



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS - UFAL  
INSTITUTO DE PSICOLOGIA

FERNANDA MARIA DOS SANTOS SILVA  
ULISSES MACEDO ROCHA NETO

***A PERSPECTIVA JUNGUIANA DO AMADURECIMENTO NO FILME 'A VIAGEM  
DE CHIHIRO'***

MACEIÓ  
2019

FERNANDA MARIA DOS SANTOS SILVA  
ULISSES MACEDO ROCHA NETO

**A PERSPECTIVA JUNGUIANA DO AMADURECIMENTO NO FILME ‘A VIAGEM  
DE CHIHIRO’**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Psicologia da Universidade Federal de Alagoas, como requisito parcial para obtenção do Grau de Bacharel em Psicologia.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Barros Gewehr,

MACEIÓ

2019

**A PERSPECTIVA JUNGUIANA DO AMADURECIMENTO NO FILME ‘A  
VIAGEM DE CHIHIRO’**

**THE JUNGIAN PERSPECTIVE ON COMING OF AGE IN THE MOVIE  
‘SPIRITED AWAY’**

Fernanda Maria dos Santos Silva<sup>1</sup>

Ulisses Macedo Rocha Neto<sup>2</sup>

2019

**Resumo**

O presente artigo visa analisar e discutir a animação japonesa *A Viagem de Chihiro*, de 2001, filme dirigido e escrito por Hayao Miyazaki, do Studio Ghibli, que traz a história da garotinha Chihiro, que acidentalmente entra na dimensão dos espíritos e é forçada a trabalhar para uma bruxa. A análise será feita a partir da perspectiva teórica de Carl G. Jung sobre o amadurecimento e o desenvolvimento da personalidade, conceitos que o psiquiatra suíço reconhece em seus escritos sobre a personalidade a partir do processo que denominou individuação. Para isso, fez-se necessário examinar as obras de Jung que aprofundam essa temática, buscando relacionar o desenvolvimento da personagem principal com as ideias de Jung. Para tanto realizou-se uma análise qualitativa de conteúdo. Além das obras de Jung, o texto de Christian Gaillard (‘Jung e a Arte’, 2010) foi utilizado como inspiração para compreender a aplicação do pensamento junguiano sobre a arte. Com isso buscou-se um aprofundamento teórico sobre a obra de Jung em relação à passagem da infância para a vida adulta e o amadurecimento. Os resultados da análise indicaram que a teoria junguiana possui fundamentos sólidos sobre as etapas psíquicas da vida humana, dentre as quais se incluem a infância e a adolescência, sendo que a partir desta foi possível compreender e interpretar a jornada de Chihiro e se aprofundar no aprendizado da obra junguiana.

**Palavras-chave:** amadurecimento; anime; psicologia analítica; psicologia da arte.

**Abstract**

This article aims to analyze and discuss the 2001 Japanese animation *Spirited Away*, a movie directed and written by Hayao Miyazaki from Studio Ghibli that tells the story of the little girl Chihiro, who accidentally enters the dimension of the spirits and is forced to work for a witch. The analysis will be made from the theoretical perspective of Carl G. Jung on coming of age and the development of the personality, concepts that the Swiss psychiatrist recognizes in his writings on personality through the process that he denominated individuation. Thus it was necessary to examine the works of Jung that deepen this theme, seeking to relate the development of the main character with Jung’s ideas. For this purpose a qualitative content analysis was carried out. In addition to Jung’s works, Christian Gaillard’s text (‘Jung and the arts’, 2010) was used as an inspiration for understanding the application of Jungian thinking about art. This led to a

---

<sup>1</sup> Estudante de Graduação em Psicologia – UFAL. E-mail: fernandatinet@gmail.com

<sup>2</sup> Estudante de Graduação em Psicologia – UFAL. E-mail: ulsmacedo95@hotmail.com

theoretical study of Jung's work on the transition from childhood to adulthood and coming of age. The results of the analysis indicated that Jungian theory has solid foundations on the psychic stages of human life, among which childhood and adolescence are, and from this it was possible to comprehend and interpret Chihiro's journey and to deepen understanding of the Jungian work.

**Keywords:** coming of age; anime; analytical psychology; psychology of art

## **Introdução à obra e seus criadores**

'*A Viagem de Chihiro*' (千と千尋の神隠し / *Sen to Chihiro no Kamikakushi*) é um filme japonês de animação lançado em 2001, com cerca de duas horas de duração. Trata-se da produção mais famosa e conhecida do *Studio Ghibli*<sup>3</sup>, que contém em seu rol de fundadores o diretor e roteirista do longa-metragem em questão, Hayao Miyazaki. *Chihiro* ganhou o prêmio Urso de Ouro no Festival Internacional do Cinema de 2002 e o Oscar de Melhor Filme de Animação em 2003, além de ser considerado o quarto melhor filme do século 21 em uma lista feita pela BBC (THE, 2016) e o segundo melhor filme do século 21 em uma lista semelhante feita pelo New York Times (DARGIS; SCOTT, 2017). O longa-metragem conta a história da garotinha Chihiro que, aos 10 anos de idade, muda-se com a família para uma cidade no interior do Japão e acaba sendo acidentalmente transportada para uma dimensão onde residem deuses e espíritos, tendo que descobrir uma forma de salvar seus pais — transformados em porcos — e voltar com eles para casa.

É importante ressaltar que Miyazaki idealizou *Chihiro* especificamente com a intenção de que fosse um filme destinado especialmente a garotas pré-adolescentes, para que pudessem “descobrir seus verdadeiros desejos” (SPIRITED, 2007), pois notou que muitas das obras infantis mais populares feitas para o sexo feminino não as colocavam como heroínas e desbravadoras, que descobrem força e resiliência em si mesmas, mas sim como recipientes passivas, geralmente em histórias de romance. De acordo com Miyazaki (SPIRITED, 2007), trata-se de uma garota comum que foi jogada em um mundo em que o bem e o mal existem lado-a-lado, onde aprende sobre os valores de amizade e devoção e sobrevive utilizando sua própria sabedoria, encontrando o caminho de volta para casa não por que o mal fora destruído, mas sim por que ela descobre o

---

<sup>3</sup> Na indústria da animação, o Studio Ghibli é tão importante para o cinema oriental quanto a Disney o é para o cinema ocidental, vide as constantes comparações e equivalências que os críticos da sétima arte fazem entre ambos. Curiosamente, as duas empresas possuem um acordo de distribuição, sendo alguns filmes do Studio Ghibli distribuídos e dublados fora do Japão pela Disney.

poder de viver<sup>4</sup>. Com isso, o diretor espera que o filme seja de grande ajuda para que as crianças, especialmente as meninas, consigam desenvolver-se psicologicamente de forma saudável, ao encontrarem-se na estranha fronteira entre a infância e a adolescência.

Notadamente, o Studio Ghibli possui em seu catálogo outras animações cujas protagonistas são garotas jovens que experienciam grande desenvolvimento pessoal, dentre as quais destacamos *Nausicaä do Vale do Vento* (1984), *Meu Amigo Totoro* (1988), *O Serviço de Entregas da Kiki* (1989), *Sussurros do Coração* (1995) e *O Castelo Animado* (2004).

