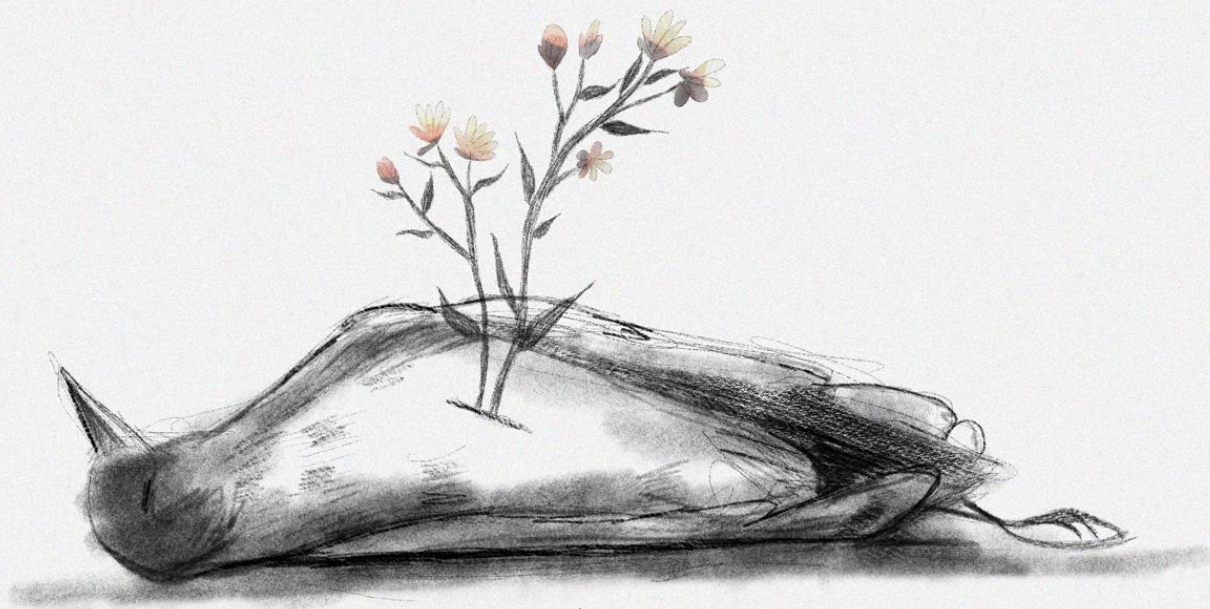


MAGNÓLIA:
Uma Autoetnografia Animada sobre a
Violência Sexual e Memória

Mabilli Nadim



MDI | FBAUP
Porto, 2026

MAGNÓLIA:

Uma Autoetnografia Animada sobre a
Violência Sexual e Memória

Mabilli Nadim

Relatório de projeto para a para obtenção do grau
de Mestre em Design da Imagem

Orientador
Professor Doutor Vítor Almeida

Porto, 2026



Ficha técnica do projeto

Orientação

Professor Doutor Vítor Almeida

Ficha técnica do filme

Realização

Mabilli Nadim

Composição e *sound design*

Ana Cristina Espadilha de Freitas (Anirika)

Link para o filme, [AQUI](#).

Declaração de uso da Inteligência Artificial

Partes deste projeto foram aprimoradas com o auxílio do modelo de linguagem de IA ChatGPT (OpenAI), usado exclusivamente para melhorar a gramática, a clareza e a fluidez da linguagem. Toda a pesquisa, análise e redação original foram produzidas pela autora. A ferramenta de IA não gerou nem contribuiu para o conteúdo substantivo, as interpretações ou as conclusões apresentadas neste trabalho.

Agradecimentos

À minha mãe, que nunca desistiu de mim e que sempre aceitou assistir cada um dos filmes animados comigo. Sempre.

Este trabalho apenas foi possível pois tive o apoio, encorajamento e suporte da minha família, que nunca me abandonou e me amparou em cada etapa deste mestrado. Minha mãe, amiga, confidente e leitora oficial de cada parte deste projeto. Do meu irmão, que sempre me coloca para cima nos momentos de dúvida. E meu padrasto, que é meu pai com cada palavra mansa de confiança.

Também resulta da orientação e confiança depositados em mim pelo meu orientador, Professor Doutor Vítor Almeida, cujas ideias, paciência, infinitas indicações de filmes e diversos *feedbacks* foram essenciais na construção deste projeto.

Obrigada por confiarem em mim, me guiarem e suportarem todas as ideias e experiências malucas com *stop-motion* que tive ao longo do caminho.

Sou grata a todos outros professores e colegas investigadores que deram ideias e me deixaram falar interminavelmente sobre animação e sobre violência de género.

Ao meu amigo Francisco, e a sua criatividade infinita, que sempre aparecia com uma sugestão e palavra amiga. E como ele mesmo refere, agradeço aos meus gatos pelo apoio emocional e companheirismo.

E a todos os sobreviventes da violência sexual.





Resumo

Este projeto surge da necessidade de trabalhar a violência sexual sob a ótica da animação, revelando a importância desta linguagem para a construção de narrativas femininas. Partindo de uma metodologia autoetnográfica artística, procura explorar as consequências emocionais e sociais da violência sexual, bem como propor uma perspectiva de esperança e reconstrução para o futuro das pessoas que vivenciaram este tipo de violência.

Através da recolha e análise de estudos de caso, da investigação sobre a representação do trauma na animação e da contextualização da prevalência social da violência sexual, a imagem animada assume-se como o elemento central deste projeto. Pretende-se, assim, contribuir para a reflexão sobre o papel da animação enquanto ferramenta de expressão de experiências subjetivas e difíceis de verbalizar, particularmente numa perspectiva de género, destacando simultaneamente a importância das mulheres na criação e produção de animação.

Palavras-chave: Animação, Violência Sexual, Trauma, Autoetnografia, Memória.

This project arises from the need to address sexual violence through the lens of animation, highlighting the importance of this medium in the construction of female narratives. Drawing on an artistic autoethnographic methodology, it seeks to explore the emotional and social consequences of sexual violence while proposing a perspective of hope and reconstruction for individuals who have experienced this form of violence.

Through the collection and analysis of case studies, research on the representation of trauma in animation, and the contextualization of the social prevalence of sexual violence, animated imagery is established as the central element of this project. The project aims to contribute to the discussion of animation as a tool for expressing subjective experiences that are often difficult to articulate, particularly from a gender perspective, while simultaneously emphasizing the importance of women in the creation and production of animation.

Keywords: Animation; Sexual Violence; Trauma Representation; Autoethnography; Memory.

“É uma tentativa de transformar a dor cá dentro, de
confrontar um passado e encontrar uma forma de incorporar
e conviver com estas recordações. Quero deixá-las para trás,
para poder seguir em frente.”

- Chanel Miller, *Este é o meu nome*

“O tabu, na nossa cultura, não é a violação em si, que é
praticada em toda a parte, é falar dela, concebê-la, analisá-la.”

