigos que irão ajudá-la nessa jornada. Rhonda é uma mulher negra de pele clara, cabelos curtos castanhos escuros e olhos castanhos.

28. Road Kamelot, D-Gray Man

	
ROAD KAMELOT	
HABILIDADES <ul style="list-style-type: none">• Brincalhona• Leal• Amiga	APARIÇÕES NO ANIME <ul style="list-style-type: none">• 2004 Episódio 8

Fonte: Autora.

Ela é uma estudante membro da família Noah, seus cabelos são da cor púrpura e olhos de cor âmbar, sua pele é escura e sua aparição começa no episódio 8 do anime. Road é sádica, divertida e brincalhona e sempre valoriza a sua família.

29. Urd, Oh My Goddess

		<h1>URD</h1>
HABILIDADES <ul style="list-style-type: none">• Provocativa	APARIÇÕES NO ANIME <ul style="list-style-type: none">• 1993 Protagonista da série	

Fonte: Autora.

É uma das principais protagonistas da série e é considerada uma deusa. Seu corpo é curvilíneo, e sua pele é escura, e seus cabelos são grisalhos. Por ser filha de Hild ela herdou as características físicas de sua mãe. Assim como a mãe, ela também usa um vestido provocante com abertura frontal que deixa quase todo o corpo à mostra, e apresenta uma tatuagem em forma de triângulo na testa.

30. Hild, Oh My Goddess

		HILD
HABILIDADES <ul style="list-style-type: none">• Possui super poderes	APARIÇÕES NO ANIME <ul style="list-style-type: none">• 1993 Protagonista da série	

Fonte: Autora.

Hild é considerada a líder do inferno e uma das protagonistas, a mais poderosa de todas, e mãe de Urd. Apesar de que sua filha Urd pensa em usurpar a sua posição, ela se apresenta de forma muito alegre, mas por trás da bondade disfarçada ela demonstra sua impiedade e frieza. Hild é muito sensual, e usa um vestido preto e rosa com uma grande abertura na frente que deixa o seu colo e umbigo à mostra. Sua pele é escura e seus cabelos são brancos, e por fim tem uma tatuagem de estrela rosa na testa.

31.Caldina, Magic Knight Rayearth

		<h2>CALDINA</h2>
HABILIDADES <ul style="list-style-type: none">• Dançarina	APARIÇÕES NO ANIME <ul style="list-style-type: none">• 1993 Protagonista	

Fonte: Autora.

A personagem é uma dançarina que trabalha para Zagato na primeira parte de *Magic Knight*. Além disso, atua como uma guardiã substituta, e ela é muito boa em jogos de azar. Sua pele é escura, e ela tem cabelos cor de rosa, olhos azuis e usa um maiô preto e uma capa vermelha.

32. Iris, Pokémon



Fonte: Autora.

Ela é uma treinadora de dragão e aparece em *Pokémon Black and White*. Iris é uma garota que costuma treinar com Pokémons selvagens na floresta e é bem espirituosa. Sua pele é escura e ela tem longos cabelos azuis.

33.Hilda, Eureka Seven

		HILDA
HABILIDADES <ul style="list-style-type: none">• Calma	APARIÇÕES NO ANIME <ul style="list-style-type: none">• 2005 Episódio 46	

Fonte: Autora.

Hilda é um piloto do Terminus typeR808, ela é considerada uma mulher calma e sábia que tem a função de manter os estoques das peças mecânicas em ordem. Ela aparece pela primeira vez no episódio 2 de *Eureka Seven* e pela última vez no episódio 46. Hilda é alta, considerada negra de pele clara, cabelos castanhos e olhos cinza.

34. Anthy Himemiya, Revolutionary Girl Utena



Fonte: Autora.

É uma garota misteriosa que acaba não tendo controle de seus próprios pensamentos, e por causa disso as outras pessoas acabam projetando seus desejos sobre os dela. A sua personalidade é de uma garota vingativa, mas às vezes ela mostra algum afeto pelos outros. Ora ela se enxerga como princesa, ora como bruxa. Sua pele é escura e seus cabelos são longos em um tom de roxo. Apesar das características descritas, a pele da personagem torna-se mais clara no filme *Revolutionary Girl Utena: Adolescence of Utena*.