### **Quando a obra toma seu próprio rumo**

Após o lançamento do aclamado *Princesa Mononoke* (1997), Miyazaki entra em uma espécie de semiaposentadoria<sup>5</sup>, questionando se deveria continuar sua carreira como desenhista, roteirista e diretor do Studio Ghibli. Durante este período de descanso, ele e um casal de amigos viajam até sua cabana nas montanhas, momento em que Miyazaki nota que a filha de seu colega<sup>6</sup>, então com dez anos de idade, mostra-se apática em relação à viagem e à natureza ao redor, destinando grande parte de seu tempo à leitura de quadrinhos de romance que, segundo a leitura posterior de Miyazaki, não possuíam conteúdo bem trabalhado e essencial para uma garota daquela idade. O diretor, então, pergunta a si mesmo se seria capaz de criar uma história que conseguisse tocar de forma mais profunda o espírito de garotas pré-adolescentes, como a filha de seu colega (THE, 2003). Trabalhando com desenhos feitos à mão, o roteiro de *Chihiro* teve seu desenvolvimento iniciado paralelamente ao esboço sequencial; em seguida, o processo de animação tem início antes que ambos estejam completamente finalizados — Miyazaki explica que, desse modo, ninguém sabe exatamente para onde a história seguirá, trabalhando continuamente em seu desenvolvimento. Dentro desse contexto, uma das perguntas pertinentes é: quão bom e preciso poderia ser o filme escrito e dirigido por um senhor próximo dos 60 anos de idade, criado conscientemente com a intenção de atingir o âmago de crianças à beira da puberdade? Será que Chihiro seria uma personagem com a qual elas poderiam se identificar de forma orgânica?

---

<sup>4</sup> do termo, em inglês, “*power to live*”.

<sup>5</sup> As sucessivas e fálhas “aposentadorias” de Miyazaki no decorrer dos anos logo se tornariam motivo de gozação.

<sup>6</sup> O produtor associado do Studio Ghibli, Seiji Okuda.

Quando entrevistado pelo site *Midnight Eye*, Miyazaki explicou melhor seu método de começar a desenhar o esboço sequencial antes de finalizar o roteiro por completo. Segundo o diretor, isto não é problemático porque “existe uma ordem interna, e as exigências da própria história, que me levam à conclusão. O filme toma seu próprio rumo e eu não tenho outra escolha a não ser segui-lo” (MES, 2002, tradução nossa).

Em seu ensaio *A relação da psicologia analítica com a obra de arte poética*, Jung afirma que devemos buscar o sentido da obra de arte, posto que esta não seria um mero produto do sujeito, tal qual uma planta não é um mero produto do solo em que cresce, mas antes um processo vivo em si mesmo. Jung não se põe a fazer um estudo psicológico da obra de arte e, a partir daí, analisar o estado psicológico do autor, o qual sequer conhece direito ou pessoalmente. Assim, vai na direção contrária ao que poderíamos chamar de um certo reducionismo psicológico, para o qual a arte seria produto de processos patológicos ou de sublimação — em suma, para Jung a arte não é uma derivação ou uma redução, mas sim uma expressão (JUNG, 1966/1991b, p. 45-46).

Mais adiante, Jung afirma que existem dois tipos distintos de obra de arte: aquelas que nascem da intenção do autor, expressando precisamente aquilo que ele deseja, e aquelas que parecem jorrar do inconsciente do autor, em que o mesmo é tomado por uma inspiração que o utiliza para tomar forma, possivelmente trazendo à tona conteúdos que vão contra a sua vontade (JUNG, 1966/1991b, p. 47). Há ainda um porém: os dois tipos relatados não são excludentes entre si; na verdade, estariam em um espectro de intensidade, onde mesmo no caso da obra supostamente intencional existe a influência do inconsciente:

Com um poeta aparentemente consciente e em pleno gozo de sua liberdade que produz por si mesmo e cria o que quer, pode acontecer o seguinte: que este poeta, apesar de consciente, esteja absorvido de tal modo pelo impulso criativo, que já nem possa lembrar-se de outra vontade; assim como o outro tipo que não consegue sentir diretamente sua própria vontade na inspiração que se apresenta como alheia, embora o si-mesmo fale claramente por ele. Assim sendo, a convicção do poeta de estar criando com liberdade absoluta seria uma ilusão do inconsciente: ele acredita estar nadando, mas na verdade está sendo levado por uma corrente invisível (JUNG, 1966/1991b, p. 48).

Assim, já começa a tornar-se mais claro o processo criativo envolvido em *Chihiro*. Apesar da decisão “consciente” de Miyazaki em relação à temática do filme, muitas cenas e atitudes em *Chihiro* estão relacionadas a algumas de suas memórias e sensações, em conjunto com conteúdos que ele afirma, ainda na entrevista ao *Midnight Eye*, não provirem da parte lógica e racional do cérebro:

Lógica é tão somente usar a parte frontal do cérebro. Mas você não pode fazer um filme com lógica. Ou, se olhar de maneira diferente, todos podem fazer um filme com lógica. Mas o meu jeito é não usar a lógica. Eu tento cavar fundo no poço do meu subconsciente. Em um determinado momento desse processo, a tampa é aberta e ideias e visões muito diferentes são liberadas. Com isso eu posso começar a fazer um filme. Mas talvez seja melhor que você não abra a tampa completamente, porque se você liberar o seu subconsciente (*sic*), torna-se realmente difícil viver uma vida social ou familiar. Eu acredito que o cérebro humano conhece e percebe mais do que nós acreditamos que percebemos. A frente do meu cérebro não me envia nenhum sinal de que eu deveria lidar com uma determinada cena de uma determinada maneira para o público. Por exemplo, o que para mim constitui o final do filme, é a cena em que Chihiro pega o trem sozinha. É aí que o filme termina para mim. Lembro-me da primeira vez que tomei o trem sozinha e quais eram meus sentimentos naquele momento. Para trazer esses sentimentos através da cena, era importante não ter uma visão somente da janela do trem, com montanhas ou uma floresta. A maioria das pessoas que conseguem se lembrar da primeira vez que pegaram o trem sozinhas não se lembram de absolutamente nada das paisagens fora do trem, porque elas estão focadas no passeio em si. Então, para expressar isso, não deveria haver nenhuma visão partindo apenas da janela do trem. Porém, eu criei as condições para isso nas cenas anteriores, quando chove e a paisagem inteira é coberta de água como resultado. Mas eu fiz isso sem saber o motivo para tal, até chegar ao local com o trem, momento em que eu disse para mim mesmo: "Que sorte que eu fiz disso um oceano!" (risos). Foi durante o trabalho nessa cena que percebi que trabalho de maneira não-consciente. Há coisas mais profundas do que simplesmente a lógica para guiar a criação da história.

A última grande influência na criação da narrativa foi a música-tema do filme, tocada no encerramento da película (いつも何度でも; ‘Sempre Comigo’ em tradução literal). Inicialmente composta para o esboço de outro filme cujo projeto fora cancelado, algumas de suas ideias evoluíram para aquilo que vemos em *Chihiro*. Enquanto trabalhava na pré-produção da película, Miyazaki sentiu-se inspirado pela letra da canção, afirmando que sua essência o ajudou a formular a história do filme:

“Em algum lugar uma voz chama, nas profundezas do meu coração / Continue sonhando seus sonhos, nunca os deixe partir / Por que falar de sua tristeza ou dos tristes pesares da vida? / Deixe estes mesmos lábios cantarem uma linda canção para você / A voz sussurrante nós não esqueceremos / Em cada lembrança, sempre ali para guiá-lo / Quando um espelho se quebra, estilhaços se espalham pelo chão / Lampejos de uma nova vida refletem-se por toda parte. / Janela de começo, quietude, nova luz do amanhecer / Deixe meu corpo silencioso e vazio ser preenchido e renascido. / Não há necessidade de procurar fora, nem navegar pelos mares / Porque está brilhando aqui dentro de mim, está bem aqui dentro de mim. / Eu encontrei uma luz, que está sempre comigo.” (ALWAYS; tradução nossa).