- Neige Sinno, *Triste Tigre*

Índice

Agradecimentos	5
Resumo	9
1. Introdução	15
1.1. Diário Metodológico	17
1.2. Metodologia	18
1.3. Uma autoetnografia artística	19
1.4. Investigação baseada em arte	20
2. Revisão de Literatura	23
2.1. O potencial da animação	25
2.2. Potencial político da animação - comunidade e emancipação	29
2.3. Violência sexual e Trauma	30
2.3.1. Violência Sexual e Sociedade	30
2.5. Trauma e Memória	40
2.5.1. Animação autobiográfica e memória	43
2.6. Animação, corpo e representação da violência sexual	45
2.7. Breve história das mulheres na animação	50
2.7.1. Animação feminina e contra-narrativas do corpo	55
3. Estudos de Caso	59
3.1. Como si la tierra se las hubiera tragado	60
3.2. Inside Me	62
3.3. Carne	63
3.4. Granny's Sexual Life	65
4. Mexer em feridas: Uma tentativa de autoetnografia	67
4.1. Diário Artístico	70
5. Um projeto florecendo	77
5.1. Pré - produção	79
5.1.1. Sinopse	86
5.2. Produção	88
5.3. Pós-produção	89
6. Reflexão Crítica	95
7. Conclusão	97
Referências	100
Anexos	109

Introdução

Em fevereiro de 2017, durante o período alegre do Carnaval, no auge dos bloquinhos e em meio à fantasias e apitos, fui violada por um rapaz que conheci através do Tinder. Este acontecimento marcou de forma duradoura o meu modo de existir, pensar e viver, influenciando profundamente a minha prática artística ao longo da última década.

Todos os dias saem notícias sobre violação. A cada 6 minutos uma mulher é estuprada no Brasil (Muniz & Stabile, 2026) . Em maio de 2026 (Henriques, 2026), uma menina de 6 anos foi abusada sexualmente em uma creche em Lisboa. Todos os dias uma notícia diferente, um caso diferente e mais uma sobrevivente. Isso quando não estamos falando sobre os inúmeros casos de feminicídio.

Falar sobre isso não é fácil para mim. Eu ainda tenho que lidar com a culpa, a vergonha e a impotência. Eu vivo todos os dias em um corpo que foi violado, se fosse só eu, talvez valesse a pena me esconder e nunca mais tocar nesse assunto, seria mais fácil, até. Mas não sou só eu. Para mim é inconcebível a ideia de ficar calada enquanto existem outras pessoas que tenham passado pelo trauma da violência sexual. E esta é minha principal motivação ao desenvolver este trabalho. Pois eu entendo a prática artística como um espaço de resistência e de responsabilidade social e política. Podendo o silêncio, a culpa e a vergonha serem confrontados através desta criação.

Vejo a imagem animada como um campo fértil para a exploração da natureza humana, das dores e sensibilidades. E foi pensando nisso que decidi desenvolver uma curta-metragem animada que abordasse as consequências emocionais de uma violação e entender o potencial da memória, do corpo e do trauma no âmbito dos estudos da animação.

Ao longo do desenvolvimento do projeto, a reunião do corpus teórico e visual apresentou simultaneamente facilidades e dificuldades. Por um lado, existe atualmente uma produção crescente de filmes, estudos e investigações sobre documentário animado, memória e trauma, o que permitiu uma base sólida para a investigação. Por outro lado, a recolha de referências audiovisuais específicas sobre violência sexual em animação revelou-se mais complexa, nomeadamente devido ao acesso limitado a algumas obras apresentadas em festivais, o que impediu a análise direta de determinados

filmes no seu contexto original de exibição.

As informações disponíveis para orientar este trabalho abrangem a literatura académica sobre animação autobiográfica, estudos sobre memória e trauma, teoria feminista do cinema e investigação sobre representação da violência de género no audiovisual. Além dessas temáticas, também foi-me necessário debruçar sobre o tema da violência sexual. O entendimento socio-cultural desta violência informou cada pensamento e prática relacionada a este trabalho.

Os resultados que se pretendem obter com este projeto passam pela criação de uma curta-metragem animada que explore visualmente a memória traumática através de metáforas corporais e processos de metamorfose, bem como pela construção de um enquadramento crítico que relacione animação, autobiografia e violência de género. Procura-se ainda contribuir para a discussão sobre o papel da animação enquanto ferramenta de expressão de experiências subjetivas e difíceis de verbalizar, principalmente sob uma ótica de género e a importância das mulheres no fazer animação.

A realização deste trabalho revela-se culturalmente oportuna no contexto atual, em que as discussões sobre violência de género e a representação feminina no audiovisual assumem uma relevância crescente, seja no campo académico, artístico ou social.

Ao longo da Revisão de Literatura, começamos a entender o potencial da animação como meio plástico de desdobrar a experiência humana e principalmente feminina. No segundo subcapítulo, é possível contextualizar este potencial de fazer animação sob a ótica política e social, ou seja, como a animação pode influenciar a sociedade. No capítulo 2.3 será abordado o tema da violência sexual e as consequências sociais deste tipo de delito. Em seguida, no capítulo 2.4, os temas abordados serão o trauma, a memória e como a animação faz uso destes temas. No capítulo 2.5, será aprofundado como a violência sexual é utilizada na animação. Por último, no capítulo 2.6., a discussão será em torno do potencial feminino no fazer animado, primeiro em uma breve história da animação feminina e em seguida, como são trabalhados as questões de género e corpo por realizadoras mulheres.

O capítulo 3 tem em vista um pequeno estudo de casos de curtas-metragens realizadas por mulheres que abordam os temas tratados ao longo deste trabalho e que ajudaram de forma conceptual a desenvolver o filme. A análise foi relevante para este projeto pela forma como a linguagem animada é capaz de representar estados internos e memórias fragmentadas, como explorar a plasticidade da imagem e a transformação do corpo como elementos narrativos a importância de evitar uma representação literal da violência

sexual e privilegiar a experiência subjetiva e emocional da memória traumática.

Do capítulo 4 em diante são o ponto de ligação entre as temáticas abordadas e o trabalho propriamente desenvolvido, nomeadamente a animação em desenvolvimento e a materialização deste projeto.

Do ponto de vista científico e artístico, este projeto procura reforçar o papel da animação enquanto meio de investigação artística e também de reflexão sobre experiências humanas.

O filme descrito neste trabalho procura transmitir as consequências emocionais que a violência sexual e a possibilidade de se reestabelecer e reconstruir novamente uma vida e uma identidade. Nos anexos, poderão ser encontradas mais partes do processo de desenvolvimento, como *frames*, *sketches* e conceitos desenvolvidos na fase inicial deste relatório.

1.1. Diário Metodológico

Para fazer esta curta-metragem para abordar a temática do abuso sexual e as consequências emocionais desta violência, foi adotada uma abordagem de natureza qualitativa, com base numa perspectiva autoetnográfica. Esta opção metodológica surge da necessidade de tratar uma experiência profundamente subjetiva e, muitas vezes, de difícil verbalização.

A autoetnografia, enquanto método, permitiu utilizar a experiência individual como ponto de partida, estabelecendo uma ponte entre o íntimo e o coletivo. Neste sentido, o projeto desenvolveu-se a partir da compreensão de que experiências pessoais de violência se inserem num contexto social mais amplo, marcado por questões de género e desigualdade.

Ao basear-se na experiência pessoal enquanto ato de autor-reflexão, esta metodologia inscreve-se numa perspectiva feminista, possibilitando processos de conscientização e resistência por meio das ferramentas teóricas e políticas oferecidas pelo feminismo.

O processo metodológico iniciou-se com uma fase de pesquisa e recolha de referências, incluindo a análise de curtas-metragens que abordam a violência de género, bem como a leitura de obras autobiográficas que relatam experiências de abuso e os seus impactos ao longo do tempo. Entre estas, destacam-se *Este é Meu Nome* (2024), de Chanel Miller, *One Hour in Paris: A True Story of Rape and Recovery* (2014), de Karyn Lynne Freedman, *Triste Tigre* (2025), de Neige Sinno, e *Speak: The Graphic Novel* (2018), de Laurie Halse Ander-

son, ilustrado por Emily Carroll. Estas narrativas contribuíram para a identificação de padrões emocionais recorrentes, como a culpa, a vergonha, o medo e o processo prolongado de reconstrução.

Paralelamente, foi realizado um processo de introspecção e registo pessoal, baseado na identificação de emoções, memórias e sensações associadas à experiência do abuso. Este levantamento funcionou como matéria-prima para o desenvolvimento conceptual da narrativa, permitindo traduzir vivências internas em elementos visuais e simbólicos.