35. Karako Koshio, Deadman Wonderland

	
KAKARO KOSHIO	
HABILIDADES <ul style="list-style-type: none">• Resiliente	APARIÇÕES NO ANIME <ul style="list-style-type: none">• 2008 Episódio 1

Fonte: Autora.

Sua estreia acontece no primeiro episódio da série, e suas principais ocupações são enfermeira e assistente líder da Scar Chain. Ela tem a pele escura, cabelos curtos brancos, olhos cor de avelã. Ela é considerada uma mulher muito forte e resiliente, características que a fizeram entrar no grupo Scar Chain.

36. Rakshata Chawla, Code Geass

	RAKSHATA CHAWLA
HABILIDADES <ul style="list-style-type: none">• Muito inteligente	APARIÇÕES NO ANIME <ul style="list-style-type: none">• 2006 Episódio 7

Fonte: Autora.

Rakshata é indiana, considerada uma personagem não-branca e aparece no décimo sétimo episódio de *Code Geass* e desaparece no último episódio 25 da série. Ela possui cabelos longos e é alta, além disso é uma cientista chefe de pesquisa.

37. Villetta Nu, Code Geass

		VILLETTA NU
HABILIDADES <ul style="list-style-type: none">• Corajosa	APARIÇÕES NO ANIME <ul style="list-style-type: none">• 2006 Episódio 1	

Fonte: Autora.

Ela é um piloto de elite que aparece no primeiro episódio do anime e é vista pela última vez no episódio 24. Villetta, é uma mulher com a pele escura e cabelos grisalhos em tons de azul. Ela usa camisa branca e vermelha e um casaco longo roxo e se apresenta como alguém muito leal e gentil.

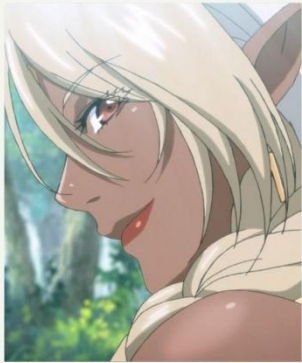
38. Rita Ozzetti, Michiko e Hatchin

	<h1>RITA OZZETTI</h1>
HABILIDADES	APARIÇÕES NO ANIME
<ul style="list-style-type: none">• Corajosa	<ul style="list-style-type: none">• 2008 Episódio 9

Fonte: Autora.

Rita é uma garota negra órfã de dez anos de idade, anteriormente ela havia trabalhado em um circo, chamado Circo de Chocolate. Sua aparição acontece no nono episódio e termina no décimo primeiro. Rita é gentil e corajosa e sua aparência é de uma garota negra com tranças e olhos azuis.

39. Dark Elf, Bikini Warriors

	DARK ELF
HABILIDADES <ul style="list-style-type: none">• Provocativa	APARIÇÕES NO ANIME <ul style="list-style-type: none">• 2015 Personagem principal

Fonte: Autora.

Ela é a personagem principal da série de anime *Bikini Warriors*, suas características são de uma mulher bastante arrogante e mal-humorada. Ela tem a pele escura e cabelos loiros, e usa trajes provocantes que mostram todo o seu corpo.

40. Mirko, Boku no Hero Academy

	MIRKO
HABILIDADES	APARIÇÕES NO ANIME
• Forte	• 2014 Episódios 82, 87 e 184

Fonte: Autora.

Ela é uma super-heroína que aparece nos episódios 82, 87 e 184 do anime *Boku no Hero Academy*. A aparência física de Mirko é atlética e musculosa, sua pele é escura e seus cabelos são brancos, além disso, ela possui duas orelhas de coelho na cabeça. Suas roupas são um body branco com detalhes em roxo e duas placas de metal em volta da cintura.