## **A jornada de Chihiro sob a ótica da Psicologia Analítica**

‘A Viagem de Chihiro’ é uma obra constituída de diversas camadas, sendo interpretada e percebida de diferentes maneiras. Uma destas camadas, e talvez a mais

óbvia e proeminente, é a jornada de amadurecimento<sup>7</sup> da protagonista, mais especificamente sua saída da infância, trazendo influências de contos famosos como *Alice no País das Maravilhas* e *O Mágico de Oz*, assim como do folclore e da cultura japonesa. Dessa forma, analisa-se o desenvolvimento da personagem através das metáforas psicológicas no decorrer da película, ressaltando as diferenças entre o início e o final do filme na perspectiva de sua personalidade e sua relação com os outros personagens. Referimos as imagens no ANEXO A para que se tenha uma noção do rol de personagens do filme. E do anexo B em diante, as imagens das cenas descritas na análise.

Neste artigo, buscaremos realizar uma análise qualitativa a partir do ponto de vista da Psicologia Analítica, cujo fundador foi o psiquiatra suíço Carl Gustav Jung. Para isso, temos como referência, além das obras de Jung, o texto de Christian Gaillard, *Jung e a Arte* (2010), que orienta e explica a visão junguiana sobre a arte. A decisão de escolher esta interpretação está circunscrita a seguir: segundo GAILLARD (2010), a perspectiva junguiana do encontro com a arte segue um fluxo onde, inicialmente, o sujeito deve precipitar um tempo de reflexão logo em seguida ao momento de encontro com uma obra de arte, deixando que as sensações e sentimentos deste encontro venham à tona. Logo após, o sujeito realiza uma análise atenta daquilo que emergiu de si, observando isto a partir de vários ângulos. Por fim, entende-se que a experiência do sujeito com a obra possui uma potencialidade transcendente e transgeracional, aspectos que são aprofundados no decorrer das obras de Jung:

Vemos, finalmente, mais especificamente, em termos de método, que será preciso não somente deixar vir o que se apresenta e deixar livre o espaço, quer o encontro seja ou não esperado, mas também olhar e observar com toda vigilância e exigência; e, além disso, será preciso medir-se, confrontar-se tão direta e deliberadamente quanto possível. (GAILLARD, 2010, p. 9).

Ao assistir o filme, notamos nele elementos que permitem compreender e elaborar a vivência de Chihiro sob o prisma psicológico do amadurecimento — isto é, o contínuo desenvolvimento psíquico de um sujeito, desde a crescente tomada de consciência na infância e no desenrolar do processo de individuação, a realização da condição do si-mesmo.

Para analisar o desenvolvimento de um personagem situado numa narrativa como *Chihiro* — repleta de conteúdos míticos — sob a visão da Psicologia Analítica, é importante compreender a noção de inconsciente coletivo. Segundo Jung (1969/2000b),

---

<sup>7</sup> Na língua inglesa, é precisamente a expressão *coming of age*.



o ser humano não se encontra dotado apenas de um inconsciente pessoal, formado por processos mentais esquecidos ou reprimidos. Jung possui em suas obras inúmeros aprofundamentos sobre o desenvolvimento da personalidade, colocando a psique humana como uma estrutura dotada de um inconsciente pessoal, porém, ao mesmo tempo, imersa no inconsciente coletivo, de natureza universal e cujas estruturas arquetípicas fazem parte do infindável processo de desenvolvimento psíquico do sujeito e da espécie humana como um todo. Os arquétipos são tendências simbólicas herdadas, que operam a partir de um estrato impessoal do inconsciente, “determinados apenas quanto à forma e não quanto ao conteúdo, e no primeiro caso, de modo muito limitado” (JUNG, 1969/2000b, p. 91). Os símbolos de um sonho ou de uma narrativa falam a língua, por assim dizer, dos arquétipos, pois estes são como esqueletos que necessitam da experiência pessoal para serem manifestadas no sujeito (SHAMDASANI *apud* JUNG, 2013).

Desse modo, qual seria a relação do inconsciente com a criação de uma obra de arte? Jung (1966/1991b) afirma que "a verdadeira obra de arte tem inclusive um sentido especial no fato de poder se libertar de estreitez e dificuldades insuperáveis de tudo o que seja pessoal, elevando-se para além do efêmero". Mais adiante, ele indica que a origem do impulso criativo é uma “força da natureza” que impõe ora violentamente, ora sutilmente, sem se incomodar com o bem-estar do sujeito criador, denominando isto complexo autônomo, que é "como parte separada da alma e retirada da hierarquia do consciente" (JUNG, 1966/1991b, p. 48). Ele surge de maneira inesperada, aparecendo e desaparecendo, independente da vontade da consciência. A inquietação de Miyazaki em retornar de sua aposentadoria para criar *Chihiro* pode ser pensada, nestes termos, como ativação de um complexo autônomo, que também pode ser pensado como “inspiração”, palavra muito usada no mundo artístico para designar o ímpeto criador que simplesmente surge — se não de súbito, então espreitando lentamente até a consciência:

O impulso original permanece muitas vezes oculto no esquecimento. Esse conteúdo ainda não consciente porta-se do mesmo modo que um complexo comum. Emite radiações para a consciência e atua sobre os conteúdos conscientes que de qualquer modo estejam relacionados com ele, seja supervalorizando-os, isto é, conservando-os de maneira curiosamente durável na consciência, seja, ao contrário, ameaçando-os de repentino desaparecimento, não por meio de uma repressão vinda de cima, mas por meio de uma atração que surge de baixo. (JUNG, 1954/1986, p. 100).

Jung se utiliza dos sonhos como exemplo para nos ajudar a entender os complexos autônomos. Da mesma forma que os sonhos não são produzidos por nós, mas, ao invés disso, vêm até nós com suas próprias leis e arbítrios, os complexos

autônomos são um fenômeno que põe em dúvida a soberania da consciência sobre o inconsciente (JUNG, 1916/2000a, p. 120). Na obra de arte, pode se estabelecer uma relação entre o complexo autônomo e o processo criativo na forma de uma circunstância de natureza inconsciente, impondo-se de maneira que possivelmente transcenda a compreensão consciente devido a seu caráter intuitivo, imagético, cheio de simbolismo e significado (JUNG, 1966/1991b, p. 50)

O processo criativo, então, seria caracterizado pela função simbólica da psique, a função transcendente, a qual “resulta da união dos conteúdos conscientes e inconscientes” (JUNG, 1916/2000a, p. 5-6), de maneira que o inconsciente compensa ou complementa a consciência. Isto é o que permite que a obra de arte seja um símbolo em que pessoal e coletivo se unam e transformam-se, levando um ao limite do outro e adquirindo, assim, um poder de reverberação na coletividade. pois “quem fala através de imagens primordiais, fala como se tivesse mil vozes” (JUNG, 1966/1991b, p. 53). Em seu ensaio, Jung propõe que o processo criativo cumpre uma função compensatória em relação à consciência, pois traz à tona temáticas que refletem as necessidades do espírito de sua época, tendo sua forma modificada até que possa ser compreendida por seus pares — o que o suíço chama de “significado social da obra de arte” (JUNG, 1966/1991b, p. 53-54).