A fase seguinte consistiu na transposição destes conteúdos para uma linguagem artística, através de um processo iterativo de experimentação.

Por fim, o desenvolvimento do projeto integrou também a construção de um universo visual, incluindo a definição de estilo, cor e composição, com base em referências artísticas e num processo contínuo de ajustamento. Este percurso não linear permitiu consolidar uma linguagem coerente com os objetivos do projeto.

1.2. Metodologia

A autoetnografia permitiu que a vivência do abuso se tornasse matéria de análise e consequentemente matéria artística.

O processo metodológico desenvolveu-se em três fases sequenciais:

Fase 1 - Pesquisa e recolha de referências e bibliografia.

Análise de um corpus teórico sobre a interseção da animação, género, violência e memória. Análise de curtas-metragens que abordam a violência de género, com o objetivo de identificar estratégias narrativas e visuais. Bem como, por consequência, o reconhecimento de mulheres realizadoras e das narrativas femininas.

Fase 2 - Recolha de dados autoetnográficos

Processo de introspecção e registo pessoal, centrado na identificação de emoções, memórias e sensações corporais associadas à experiência do abuso. Este levantamento foi documentado em suporte escrito e desenhado, funcionando como corpus empírico do estudo.

Fase 3 - Transposição artística dos dados

Processo da tradução dos dados para a linguagem visual. Caracterização da pré-produção, produção e pós-produção.

1.3. Uma autoetnografia artística

O método da autoetnografia é essencial para explorar a experiência da dor (Leavy 2015, 54) e para demonstrar a importância do storytelling e da narrativa pessoal para as ciências humanas e sociais (Grant, 2014).

A autoetnografia é um género autobiográfico de escrita e pesquisa que demonstra múltiplas camadas de consciência, conectando o pessoal e o cultural. Indo e voltando, observa-se através de uma grande lente, focando-se em aspetos sociais e culturais de sua experiência pessoal; depois, volta-se para dentro, expondo seu eu vulnerável que é movido por interpretações culturais. Usualmente é escrito em primeira pessoa. (Ellis e Bochner, 2000).

Ao tomar a própria experiência como dado, a autoetnografia torna mais complexas as questões éticas, pois o ato de escrever sobre si implica necessariamente escrever sobre outros e expor relações íntimas. Por isso, autores da área defendem que a ética seja entendida como um processo relacional e contínuo, guiado pelo princípio de não causar dano, tanto aos participantes quanto ao próprio pesquisador (Benard-Calva, 2019).

Ao citar Bertaux, 1980, Fortin (2010) explica que o autoetnógrafo não deve ficar focado em si mesmo, apenas, seu discurso deve derivar em direção aos outros. Mesmo porque, a autoetnografia ajuda a entender o mundo no qual estamos todos inseridos de inúmeras maneiras diferentes.

Isso ressalta a dimensão ética narrativa da abordagem: como contos morais, as autoetnografias fornecem recursos que ajudam as pessoas a questionar e desafiar aspectos de seus mundos e de si mesmas, e a trabalhar para remodelar esses mundos em prol da justiça social. (Grant, 2014).¹

No caso deste projeto, a intenção não é representar todas as vítimas de violência sexual, e sim construir uma narrativa que possa ser reconhecida por outras pessoas e que ilumine questões culturais sobre o abuso sexual e suas consequências.

¹ Do original em inglês. "This underscores the narrative ethical dimension of the approach: as morality tales, autoethnographies arguably provide resources to help people both interrogate and challenge aspects of their worlds and themselves in them, and work towards re-shaping these worlds in the interests of social justice." Tradução própria.

Além de conectar o pessoal e o cultural, a autoetnografia tem como objetivo produzir descrições densas, estéticas e evocativas das experiências pessoais e interpessoais, construídas a partir de padrões de experiência cultural encontrados em notas de campo, entrevistas ou artefactos. Esses textos procuram ser acessíveis a um público amplo, com o propósito de favorecer mudanças pessoais e sociais, ultrapassando o formato de relatório científico convencional (Benard-Calva, 2019).

Em vez de buscar generalizações estatísticas, a autoetnografia desloca a questão da generalização para o leitor: um texto é considerado relevante se contribui para que leitores reconheçam algo de suas próprias vidas ou compreendam processos culturais desconhecidos a partir de uma história específica (Benard-Calva, 2019). Como acontece no início do artigo de Ellis e Bochner (2000), ao falar sobre a experiência da autora com o câncer e que isso poderia ser útil para outras pessoas que lidam com as mesmas situações com a doença.

Em conjunto com a autoetnografia, deve-se usar outras metodologias como métodos feministas (Ellis e Bochner, 2000) ou pesquisa baseada em arte (Blair, 2015).

1.4. Investigação baseada em arte

Blair (2015) utiliza a autoetnografia e a investigação baseada em arte para desenvolver uma animação em *stop-motion* em sua tese de doutoramento *Animated autoethnographies: using stop-motion animation as a catalyst for self-acceptance in the art classroom*. E neste trabalho o autor cita Barone and Eisner (2012) que utiliza métodos diferentes dos métodos tradicionais quantitativos e qualitativos por privilegiar formas de representação mais sensíveis e visuais que se apoiam em algumas diretrizes, como que os seres humanos inventam múltiplas formas de representar o mundo e que a arte, neste contexto, serve sobretudo para levantar questões e iniciar conversas, mais do que para oferecer respostas fechadas.

A autoetnografia animada, tal como a proponho, funde o fazer artístico e a investigação, explorando as propriedades específicas da animação para aceder a significados que dificilmente emergem em abordagens verbais ou textuais convencionais. Assim, o filme anima não só as minhas percepções e sentimentos, mas também convida quem assiste a reconhecer aspectos da própria experiência.

Ao utilizar em conjunto a autoetnografia e investigação baseada nas artes, tomo a produção de um filme de animação como

um processo de pesquisa sobre mim mesma e sobre o contexto cultural da violência sexual. A obra final funciona simultaneamente como narrativa pessoal e dispositivo de reflexão ampliando as possibilidades de compreensão e debate em torno do tema.

Para o devido desenvolvimento da animação, foram necessárias a pesquisa bibliográfica sobre as temáticas que circundam este projeto, nomeadamente questões relativas à animação e a memória, sobre a violência sexual e sobre a animação que aborda a violência.



2. REVISÃO DE LITERATURA

2.1. O potencial da animação

Este capítulo não tem como objetivo centrar-se nos conceitos, definições ou na história da animação, pois isso poderia tomar todo o espaço deste projeto, por isso, o objetivo desta secção é oferecer uma visão geral das possibilidades que essa linguagem proporciona, especialmente enquanto meio de expressão utilizado por mulheres para narrar experiências pessoais, com ênfase nas violências vividas, em particular a violência sexual. Partindo do pressuposto de que a animação, mais do que uma técnica ou um gênero cinematográfico, constitui uma linguagem expressiva e política, capaz de ser utilizada para contar histórias que foram silenciadas.

De acordo com Wells (1998), animar e suas palavras relacionadas, como animação, animado e animador, derivam do verbo em latim *animare*, que significa “dar vida a”, e, no contexto da animação, isso significa, principalmente, a criação da ilusão de movimento em linhas e formas inanimadas.

O desenvolvimento da forma animada está especificamente relacionado com as primeiras experiências na criação da imagem em movimento. Já em 70 a.C., há evidências de um mecanismo que projetava imagens em movimento desenhadas à mão em uma tela, descrito por Lucrécio em *De Rerum Natura*. No século XVI, surgiram na Europa os *flipbooks*, que frequentemente continham desenhos eróticos que, ao serem folheados, mostravam a execução de atos sexuais. (Wells, 1998 p. 11). Observa que esse tipo de produção, por mais pornográfica que pudesse ser, antecipa uma característica fundamental da animação: sua resistência à representação realista e sua capacidade de expressar pensamentos, desejos e temas considerados tabus com menor inibição.