Desse modo, a obra de arte produz no expectador um impacto emocional bem mais profundo do que uma obra de arte puramente estética, motivo pelo qual o filme pôde ser tão bem aclamado ao redor do mundo, tocando no íntimo dos mais diversos públicos — de jovens a idosos, de orientais a ocidentais. Sobre isso, Jung aponta que:

O segredo da criação artística e de sua atuação consiste nessa possibilidade de reimmergir na condição originária da *participacion mystique*<sup>8</sup>, pois nesse plano não é o indivíduo, mas o povo que vibra com as vivências; não se trata mais aí das alegrias e dores do indivíduo, mas da vida de toda a humanidade. Por isso, a obra-prima é ao mesmo tempo objetiva e impessoal, tocando nosso ser mais profundo. (JUNG, 1966/1991b, p. 69).

Portanto, após essa compreensão, quando Jung (1966/1991b) afirma que “com relação à obra de arte é supérfluo investigar o condicionamento prévio a que estão sujeitas todas as pessoas em geral” (1966/1991b, p. 46) e que “o condicionamento prévio só interessa na medida em que facilitar a melhor compreensão do sentido”

---

<sup>8</sup> Termo cunhado pelo francês Lucien Lévy-Bruhl. Trata-se de um fenômeno psicológico em que o sujeito se identifica, inconscientemente, com alguma pessoa ou objeto (JUNG, 1921/1991a, p. 134). Um tipo de conexão entre o consciente e o inconsciente que explica, por exemplo, que um marido sonhe com os conflitos internos da esposa, ou de que um primitivo compartilhe sua identidade psíquica com um animal (JUNG, 1916/2016, p. 24).

(1966/1991b, p. 46), já não é mais pertinente subestimar a intenção de Miyazaki ao criar *Chihiro*, que é a de direcioná-lo para crianças na transição entre a infância e adolescência.

A função transcendente, mecanismo psicológico que permite ao ser humano vincular o real e o imaginário, resulta da união dos conteúdos do consciente e do inconsciente. Esta possibilidade de que o Eu entre em contato com o inconsciente leva ao autoconhecimento gradual (JUNG, 1916/2000a, p. 6). Com seu, digamos, “conto de fadas contemporâneo”, Miyazaki apresenta ao público, especialmente às crianças, um conjunto de imagens arquetípicas que reverberam nos processos inconscientes, expondo-os a um novo patamar. Assim, ao apontar para a necessidade de transformação e alargamento da consciência através da personagem principal, *Chihiro* expõe que o desenvolvimento infantil, devido às necessidades psíquicas desta fase da vida, passa por um misto de ganhos e perdas — sacrifica-se a inocência e ascende-se a um novo estágio de consciência, resultando num amadurecimento.

### **Uma jornada dentro de si-mesma**

Em relação à visão de Jung sobre o amadurecimento, especialmente na fase que se situa entre a infância e a adolescência, há a noção de que “as exigências da vida interrompem bruscamente o sonho da meninice” (JUNG, 1916/2000a, p. 163), pois até então a psique da criança encontra-se muito ligada à dos pais. O desenrolar das potencialidades humanas é impulsionado de maneira constante, mas inconsciente, resultando num desenvolvimento não-linear que Jung denominou processo de individuação:

Este processo corresponde ao decorrer natural de uma vida, em que o indivíduo se torna o que sempre foi. E porque o homem tem consciência, um desenvolvimento desta espécie não decorre sem dificuldades; muitas vezes ele é vário e perturbado, porque a consciência se desvia sempre de novo da base arquetípica instintual, pondo-se em oposição a ela. (JUNG, 1969/2000b, p. 48).

A personalidade encontra-se “em germe” na criança, sendo desenvolvida com o passar do tempo. Jung cita três características que não são próprias da infância — determinação, inteireza e maturidade —, sendo um dos motivos pelo qual é veementemente contrário à noção de tratar uma criança da mesma forma que a um

adulto, como se aquela fosse apenas uma versão física e psiquicamente miniaturizada deste (JUNG, 1954/1986, p. 151).

Ao compreender esses conceitos, podemos então analisar como se dá o amadurecimento de Chihiro no decorrer da narrativa. No início do filme, a impressão que temos é de que ela é uma garota apática, mimada e irritadiça, demonstrando sentir falta do local onde vivia, da escola e dos amigos e lançando olhares e gestos de desaprovação à nova cidade, sendo completamente contrária à mudança, porém tendo consciência de que nada pode fazer para impedir. Vemos que nas obras do suíço é possível encontrar fundamentos para entender o panorama emocional de Chihiro neste momento que se situa entre o apego ao passado recente e a exigência das novidades:

Se procurarmos extrair os fatores comuns e essenciais da variedade quase inexaurível dos problemas individuais que encontramos no período da juventude, deparamo-nos com uma característica peculiar a todos os problemas desta fase da vida: um apego mais ou menos claro ao nível de consciência infantil, uma resistência às forças fatais existentes dentro e fora de nós e que procuram envolver-nos no mundo. Alguma coisa dentro de nós quer permanecer como criança, quer permanecer inconsciente, ou, quando muito, consciente apenas do seu ego; quer rejeitar tudo o que lhe é estranho, ou então sujeitá-lo à sua própria vontade; não quer fazer nada, ou no máximo satisfazer sua ânsia de prazer ou de domínio. (JUNG, 1916/2000a, p. 163).

Durante o trajeto da viagem de carro, a família se perde ao passar por um túnel próximo à entrada de um santuário e entra acidentalmente num local estranho e aparentemente deserto, aparentando ser um parque temático; seus pais são transformados em porcos após comerem a comida do parque local e Chihiro descobre que está em outra dimensão<sup>9</sup>, onde residem espíritos ao invés de humanos. Ao se deparar com um garoto com poderes mágicos chamado Haku, ela é orientada a pedir emprego na casa de banho local que serve aos espíritos e deuses, pertencente à bruxa Yubaba, a fim de manter a consciência no mundo espiritual e ter alguma chance de salvar seus pais e voltar ao mundo dos humanos.

Haku é o primeiro ser com quem Chihiro faz contato ao adentrar a estranha dimensão e, aparentemente, demonstra já conhecê-la e lembrar-se dela, sendo o único que se solidariza com sua situação. Decidida a salvar seus pais, ela segue todas as orientações de Haku, infiltrando-se na casa de banho, fazendo amizade com o velho Kamiji e conseguindo chegar no escritório de Yubaba, que sela seu nome em troca de um emprego, pairando a ameaça de que ela esquecerá seu nome verdadeiro com o tempo — assim como Haku já esqueceu o seu —, tornando-se incapaz de sair do mundo

---

<sup>9</sup> Vide ANEXO B.

dos espíritos. O único motivo pelo qual Chihiro não esquece completamente seu próprio nome é por manter no bolso de suas vestes a carta de despedida que recebeu dos amigos da antiga escola, símbolo material que mantém sua ligação com a infância. Ao dar início ao trabalho na casa de banho, começa a verdadeira jornada de amadurecimento de Chihiro. Ela aprende a ser proativa, a ser humilde e a tratar a todos com respeito, de acordo com os preceitos culturais da cortesia japonesa (*omotenashi* / おもてなし)<sup>10</sup>, especialmente no mundo profissional. Este é um dos elementos que vai ao encontro do pensamento de Jung:

Os problemas, portanto, nos compelem a um estado de soledade e de orfandade absoluta, onde nos sentimos abandonados inclusive pela natureza e onde somos obrigados a tornar-nos conscientes. Não temos outra via de saída, e somos forçados a substituir nossa confiança nos acontecimentos naturais por decisões e soluções conscientes. Cada problema, portanto, implica a possibilidade de ampliar a consciência, mas também a necessidade de nos desprendermos de qualquer traço de infantilismo e de confiança inconsciente na natureza. (JUNG, 1916/2000a, p. 161).

Tendo noção de que Miyazaki idealizou a jornada de Chihiro como uma aventura que a faz extrair uma força de si mesma a partir de circunstâncias particulares (INTERVIEW, 2001), a história do filme pode ser então interpretada como uma metáfora para o amadurecimento, sendo a dimensão dos espíritos o pano de fundo imaginativo para que Chihiro confronte a turbulência que encontra dentro de si, de forma que a diferenciação entre consciente e inconsciente torna-se nebulosa e ambígua:

Não raro se produzem experiências arquetípicas espontâneas, não apenas em pessoas com um 'espírito psicológico'. [...] A experiência do arquétipo é frequentemente guardada como o segredo mais íntimo, visto que nos atinge no âmago. É uma espécie de experiência primordial do não-eu da alma, de um confronto interior, um verdadeiro desafio. (JUNG, 1967/1980, p. 70).

De fato, Jung “distinguiu duas situações em que o inconsciente coletivo se tornava atuante. Na primeira, era ativado por uma crise na vida do indivíduo e pelo colapso das esperanças e expectativas” (SHAMDASANI *apud* JUNG, 2013, p. 52). No filme, ao contrastar os papéis de Chihiro e Yubaba, a metáfora do amadurecimento torna-se mais aparente: Yubaba magicamente “rouba” o nome de Chihiro, reduzindo-o a Sen, efetivamente dando início à sua saída da infância, forçando Chihiro a crescer. Jung reconhece que “uma outra concepção primitiva, curiosa, mas freqüente, identifica a alma com o nome. [...] Este ponto de vista, no fundo, outra coisa não é senão admitir que a consciência do Eu é expressão da alma” (2000a, p. 140). Em japonês, os *kanjis*

---

<sup>10</sup> *Omotenashi* refere-se a uma atitude de transparência e bem-servir; linguagem de respeito e relacionamento que pode ser considerada um patrimônio imaterial da cultura nipônica (NISHIKIDO, 2018).

que formam o nome completo de Ogino Chihiro (荻野 千尋) têm o significado de “mil” e “questionando” ou “procurando”; quando seu nome é literalmente tomado pela dona da casa de banho, resta somente o *kanji* Sen (千 / mil), tornando-se este o seu nome daí para frente — ao menos enquanto empregada da casa de banho. No Japão, o nome pessoal tem um sentido especial, dado pelos pais: ele pode ser lido de uma maneira específica, significando um desejo, um pensamento ou algo agradável (HOFFMAN, 2009). Em narrativas nipônicas, é comum que o autor nomeie um personagem de acordo com sua personalidade ou seu papel na história. A retirada do nome de família (Ogino) e de boa parte do nome pessoal (sobrando Sen ao invés de Chihiro) simboliza o corte dos laços que ligam Chihiro ao mundo humano, material; uma perda da identidade. É por isso que os personagens que têm seus nomes tomados por Yubaba, ao aceitar o contrato, normalmente esquecem quem são.

Isto não é nada menos do que uma estratégia narrativa, por parte de Miyazaki, para propriamente universalizar a experiência de Chihiro, ligando o filme ao público. A partir desse momento, *A Viagem de Chihiro* passa a não ser somente a história de uma garotinha que precisa salvar a si-mesma e a seus pais; agora, e ao mesmo tempo, temos também a história de Sen, que deve enfrentar diversos obstáculos e mistérios na busca por seu nome, ou seja, sua alma. É a partir de Sen que Miyazaki consegue trazer uma experiência arquetípica para o espectador.

Ao relatar a crença na ligação da alma com o nome, Jung nos indica o perigo enfrentado por Chihiro ao perder seu nome e quase esquecê-lo, relatando o conceito que os primitivos chamavam de perda da alma — quando experiências desagradáveis na vida do indivíduo são capazes de “sufocar qualidades preciosas de uma pessoa”, dando origem a complexos inconscientes de natureza pessoal, tornando-se necessário reintegrar esses complexos pessoais, gerando alívio ou cura. (JUNG, 1916/2000a, p. 124). Ele compara este conceito primitivo ao que Janet teria chamado de *abaissement du niveau mental* (diminuição do nível mental), estado de falta de disposição e energia que pode aumentar “a ponto de a personalidade desmoronar” (JUNG, 1969/2000b, p. 124-125). Em uma terra estranha, sem o auxílio de seus pais e sob a ameaça de tornar-se serva eterna de Yubaba, Chihiro possui duas saídas: a alienação mental de perder a si mesma, ou a ampliação da personalidade ao unir as influências exteriores com os conteúdos internos — e é este último caso que ocorre com a garota, ao lidar sabiamente com os obstáculos e resgatar sua alma:

Assim, pois, se formos tocados por uma grande ideia de fora, devemos compreender que ela só nos toca porque há algo em nós que lhe corresponde e vai ao seu encontro. Só nos apropriamos verdadeiramente de tudo o que vem de fora para dentro, como também tudo o que emerge de dentro, se formos capazes de uma amplitude interna correspondente à grandeza do conteúdo que vem de fora ou de dentro. A verdadeira ampliação da personalidade é a conscientização de um alargamento que emana de fontes internas. Sem amplitude anímica jamais será possível referir-se à magnitude do objeto. Por isso diz-se com razão que o homem cresce com a grandeza de sua tarefa. Mas ele deve ter dentro de si a capacidade de crescer, se não nem a mais árdua tarefa servir-lhe-á de alguma coisa. No máximo, ela o destruirá. (JUNG, 1969/2000b, p. 125-126).

Ironicamente, Yubaba é uma mãe que não deixa seu próprio filho crescer, protegendo Bō excessivamente — ao contrário de Chihiro que é deixada só e precisa trabalhar para sobreviver, Bō é superprotegido. Jung afirma sobre a relação entre pais e filhos que “o adolescente está destinado ao mundo, e não a continuar a ser sempre apenas filho de seus pais” (JUNG, 1954/1986, p. 49). Mais tarde, descobrimos que Yubaba possui uma irmã-gêmea igualmente versada em magia, e que são aparentemente dicotômicas em tudo: Yubaba é dominadora, exploradora, gananciosa e urbana, ao passo em que Zeniba é rural, pouco afeita a objetos de valor monetário e crítica da forma como sua irmã protege Bō, além de possuir um forte senso de justiça, sendo capaz de perdoar Haku e hospedar o Sem-Rosto em sua casa. Yubaba representa para Chihiro um obstáculo a ser superado para salvar seus pais, e ao mesmo tempo uma personificação da força motriz pela qual se dá o início de seu amadurecimento. Já Zeniba, com sua personalidade acolhedora, representa aspectos positivos, assim como a trabalhadora Lin, responsável por ensinar Chihiro a trabalhar e a tratar os outros com cortesia.