Existem diversas definições para o termo, no entanto, quando se pensa na cultura visual coletiva, é frequentemente associada aos desenhos animados da Disney, sejam os clássicos da chamada era de ouro da animação 2D, como *A Bela Adormecida*, ou produções mais recentes em 3D, como *Frozen*. Essa associação contribui para uma compreensão limitada da animação, obscurecendo sua potencialidade plástica e social.

A animação, contudo, é muito mais do que uma média criada para o entretenimento infantil, é uma forma de expressão artística que pode ser datada de antes da década de 1920, com pro-



Fig. 1 Exemplo de Flipbook - também chamado “kineograph”. Este foi criado por John Barnes Linnett em 1868.

duções modernistas de curtas-metragens experimentais. A grande influenciadora de que a animação é um produto infantil é a Disney que por muito tempo serviu de modelo para o que deveria ser esta linguagem e os curta-metragens acabaram sendo marginalizados em termos de exibição e distribuição. E para Jayne Pilling (1997, p. 12):

questões de distribuição e exibição são importantes não apenas pelo que nos dizem sobre a história do cinema, mas também porque é evidente que a baixa visibilidade é um fator que contribui para a marginalização da animação nos estudos cinematográficos.¹

A dificuldade do cinema de animação, até a década de 90 era a intransigência com a linguagem crítica, ou seja, críticos e teóricos não se aproximavam ou não pareciam preparados para lidar com a estética que mais se aproximava das artes gráficas do que com a narrativa convencional do cinema. (Pilling, 1997; Buchan, 2014).

Nesta época poderia ser até alvo de segregação artística, no entanto, como argumenta Wells (1998), a linguagem da animação constitui uma mídia sofisticada, capaz de oferecer possibilidades imaginativas praticamente ilimitadas e, em muitos casos, menos conservadoras do que aquelas disponíveis ao cinema de ação real.

Para além da dimensão artística, a animação é uma forma de fazer política. Historicamente, a arte sempre desempenhou papel político, seja na música, teatro ou literatura. No caso específico das artes gráficas, as caricaturas - que estão na base histórica dos cartoons e da animação - têm uma herança rica de crítica social, como justifica Herhuth (2019), que caricaturas já eram produzidas no Egito por volta de 1360 a.C., e que, ao longo do século XIX, figuras antropomórficas foram amplamente utilizadas para satirizar e desacreditar elites políticas, tanto na França quanto nos Estados Unidos.

E o poder discursivo da animação fica evidente, independentemente do seu posicionamento ideológico, seja ele crítico, conservador ou até mesmo opressivo. Um exemplo contemporâneo citado pelo autor é a série Os Simpsons, que opera como uma sátira do cotidiano e das contradições da sociedade norte-americana.

¹ O original em inglês: "The issues of distribution and exhibition are important not only for what they tell us about film history, but also because it is clear that low visibility is a contributing factor to animation's marginalisation within film studies."

Segundo Wells (1998), através da animação é possível extrapolar os limites da realidade que ampliam as possibilidades da forma, sendo capaz de acolher e tornar legítimas narrativas marcadas por ambiguidades sociais e políticas, como aquelas que envolvem experiências traumáticas, violência ou marginalização, sem a obrigação de reproduzir fielmente a realidade tal como ela é vista no mundo físico. Ao mesmo tempo em que a animação pode dialogar com condições reais da existência, como emoções, relações de poder e experiências vividas, ela também se distancia do realismo literal ao recorrer a recursos próprios do seu vocabulário visual, como a abstração, a metáfora, a distorção do corpo e a manipulação do tempo e do espaço. Essa dupla capacidade permite que a animação expresse contradições e conflitos internos de forma mais flexível e sensível do que linguagens baseadas na representação direta do real, tornando-se especialmente eficaz para narrativas sociais e politicamente complexas.

Herhuth (2019) reforça essa perspectiva ao afirmar que a animação é uma linguagem política e é organizada por estruturas de poder. A experiência da animação é atravessada por interseções étnicas, classe, gênero e sexualidade, sendo que cada uma dessas dimensões ocupa posições distintas dentro das hierarquias sociais. Assim, uma animação produzida por artistas independentes, pelo governo ou por uma companhia ou estúdio bilionário tem intenções, crenças e materiais específicos. O poder político organiza esses campos. O autor denomina esse fenômeno de "a política da animação", isto é, o modo como filmes, mídias ou performances animadas sustentam determinadas posições ou intervêm em debates políticos e crises sociais (Herhuth, 2019).

No plano formal, a animação também se distingue pelo uso narrativo do corpo. Como observa Wells (1998), os corpos se tornam meramente formas sujeitas à manipulação, ao exagero e a reconfiguração. Pode ser fragmentado, pode representar outra configuração, pode ter habilidades impossíveis, e pode redeterminar as regras ortodoxas de gênero ou espécie. Essa plasticidade do corpo animado revela-se particularmente relevante para narrativas femininas que abordam experiências de violência, uma vez que permite representar sensações corporais, estados emocionais e memórias traumáticas de forma não literal, evitando a espetacularização ou a revitimização.²

No entanto, a animação, como qualquer outra forma de produção cultural, não está imune às estruturas patriarcais.

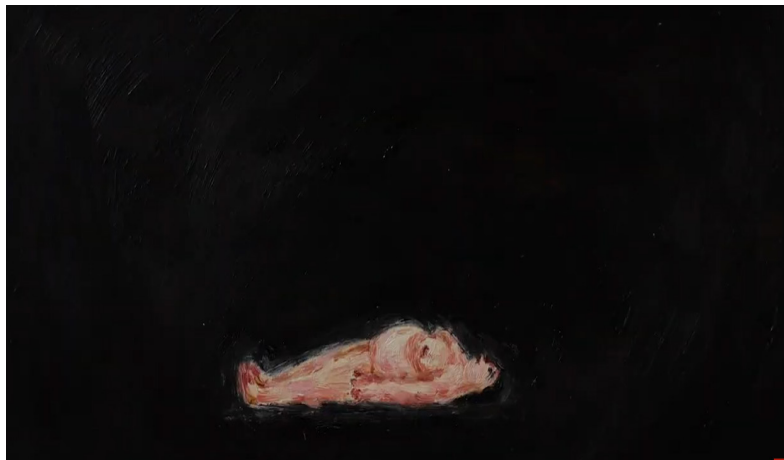
² Revitimizar: tornar a vítima novamente sujeita a vitimização ou sofrimento (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, s.d.).

Sá (2021) aponta que persistem profundas desigualdades de gênero tanto na representação das mulheres nos ecrãs quanto nas condições de produção fora deles, evidenciando que o campo da animação também reproduz hierarquias e exclusões históricas.

Como o próprio Wells (1998) ressalta, a animação disponibiliza uma multiplicidade de estilos e abordagens para a narração de histórias ou para a expressão de pensamentos e emoções. Essa flexibilidade formal tem sido explorada, ao longo de décadas, por mulheres que utilizam a animação como meio de expressão artística e catártica, comentando suas vivências, conflitos e violências, como é explicado no excerto de Warren e Veras no capítulo do livro *Women and Global Documentary, Feminist Animated Documentary* (2025).

Na animação feminista, os corpos das mulheres racham, quebram, explodem, voam, ocupam e transformam o espaço público e privado, criando possibilidades expandidas e novas formas de construção de mundos feministas. Essa representação ficcional lúdica e comovente de emoção memória, trauma e esperança cria experiências não ficcionais visualmente envolventes e impactantes para o público global. (Warren, & Veras, 2025, p.95).

Fig. 2
Frame da curta-metragem
Once in a body (2025)
de María Cristina Pérez
González Aborda o tema do
corpo e a sua materialidade.



A luz dessas considerações, a animação se mostra um meio muito eficaz para narrativas sobre violência sexual. As possibilidades entre o real e o simbólico, as possibilidades de representação do corpo além da realidade e do literal ampliam as possibilidades narrativas da experiência traumática e se afirma como uma linguagem fundamental para a construção de contra-discursos e para a visibilidade de histórias e vivências silenciadas.

2.2. Potencial político da animação: comunidade e emancipação

O cinema insere-se num contexto social, político e cultural específico. Os filmes refletem, de uma forma ou de outra, esse contexto. Imprimir num filme um modo de olhar o mundo consciente e crítico é, desde logo, um olhar social e político. (Calvinho Gil, 2024)

Como refere Minh-ha (1992, citada em Calvinho Gil), o processo de escrita e realização de um filme espelha o modo como nos posicionamos social e politicamente no mundo. "Forma e conteúdo não podem ser separados" (Chen, 1992, p. 90, tradução própria). Isto não significa, porém, que para encerrarem em si uma qualquer dimensão feminista, e consequentemente sociopolítica, os filmes precisem de o reivindicar (Calvinho Gil, 2024).

Segundo Herhut (2019), a animação tem o propósito de ser uma ferramenta de formação de opinião e crítica social. O que implica que a experiência de gostar ou não de um filme de animação é social e que a experiência de assistir parte de uma interseção de identidades, como etnia, classe, profissão, gênero, sexualidade e cada um com significados específicos.

Em outro texto de Herhut, *The Politics of Animation and the Animation of Politics* (2016), o autor aborda as relações complexas entre animação e política em duas direções: a política da animação (o que permeia o estudo e a produção da animação) e a animação da política (como a animação pode funcionar como um modo de expressão política). O autor reforça que a animação pode ser lida como expressão da transformação com o potencial de expor condições, na capacidade de construir mundos alternativos e oferecer resistência às lógicas dominantes do cinema e da cultura.

Warren e Veras (2025, p.95) permitem identificar duas camadas complementares no que podemos chamar de "construção de mundos feministas" através da animação. A primeira, evidente no texto, é a camada representacional: os corpos animados transgridem as leis da física e da verosimilhança para exprimir emoções, traumas e resistências que a representação realista não consegue captar sem cair na revitimização. A segunda camada é a camada material: esses mundos só existem porque há mulheres animadoras que se organizam coletivamente para produzir, distribuir e exhibir as suas obras.

E a conexão entre estas duas camadas que distingue a animação feminista enquanto prática política, e não apenas enquanto gênero cinematográfico. Exemplos desta interação incluem cole-

tivos como o Leeds Animation Workshop, a associação MUTIM (MUTIM, 2025) em Portugal, e redes como o Garotas do Motion (Instituto Garotas do Motion, 2025), no Brasil.

Se a animação tem este potencial político e de crítica social, ela se torna uma ferramenta essencial para abordar uma das mais profundas violências estruturais da sociedade, a violência sexual.

2.3. Violência sexual e trauma

Este capítulo propõe estabelecer uma breve relação interdisciplinar entre abuso sexual, estudos do trauma e a representação fílmica desta violência, para evidenciar os pilares patriarcais e misóginos que silenciam vítimas de violência sexual e impedem que essas vítimas contem suas histórias, mesmo havendo estudos (Kuznetsova, 2017; Fortin, 2022) provando que trabalhar as histórias e narrativas dessas vítimas seja benéfico para a cura.

Além disso, deve-se evidenciar que a violência sexual não é um assunto neutro em relação ao gênero, sabe-se que os homens são maioria nos perpetradores dessa violência e as vítimas são predominantemente mulheres. (Cahill, 2009 citada em Gensler, 2025).

2.3.1. Violência Sexual e Sociedade

Antes de falar sobre história ou comportamentos sociais e culturais sobre a violência sexual, é preciso diferenciar os termos e as diferenças entre “estupro” e “violência sexual”. Mesmo que sejam termos intercambiáveis, o estupro insinua a penetração física já a violência sexual, pode incluir perigo físico, verbal e emocional, é um ato de impor qualquer tipo de interação sexual a uma pessoa contra a sua vontade, para estabelecer algum tipo de domínio. (Cahill, 2009 citada em Gensler, 2025).

A história da violência sexual é tão antiga quanto o homem. Na Europa Medieval, a violação era lida legalmente como um acto passional e não como um acto de violência (Pistono, 1989).

No século XVI, havia uma tolerância sobre este crime - a palavra “estupro” era inexistente. As mulheres não tinham um *status* de sujeito e eram tratadas como propriedade de seu tutor legal. A violência sexual era raramente punida por lei, a não ser quando desferido contra crianças, porque feria a “inocência” ou quando as vítimas eram ligadas a membros das elites. O estupro era uma

transgressão moral associada ao comportamento pecaminoso e não ao criminoso. Muitas mulheres preferiam não contar sobre uma violência vivida pois eram descredibilizadas, os juízes desconsideravam qualquer vestígio no corpo e só acreditavam se houvessem testemunhas do acto que poderiam afirmar que houve algum tipo de resistência. O crime seria um ataque direto à honra do proprietário desta mulher. As mudanças na mentalidade social e jurídica só foram observadas em meados do século XX. (Pereira, 2025).

Até o período colonial,

as mulheres eram valorizadas por sua pureza sexual e vistas como o centro da família. A relação sexual era aceitável apenas dentro do casamento, com o propósito de procriação. Se uma mulher tivesse relações sexuais fora do casamento, mesmo contra a sua vontade, era considerada uma mulher “caída” e frequentemente culpada por sua própria vitimização. Donat e D’Emilio (1992, p.9).

Esta lógica de culpabilização da vítima persistiu e agravou-se nos séculos seguintes.

Ao longo do século XIX, as mulheres eram consideradas naturalmente puras, virtuosas e desinteressadas em sexo, sendo esperado da parte delas de usar essa pureza para frear os impulsos masculinos. Já no século XX, os perpetradores de violência sexual eram considerados homens com falhas de caráter, homens doentes, essas teorias retiravam a responsabilidade dos violadores pois eram considerados incapazes de controlar estes impulsos (Donat e D’Emilio, 1992).

Já nos anos 60 por conta das mudanças sociais entre os papéis femininos e masculinos, o significado cultural e legal da violação mudou, antes o assunto não era considerado “um problema das mulheres”, mas assim que o movimento feminista começou a emergir, a violação passou a ser um assunto central (Chasteen, 2001). “As mulheres, no entanto, começaram a resistir às definições tradicionais de comportamento feminino apropriado e expressaram sua insatisfação.” Donat e D’Emilio (1992, p.14).

A violência sexual tornou-se inseparável da sociedade e afeta pessoas no mundo todo, desproporcionalmente mulheres e crianças e pessoas de outros gêneros. Segundo Cusmano (2018), tem a ver com o patriarcado e a misoginia, que normalizou uma cultura em que as mulheres são vistas como inferiores, fracas e vistas como subordinadas. A violência acontece dentro de casa, em campus universitários, em tempos conflituosos e em tempos de paz.

Fig. 3
Mulheres canadianas
protestando contra o
estupro em 1979.
Nota. Adaptado de “Rape:
a burning injustice”
(Julie Bindel, 2013), The
[Guardian](#).



De acordo com Carvalho Freitas e Oliveira de Moraes (2019), esse comportamento é denominado “cultura do estupro”, conceito que abrange um conjunto de atitudes e pensamentos que contribuem, em muitas formas, para a manutenção da violência sexual.