Na dimensão dos espíritos, Chihiro deixa para trás sua personalidade imatura e passa a desenvolver relações verdadeiras e baseadas em afeto, sinceridade e trabalho duro. Dois grandes momentos da película evidenciam seu rápido amadurecimento: o primeiro é quando ajuda o Espírito Fedorento, evitado por todos os outros trabalhadores, e descobre que ele era na verdade um poderoso Espírito do Rio, até então maltratado pela poluição causada ao seu rio no mundo dos humanos, sendo elogiada pelos demais e recebendo do Espírito um bolinho medicinal, que ela pretende usar para salvar seus pais. O segundo momento revela-se nas suas interações com Sem-Rosto, o espírito tímido que ela acidentalmente convida a entrar na casa de banho. Com a possibilidade de se fazer invisível em relação aos outros personagens, de início suas ações consistem em seguir Chihiro e receber sua afeição oferecendo-lhe presentes,

como ouro e *tickets* de banho de ervas, que são recusados por Chihiro e evidenciam a personalidade moderada da garota, em contraste à ganância dos outros trabalhadores do local quando submetidos a oferendas similares. Logo após, o Sem-Rosto<sup>11</sup> causa confusão no local ao absorver a personalidade gananciosa dos trabalhadores (literalmente engolindo-os), e é parado por Chihiro. Pouco depois, a garota demonstra altruísmo e abnegação ao sacrificar uma metade de seu bolinho medicinal para acalmar o enfurecido Sem-Rosto — sem esquecer que ela ainda utilizaria a outra metade para salvar Haku da morte, este tendo sido atacado pela magia defensiva de Zeniba.

O Sem-Rosto pode ser entendido como uma representação da sombra, o lado obscuro da psique que costuma ser rejeitado e escondido pela consciência, representando um aspecto que precisa eventualmente ser compreendido e aceito. Não por menos, o Sem-Rosto absorve as características primais da casa de banho e dos trabalhadores do local, como a impulsividade, a ira e a ganância, sendo acalmado por Chihiro que sacrifica seu bolinho medicinal para induzi-lo ao vômito — representando um expurgo ou limpeza — e posteriormente permite que ele a acompanhe na viagem de trem tornando-se, ao final, um companheiro de Zeniba. Chihiro corretamente confronta, responsabiliza-se e integra sua sombra, ato demasiado importante ao trabalho de integração da consciência pois “a figura da sombra personifica tudo o que o sujeito não reconhece em si e sempre o importuna, direta ou indiretamente, como por exemplo traços inferiores de caráter e outras tendências incompatíveis” (JUNG, 2000b, p. 277).

As ações de Chihiro demonstram que ela desenvolveu uma noção de pensar no outro antes de pensar em si mesma, ainda que isso pareça culminar em sacrifício pessoal. Inicialmente, Haku demonstra ser um guia e guardião de Chihiro, orientando-a e provendo segurança. Entretanto, no decorrer do filme, é Chihiro quem passa a ajudar Haku, salvando-o da morte e intercedendo a seu favor frente à Zeniba. Chihiro, com o passar do tempo, demonstra ser confiável e suportiva a ponto de salvá-lo da morte e, ao final da película, liberta Haku ao lembrá-lo de seu nome, fazendo-o recordar que era um Espírito do Rio que salvou a garota de afogar-se no passado; em suma, tornam-se equivalentes.

## **Simbologia japonesa**

---

<sup>11</sup> Vide ANEXO C.



A origem nipônica do filme revela muitas imagens, localidades e referências que podem passar despercebidas à maioria da audiência ocidental. A casa de banho (*sentō* / 銭湯), por exemplo, é um elemento importante da cultura japonesa, servindo tanto para limpeza individual quanto para convívio comunitário, onde as barreiras entre classe e *status* são diminuídas. Miyazaki possuía a ideia da casa de banho presa em sua mente, tendo trabalhado com ela em rascunhos e protótipos de outros roteiros mais antigos (INTERVIEW, 2001), resolvendo colocá-la a favor dos espíritos (神 / *kami*; também pode se referir a divindades) em *Chihiro*. Na entrada da floresta, há um *torii* (鳥居), espécie de porta de madeira que na tradição xintoísta representa a divisão entre o mundo comum e o mundo espiritual.

Segundo Staemmler (2005), religiosamente, o Japão se divide entre o Budismo e o Xintoísmo, tendo as crenças e folclore de ambos se misturado em vários elementos, fato que influenciou o espiritualismo nipônico através dos anos. De acordo com o Xintoísmo os *kamis* não possuem uma única forma, e podem tomar várias aparências ou residir em qualquer lugar: um rio, uma casa, ou mesmo uma pedra. *Chihiro* é vítima do fenômeno mitológico chamado *kamikakushi* (神隠し), que poderíamos traduzir como “rapto” ou mesmo “arrebato”, realizado por um *kami* e que muitas vezes era utilizado no passado para explicar desaparecimentos súbitos (STAEMMLER, 2005). A tradução literal do nome do filme, portanto, seria “O arrebato de Sen e *Chihiro*”. O título em inglês, *Spirited Away*, é uma expressão — advinda do verbo transitivo “to spirit” — que denota um roubo ou rapto furtivo, mas não carrega a mesma especificidade espiritual da palavra *kamikakushi*, embora possa ser utilizada para fins semelhantes.

No filme, os *kamis* possuem as mais diversas formas e aparências; entretanto, Miyazaki revela que desenvolveu a organização dessas ideias e formas em sua própria imaginação, de maneira que as aparências dos espíritos não possuem correspondência direta com nenhuma contraparte folclórica, e igualmente o filme não é uma referência direta a algum conto do espiritualismo nipônico, utilizando apenas o simbolismo do *kamikakushi* como eixo para a transformação da protagonista e diversas aproximações de personagens do folclore japonês (INTERVIEW, 2001). Talvez o aspecto mais importante a ser notado pelo público ocidental seja a forma como o filme aborda o antagonismo e a relação entre o bem e o mal: enquanto os filmes infantis do Ocidente

costumam mostrar uma visão maniqueísta<sup>12</sup>, *Chihiro* passeia através das cores que realisticamente se manifestam na vida, fato que já foi relatado neste artigo através, por exemplo, da descrição de personagens-chave da trama, como Haku e Yubaba. Em relação à própria bruxa, aliás, Miyazaki afirmou em entrevista que

[...] é o mundo [que requer esforço], ao invés de bandidos e mocinhos. A mulher assustadora, Yubaba, que parece uma vilã neste filme, é na verdade a gerente da casa de banho onde a heroína trabalha. Ela está tendo dificuldades em administrar o local; ela tem muitos empregados, um filho, e seus próprios desejos, e está sofrendo por causas dessas coisas. Então eu não pretendo retratá-la como uma simples vilã. (INTERVIEW, 2001. Tradução nossa).