O livro que cunhou o termo “cultura do estupro” publicado em 1995 editado por Emilie Buchwald, Pamela R. Fletcher e Martha Roth *Transforming a Rape Culture*, refere esta cultura como um

complexo de crenças que encoraja a agressão sexual pelos homens e apoia a violência contra as mulheres. É uma sociedade onde a violência é vista como sexy e a sexualidade como violenta. Numa cultura do estupro, as mulheres percebem um espectro de ameaças de violência que vai desde comentários sexuais a toques sexuais, até o próprio estupro. Uma cultura do estupro tolera o terrorismo físico e emocional contra as mulheres como norma... Numa cultura do estupro, tanto homens quanto mulheres presumem que a violência sexual é um fato da vida, inevitável... No entanto... muito do que aceitamos como inevitável é, na verdade, a expressão de valores e atitudes que podem mudar. (BUCHWALD et al, 2005).³

³ Do original em inglês: “a complex set of beliefs that encourage male sexual aggression and supports violence against women. It is a society where violence is seen as sexy and sexuality as violent. In a rape culture, women perceive a continuum of threatened violence that ranges from sexual remarks to sexual touching to rape itself. A rape culture condones physical and emotional terrorism against women as the norm... In a rape culture both men and women assume that sexual violence is a fact of life, inevitable... However... much of what we accept as inevitable is in fact the expression of values and attitudes that can change.” (tradução própria).

De acordo com a OMS (Organização Mundial da Saúde), a violência sexual:

é qualquer ato sexual, tentativa de consumir um ato sexual ou outro ato dirigido contra a sexualidade de uma pessoa por meio de coerção, por outra pessoa, independentemente de sua relação com a vítima e em qualquer âmbito. Compreende o estupro, definido como a penetração mediante coerção física ou de outra índole, pode ser por via oral, da vulva ou ânus com um pênis, outra parte do corpo ou objeto. (OMS, 2018).

Vergès (2022) argumenta que a violência sexual não pode ser compreendida como um fenômeno isolado ou meramente interpessoal, mas como uma estrutura de dominação política do Estado sobre os corpos femininos, profundamente ligada ao colonialismo, racismo e desigualdades socioeconômicas. Esta autora descreve o estupro como uma arma histórica de poder e controle social, especialmente contra mulheres racializadas, reforçando que o abuso sexual não é exceção — é um mecanismo sistêmico de opressão.

A violência de gênero e sexual não pode ser analisada e combatida de forma isolada, mas deve ser compreendida dentro de uma análise mais ampla das condições que permitem o seu desencadeamento. Assim, a violência é a consequência lógica de uma realidade estrutural do Estado que mantém as mulheres oprimidas e em posição minoritária.⁴ (Vergès, 2022, p. 23).

A autora Rita Segato, em seu livro *Contra las Pedagogias da Crueldade* (2018), revela que existe uma relação profunda entre a violação e a masculinidade chamada “mandato de masculinidade”, em que a masculinidade na sociedade é utilizada como um status que precisa ser provada, renovada e verificada a todo momento. E a violação entra como um tipo de teste, uma incitação, a prova da masculinidade de que este homem é capaz de extrair algo da posição feminina.

O estupro também é uma arma de guerra, e não é usado apenas contra as mulheres mas homens também, inclusive em uma posição passiva desse abuso, em que são forçados a ver as mulheres

⁴ O original em inglês: “gender-based and sexual violence could not be analyzed and combatted in isolation from a broader analysis of the conditions in which these forms of violence are unleashed. Violence, then, is the logical consequence of an analysis that posits women's oppression and their being kept in the minority as a structural reality of the State”. (Tradução própria).

das suas famílias sendo violadas, destruindo a moral, o senso de segurança individual e coletiva. (Vergés, 2023; Cahill, 2009 citada em Gensler, 2025).

A dinâmica social é sustentada pelos pilares do patriarcado, que consiste na dominação e exploração dos homens sobre as mulheres, ocupando todos os lugares da sociedade, familiar, de trabalho, midiática e política (Saffioti, 2004, citada em Carvalho Freitas & Oliveira de Moraes, 2019 p. 111). As normas sociais moldam os comportamentos de acordo com o gênero desde o nascimento, como exemplificado pela perfuração dos lóbulos das orelhas de meninas recém-nascidas ou pela divisão binária dos brinquedos oferecidos às crianças, como carrinhos, bonecas, miniaturas de objetos de limpeza ou brinquedos que estimulam o interesse científico, reforçando expectativas distintas para meninos e meninas. Para Carvalho Freitas e Oliveira de Moraes (2019), isso configura um repertório de comportamentos não só diferentes entre o feminino e o masculino, como desiguais em termos de acesso, como dinheiro e prestígio social.

Cusmano (2018) defende que a mídia normaliza a violência e propaga mitos sobre o estupro para as massas, através da objetificação de mulheres que frequentemente são retratadas como menos que humanas. Essa lógica contribui para a proteção de abusadores e para a banalização da violência em músicas, filmes, jogos, programas de televisão, jornais e, inclusive, na pornografia. Muitas vezes, a violência sexual sequer é nomeada como violência, e as mulheres aparecem desproporcionalmente sexualizadas e responsabilizadas pelos abusos sofridos, sendo retratadas como provocadoras. Segundo Carvalho Freitas e Oliveira de Moraes (2019), nas mídias as mulheres são representadas com maior frequência usando vestimentas consideradas “provocantes”.

Cahill (2009 citada em Gensler, 2025), sugere que a objetificação também não é um conceito preciso para o que acontece no âmbito da violência sexual, pois se as mulheres fossem meros objetos, então a dominância exercida sobre elas não seria recompensadora para os agressores. As vítimas precisam reconhecer o abuso para que o agressor prove a sua superioridade.

Rita Segato (2016) chama essa prática da banalidade como pedagogia da crueldade, que seria essa normalização e dessensibilização ao sofrimento alheio.

E é a partir deste comportamento recorrente que são criados um conjunto de crenças acerca da violência sexual que é chamado de “mito do estupro”, que consiste na ideia de que a violência acontece de acordo com uma série de atitudes ou características específicas atribuídas às vítimas, sobretudo às mulheres.

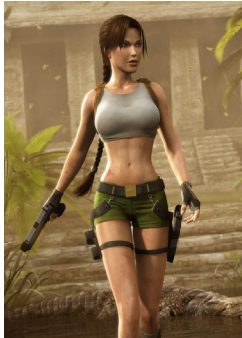


Fig. 4 Um exemplo clássico é a imagem objetificada da personagem *Tomb Rider* (1996).

Um exemplo recorrente é a crença de que o estupro ocorre apenas em ruas escuras, cometido por um homem desconhecido, frequentemente descrito como um “monstro” agressivo. Outros mitos são ainda mais perigosos e responsabilizados, ao sugerirem que as mulheres vítimas adotaram comportamentos que teriam permitido a violência, como usar determinada roupa, consumir bebidas alcoólicas ou andar sozinhas à noite. Esses mitos dialogam com estereótipos que se afastam da realidade, mas compartilham a função de negar, minimizar ou justificar a violência sexual (Carvalho Freitas & Oliveira de Moraes, 2019).

Laura Bates, no seu livro *Men who hate women*, questiona alguns padrões, que a sociedade fala sobre a violência contra as mulheres como algo “que apenas acontece”, e usa de exemplos tácitos “mulher foi agredida”; “mulher foi morta”; “mulher foi estuprada”, não se fala sobre quem comete estes crimes, para ela, isso torna fácil voltar a atenção sobre o vestido ou sobre o comportamento feminino, “porque o estupro é algo sombrio e obscuro, à espreita de mulheres que caminham por vielas usando saias curtas, e não uma escolha criminosa e deliberada feita por homens de verdade.” (Bates, 2020).