### Considerações finais

A *Viagem de Chihiro* indica o processo simbólico de morte e ressurreição da protagonista, que finaliza sua infância e é levada à vida adolescente através de uma jornada de aprendizados e sacrifícios por intermédio de suas ordálias na casa de banho, sob a supervisão da tirânica Yubaba. Chihiro mantém a continuidade com seu passado infantil através de suas aventuras, sendo então capaz de aceitar sua nova vida, repleta de estranhezas e responsabilidades comuns a uma nova realidade onde a infância já não pode suprir todas as necessidades.

Uma das cenas mais emblemáticas do filme é a viagem de trem<sup>13</sup> até a casa de Zeniba: para Miyazaki, segundo entrevista ao site Midnight Eye (MES, 2002), ali está representado o momento mais importante da reta final do filme. O diretor afirma ser uma referência direta à sociedade japonesa, com seu costume de viajar utilizando trens ou metrô, de forma que a primeira vez que uma criança utiliza este transporte público sozinha constitui um momento importante de sua vida, representando independência.

O desafio final de Yubaba, onde Chihiro deve reconhecer seus pais em meio aos porcos, tem como resultado uma demonstração de que talvez ela agora possua uma intuição característica de um amadurecimento psíquico, e o momento em que se despede de Haku e cruza o túnel de volta para casa<sup>14</sup> finaliza seu renascimento simbólico. A diferença entre a Chihiro do começo do filme e a do final é notável na forma como se porta no mundo e interage com os outros, aludindo a um novo despertar.

---

<sup>12</sup> Nos referimos a filmes como *A Bela Adormecida* (1959), *Aladdin* (1992), *Rei Leão* (1994), etc., do eixo Disney-Pixar. Isto não quer dizer que tais filmes não possuam conteúdo valioso para uma análise à luz da Psicologia Analítica.

<sup>13</sup> Vide ANEXO D.

<sup>14</sup> Com a expressa ordem de não olhar para trás, algo que nos lembra a história bíblica de Ló e sua família fugindo de Sodoma e Gomorra, onde sua esposa é transformada numa estátua de sal por desobedecer tal ordem.

A tendência da psique de mover-se para sua integração é um fundamento teórico da Psicologia Analítica. A análise do longa-metragem indica que é possível enxergar a história de Chihiro através do prisma junguiano, percebendo no filme suas ideias sobre o amadurecimento psíquico. Ressaltamos, ainda, a relação entre a origem nipônica do filme e o interesse de Jung no Oriente, tendo o suíço estudado os elementos da psique e da cultura oriental<sup>15</sup>. Assim, analisar filmes como *A Viagem de Chihiro* — e outros criados pelo Studio Ghibli — é uma forma de aprofundar a relação entre a teoria junguiana e a cultura oriental. O aspecto oriental do filme não impede que os elementos coletivos da psique se manifestem e sejam passíveis de compreensão, pois a jornada de Chihiro, embora envolta por signos e símbolos da cultura japonesa, possui o aspecto arquetípico que universaliza o entendimento do processo de amadurecimento que, então, todo espectador é capaz de compreender.

A temática do filme e a forma como a trama se desenrola, em conjunto com as técnicas cinematográficas, consegue provocar uma identificação nos espectadores que, como diz Gaillard, pode levar à posterior reflexão daquilo que foi visto e que encontrou eco em algo que já se percebia dentro do sujeito, seja por experiências passadas ou pela expectativa do futuro. A oportunidade de encontrar em Jung aprofundamentos sobre as questões trazidas pela película demonstram, no fundo, que a obra de arte possui uma amplitude maior do que seu autor possa imaginar:

[...] e por este motivo ela significa verdadeiramente para seu autor, saiba ele ou não, mais do que seu próprio destino pessoal. Ele é, no sentido mais profundo, um instrumento de sua obra, estando por isso abaixo dela. Não podemos esperar jamais que o poeta seja o intérprete de sua própria obra. Configurá-la foi sua tarefa suprema. A interpretação deve ser deixada aos outros e ao futuro. (JUNG, 1966/1991b, p. 68).

## REFERÊNCIAS

**A Viagem de Chihiro.** Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Japão: Studio Ghibli, 2001. 1 DVD (125 min.), son., color., Legendado.

ALWAYS With Me. **Studio Ghibli Wiki.** Disponível em: <[http://studio-ghibli.wikia.com/wiki/Always\\_with\\_Me#English%20translation](http://studio-ghibli.wikia.com/wiki/Always_with_Me#English%20translation)>. Acesso em: 11 set. 2018.

---

<sup>15</sup> Vide as conferências reunidas no Vol. XI das Obras Completas, além do comentário introdutório de Jung à tradução de Richard Wilhelm d'*O Segredo da Flor de Ouro* (1929).

DARGIS, Manohla; SCOTT, A. O. The 25 Best Films of the 21<sup>st</sup> Century. **New York Times**, 2017. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/interactive/2017/06/09/movies/the-25-best-films-of-the-21st-century.html>>. Acesso em: 08 set. 2018.

GAILLARD, Christian. Jung e a arte. **Pro-Posições**, Campinas, v. 21, n. 2, p. 121-148, ago. 2010. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-73072010000200009&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-73072010000200009&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 08 set. 2018.

INTERVIEW: Miyazaki on Sen to Chihiro no Kamikakushi. **The Hayao MIYAZAKI Web**, 2001. Disponível em: <<http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/sen.html>>. Acesso em: 08 set. 2018.

JUNG, Carl Gustav (1916). **A Natureza da Psique**: 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000a.

JUNG, Carl Gustav (1921). **Tipos Psicológicos**: 8. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1991a.

JUNG, Carl Gustav (1938). **O Segredo da Flor de Ouro**: um livro de vida chinês. 10. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

JUNG, Carl Gustav (1954). **O Desenvolvimento da Personalidade**: 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1986.

JUNG, Carl Gustav. Chegando ao inconsciente. *In*: JUNG, Carl Gustav *et al.* **O homem e seus símbolos**: 3. ed. Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2016.

JUNG, Carl Gustav (1966). **O Espírito na Arte e na Ciência**: 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1991b.

JUNG, Carl Gustav (1967). **Psicologia do Inconsciente**: 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1980.

JUNG, Carl Gustav (1967). **O Eu e o Inconsciente**: 21. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

JUNG, Carl Gustav (1969). **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**: 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000b.

HOFFMAN, Michael. What's in a (Japanese) name? **The Japan Times**, Tóquio, 2009. Disponível em: <<https://www.japantimes.co.jp/life/2009/10/11/language/whats-in-a-japanese-name-2/>>. Acesso em: 07 jun. 2019.

MES, Tom. Hayao Miyazaki. **Midnight Eye**, 2002. Disponível em: <<http://www.midnighteye.com/interviews/hayao-miyazaki/>>. Acesso em: 01 out. 2018.

NISHIKIDO, Linda Midori Tsuji. **Hábitos alimentares esmerilados pelos imigrantes japoneses do pós-guerra no Amazonas (1953-1967)**: a reconstrução do passado através da memória. 2018. 200f. Dissertação de Mestrado (Letras) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

NO-FACE/Image Gallery. **Spirited Away Wiki**. Disponível em:  
<[http://spiritedaway.wikia.com/wiki/No-Face/Image\\_Gallery](http://spiritedaway.wikia.com/wiki/No-Face/Image_Gallery)>. Acesso em: 01 out. 2018.