E se no caso das mulheres e meninas vítimas de violência já são culpabilizadas e desacreditadas, no caso de homens e meninos a situação é agravada por outro mito persistente: a crença de que homens não podem ser vítimas de violência sexual. Como consequência, esses casos tendem a ser ainda mais subnotificados.

E por conta dos mitos, da subnotificação, da dessensibilização e da culpabilização, os números de violência sexual no mundo permanecem subnotificados, e muitos sobreviventes temem expor as suas histórias ou buscar justiça, pois são estigmatizadas e culpabilizadas. A violência não termina quando o ato acaba, ela reorganiza a vida da mulher, moldando medo, insegurança, silêncio e desconfiança.

Mesmo que os casos sejam subnotificados, os números de violência em todo o mundo são aterradores, cerca de 15 milhões de meninas adolescentes entre 15 e 19 anos são submetidas a relações sexuais forçadas. (Vergès 2022, p. 59). Na maioria das vezes, a violência acontece no seio doméstico, em um ambiente familiar ou por conhecidos da vítima. (Carvalho Freitas & Oliveira de Moraes, 2019).

Na França, cerca de 220 mil mulheres adultas são vítimas, anualmente, de violência física e/ou sexual infligida por parceiros atuais ou antigos, e 43% das mulheres francesas afirmam já ter sido submetidas a atos sexuais não consensuais. Na Espanha, após o estupro e assassinato de 19 mulheres por parceiros atuais ou antigos apenas no verão de 2019, movimentos feministas declararam estado de emergência. Na Índia, em 2019, ocorreram quatro estupros por hora (Vergès, 2022, p. 59–60). Esses dados rapidamente se tornam

desatualizados, uma vez que novas notícias de abuso, violência e estupro surgem continuamente.

Além disso, sem considerar ainda as formas de violência sexual facilitadas pela tecnologia, termo definido por Powell e Henry (2017), que se refere às diversas formas de comportamentos sexualmente agressivos e assediadores que são perpetrados através da tecnologia, como qualquer incidente de pornografia de vingança, criação de imagens com deepfake, ameaças de estupro, ou até mesmo estupro com o uso das novas tecnologias de realidade virtual. Isso inclui atos criminosos, violações civis ou outras condutas prejudiciais que usam a tecnologia como meio ou ferramenta para cometer violência sexual.

Carvalho Freitas e Oliveira de Moraes (2019) apontam que a falta de apoio às vítimas é um dos maiores problemas, família, amigos, desconhecidos e inclusive órgãos oficiais não prestam o devido suporte a essas vítimas e isso se deve ao fato de que o mito do estupro é-nos ensinado e reforçado diariamente. Se uma mulher for estuprada, foi porque ela fez algo que não deveria, se ela foi vítima de pornografia de vingança, foi porque ela confiou no parceiro errado, se utilizaram a imagem dela indevidamente, foi porque postou sua fotografia em um perfil público.

Para Ortolan (2017, citado em Carvalho Freitas & Oliveira de Moraes, 2019 p.115), existe um termo para isso, *slut shaming* que é a prática de criticar, censurar, insultar ou a culpar a vítima de crime sexual, enfim, emitir comportamentos verbais que têm caráter punitivo, às mulheres por seus comportamentos sexuais ou qualquer prática que seja considerada provocante e esteja em desacordo com o comportamento socialmente esperado para o seu gênero, fazendo com que elas desenvolvam amplos repertórios de fuga e esquiva destas situações e apresentem respondentes característicos de situações de punição, como sentimentos de culpa e inferioridade, o que traz prejuízo para o seu cotidiano.

Com o avanço global da extrema direita e de discursos ultraconservadores, observa-se o fortalecimento de narrativas misóginas e supremacistas, que tem resultado não apenas no discurso violento contra as mulheres, mas em práticas violentas. Em Portugal, Pelo menos 24 mulheres assassinadas em 2025... (2025) descreve que entre janeiro e novembro de 2025, foram 21 feminicídios de idades variadas, conforme é citado no estudo do Observatório de Mulheres Assassinadas (OMA) da UMAR. Também revela que houve 50 tentativas de assassinato: 40 tentativas de femicídio e 10 outras tentativas de homicídio.

Faria (2025) reporta que o número de violência sexual contra menores é ainda maior, totalizando 1418 casos. Um estudo feito

em 2022 diz que cerca de 2,3% da população disseram ter sido vítima de abuso sexual antes dos 15 anos.

O mesmo artigo ainda reporta que nos primeiros dez meses de 2025, foram detidos 269 suspeitos de crimes sexuais, mais do que todo ano de 2024.

A resposta a estes números que não abrandam é o posicionamento das mulheres das gerações mais jovens, entre os 18-30 anos, que têm se distanciado tanto dos homens da mesma faixa etária. Elas estão mais progressistas, como afirma Amado (2024), seja nos Estados Unidos, 30% mais progressistas do que os homens, no reino Unido, 25% mais progressistas e na Coreia do Sul, que ainda é marcada fortemente pela misoginia na sociedade, as mulheres estão 50% mais progressistas que os homens, que têm se mostrado mais conservadores.

As mulheres têm ocupado cada vez mais posições importantes na sociedade e têm tido muito mais autonomia em suas vidas, não precisando depender mais da figura masculina. Resultando em uma mudança nas posições sociais entre homens e mulheres. Segundo Heberle (2009, citada em Gensler, 2025), a violência sexual pode ser interpretada como uma resposta reativa à descentralização do poder masculino na sociedade.

Gansler (2025) cita *The New Masculinity* de Alex Manley e descreve como os jovens de hoje enfrentam uma crise de identidade, sem referências masculinas positivas que os ajudem a compreender seu papel na sociedade moderna. Essa falta de modelos saudáveis leva muitos a expressar inseguranças através da agressividade e da repressão emocional, perpetuando padrões tóxicos de masculinidade. Como consequência, esses jovens tornam-se vulneráveis a conteúdos radicais e misóginos difundidos nas redes sociais, que oferecem explicações simplistas para sua solidão e frustração, apontando as mulheres como culpadas pelos seus próprios problemas.

Os conteúdos radicais e misóginos referem-se aos atribuídos à comunidade incel, o setor mais violento da chamada manosphere. De acordo com Bates, que ficou por um ano infiltrada em uma comunidade incel sob um pseudônimo masculino (2020, p. 11), trata-se de um grupo dedicado ao ódio violento contra as mulheres, que recruta ativamente membros com problemas e vulnerabilidades e lhes incute a ideia de que as mulheres são a causa de todos os seus males.

De acordo com Bates (2020), essa comunidade se deu início por volta da década de 1990, quando uma jovem conhecida apenas por Alana decidiu escrever um website chamado *Alana's Involuntary Celibacy Project* em que ela postava sobre suas dificuldades com romance, esse projeto cresceu em uma comunidade de suporte para outras pessoas que enfrentavam as mesmas dificuldades. Com o tempo, Alana saiu do seu próprio projeto e essa comunidade cres-

ceu mais ainda, de forma grotesca e se tornou um grupo misógino.

O espaço digital é um ambiente fértil para estes discursos misóginos e antifeministas, cujas ideias anti-igualdade é dirigida a um público masculino, popularizada de “machosfera”, com discursos de violência e alusão a violação (Duarte Sckell, 2025).