PRESS Kit. **GhibliWiki**. Disponível em:  
<<http://www.nausicaa.net/miyazaki/sen/presskit.html>>. Acesso em: 01 out. 2018.

SHAMDASANI, Sonu. Introdução. *In*: JUNG, Carl Gustav. **O Livro Vermelho – Liber Novus**. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

SPIRITED Away (Purpose). **GhibliWiki**, 2007. Disponível em:  
<[http://www.nausicaa.net/wiki/Spirited\\_Away\\_\(purpose\)\\_](http://www.nausicaa.net/wiki/Spirited_Away_(purpose)_)>. Acesso em: 08 set. 2018.

SPIRIT Realm/Image Gallery. **Spirited Away Wiki**. Disponível em:  
<[http://spiritedaway.wikia.com/wiki/Spirit\\_Realm/Image\\_Gallery](http://spiritedaway.wikia.com/wiki/Spirit_Realm/Image_Gallery)>. Acesso em: 01 out. 2018.

STAEMMLER, Birgit. Virtual Kamikakushi: An element of folk belief in changing times and media. **Japanese Journal of Religious Studies**, 32(2), p. 341-352, 2005. Disponível em: < <http://www.jstor.org/stable/30234067> >. Acesso em: 05 jan. 2019.

THE 21st Century's 100 Greatest Films. **BBC**, 2016. Disponível em:  
<[http://www.bbc.com/culture/story/20160819-the-21st-centurys-100-greatest-films\\_](http://www.bbc.com/culture/story/20160819-the-21st-centurys-100-greatest-films_)>. Acesso em: 08 set. 2018.

THE Bathhouse. **Spirited Away Wiki**. Disponível em:  
<[http://spiritedaway.wikia.com/wiki/The\\_Bathhouse](http://spiritedaway.wikia.com/wiki/The_Bathhouse)>. Acesso em: 01 out. 2018.

THE Making of Hayao Miyazaki's "Spirited Away" -- Part 1. **Jill Hill Media**. Disponível em:  
<[http://jimhillmedia.com/alumni1/b/michael\\_howe/archive/2003/04/15/1391.aspx](http://jimhillmedia.com/alumni1/b/michael_howe/archive/2003/04/15/1391.aspx)>. Acesso em: 11 jan. 2019.

## ANEXOS

### ANEXO A – Quadro de personagens (e seus dubladores na língua inglesa)

WALT DISNEY STUDIOS PRESENTS  
A STUDIO GHIBLI FILM  
**MIYAZAKI'S**  
**SPIRITED AWAY**



Daveigh Chase, voice of Chihiro



Suzanne Pleshete, voice of Yubaba, Zeniba



Jason Marsden, voice of Haku



Susan Egan, voice of Lin



David Ogden Stiers, voice of Kamaji



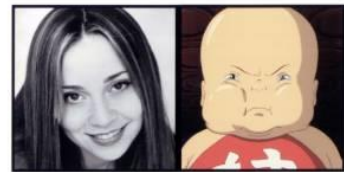
Lauren Holly, voice of Chihiro's Mother



Michael Chiklis, voice of Chihiro's Father



John Ratzenberger, voice of Assistant Manager



Tara Strong, voice of Boh (Baby)

Permission is hereby granted to newspapers and magazines to reproduce this picture on the condition it is used in connection with direct publicity for the movie in which it appears and that it is accompanied by "© 2002 Nibariki.TONDOTM. All rights reserved."  
All other uses require prior written consent of Buena Vista Distribution and Nibariki.TONDOTM.

(FONTE: PRESS)

**ANEXO B – A Dimensão dos Espíritos e a Casa de Banho**



(FONTE: SPIRIT)



(FONTE: THE)

**ANEXO C – As aparências do Sem-Rosto (calmo *versus* enfurecido)**



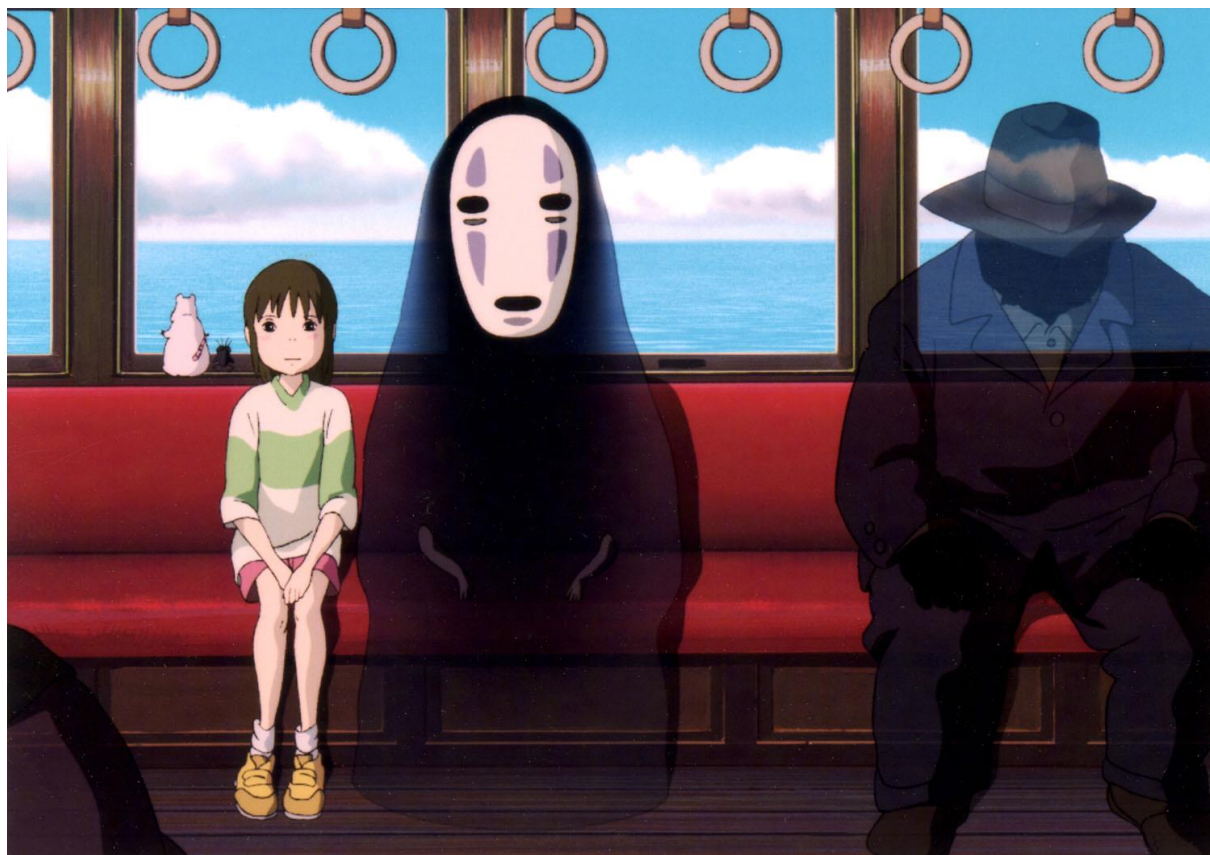
(FONTE: NO-FACE)



(FONTE: NO-FACE)



**ANEXO D – Viagem de trem**



(FONTE: NO-FACE)