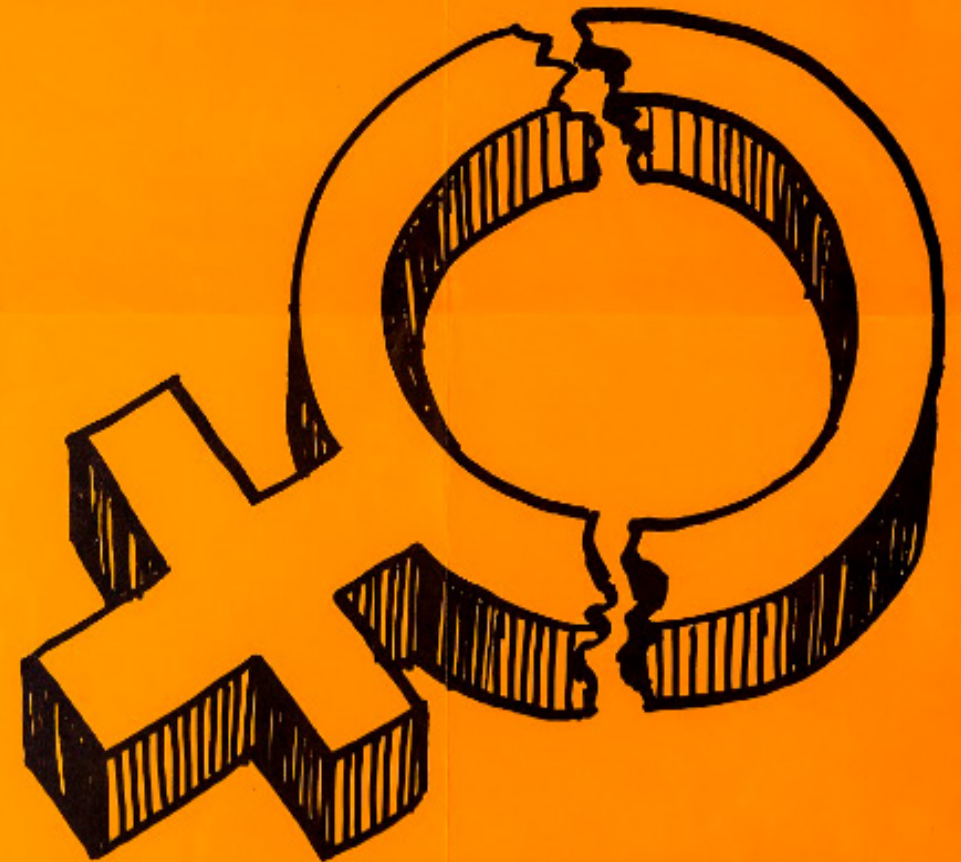
Os grupos associados à machosfera não constituem um fenómeno à parte, mas antes a manifestação mais radical e violenta da cultura do estupro e das pedagogias da crueldade na era digital. Compreender este ecossistema é, portanto, indispensável para analisar como a violência sexual é também produzida, amplificada e justificada no espaço digital, e para perceber a urgência de contra-narrativas — como aquelas que a animação feminista tem procurado construir.

Este capítulo não pretende esmiuçar as características e posicionamentos dos grupos incel, mas ter clareza da sua existência torna a leitura da sociedade e da violência sexual muito mais clara. Como foi dito, existe um avanço da extrema-direita em todo o mundo e isso impacta todas as faces da sociedade e como o masculino e o feminino atuam, seja online, no mundo real, seja em produções midiáticas, como filmes, jogos, séries. E mais para frente poderá ser analisado como a violência sexual permeia as narrativas cinematográficas.

Fig. 5

Póster da *Women's Liberation Anti-Rape Conference*, disponível na [Google Feminist Library](#).

Women's Liberation ANTI-RAPE CONFERENCE



14/15 OCTOBER

Waldorf School, Park Place, Clifton, Bristol 8.
Registration forms: Anti-Rape Group (Bristol) c/o Women's Centre, 44 The Grove,
Bristol 1. Phone 0272-22760. Registration: £3.00, claimants & pensioners £1.50.
designed by Sarah Brown & Penny Layden

2.4. Trauma e memória

Diante do silenciamento imposto às vítimas de abuso sexual, diversas sobreviventes buscam formas alternativas de narrar e ressignificar as suas experiências, como em postagens em redes sociais, como aconteceu na *hashtag MeToo* por volta de 2018 (Serisier, 2021), publicações anônimas, como o livro ilustrado *Manda mensagem quando chegares* (RGB, 2022), e produções artísticas como zines, que há décadas funcionam como ferramentas de cura e resistência, que segundo Fortin (2022), testemunhar essas narrativas é fundamental para curar e transformar o mundo.

Um conjunto de ferramentas analíticas para investigar essas narrativas pode ser encontrado no campo interdisciplinar dos estudos sobre trauma, que vem se expandindo continuamente. Esta área reúne conceitos e métodos provenientes de diferentes disciplinas, como psicanálise, sociologia, psicologia clínica e crítica literária, a fim de compreender de forma aprofundada os processos psicológicos, físicos e culturais envolvidos quando seres humanos enfrentam experiências de horror que não conseguem ser plenamente assimiladas. Como resultado dessas investigações, foi identificado um vasto conjunto de obras — literárias, cinematográficas, musicais e de outras formas artísticas — que procuram representar de modo fiel o impacto do trauma psicológico por meio da arte (Kuznetsova, 2017).

Nomeadamente como o livro de Suzanne Lacy *Rape Is* (1976) um livro de artista de edição limitada com quarenta e seis páginas que lista vinte e uma anedotas de estupro. O título é uma brincadeira satírica com a série de livros de autoajuda *A Felicidade É*, que lista razões para ser feliz. Em consonância com o formato de *A Felicidade É*, uma página sim, uma página não, exibe a expressão “ESTUPRO É”, e a página oposta oferece um exemplo como: “quando você está sentada no colo do seu avô e ele enfia a mão na sua calcinha”, é um livro de resistência a cultura do estupro.

O filme de Eva Victor, *Sorry Baby* (2025) sobre uma professora de literatura que precisa lidar com o luto, o trauma e a recuperação após uma violação.

Herman (1992), refere que o estudo do trauma sexual feminino tem origens em concepções antigas e misóginas, como o mito grego da “histeria” causada por úteros errantes, que por séculos serviu para invalidar o sofrimento das mulheres e foi reforçado por pensadores como Platão. No século XIX, Jean-Martin Charcot levou essas ideias à medicina moderna de forma desumanizante,

influenciando Josef Breuer e Sigmund Freud, que inicialmente valorizaram os relatos das sobreviventes por meio do “tratamento catártico” ou “cura pela fala”, mas abandonaram essa abordagem por motivos pessoais e misóginos, silenciando pacientes como Bertha Pappenheim e Dora e provocando um longo estancamento nos estudos sobre trauma.

Esse hiato só foi rompido após a Primeira Guerra Mundial, quando o trauma de veteranos passou a ser legitimado socialmente, revelando o viés sexista que tornava o sofrimento masculino mais digno de atenção que o feminino. A partir dessa abertura, o movimento feminista dos anos 1970 nos Estados Unidos impulsionou o movimento anti-violência sexual, que rejeitou o conceito de histeria, validou o trauma decorrente da violência sexual e resgatou a centralidade das narrativas das sobreviventes como forma de cura, conscientização e enfrentamento dos mitos de supremacia masculina.

Kuznetsova (2017) destaca que a importância de transformar a experiência traumática em narrativa já havia sido identificada por Pierre Janet, referência fundamental para Freud. Segundo a autora, Janet compreendia que o objetivo central do tratamento de pacientes traumatizados era “transferir e integrar adequadamente um evento armazenado na ‘memória traumática’ para a ‘memória narrativa’” (Kuznetsova, 2017, p. XX, citando Luckhurst, 2008). Isso significa que o trauma precisa ser narrativizado para que a pessoa possa reorganizá-lo cognitivamente e emocionalmente ao longo do processo de cura.

De acordo com Fortin (2022), existem três conceitos imprescindíveis para a compreensão do trauma, o trauma secundário, retraumatização e a pedagogia sensível ao trauma, que segundo a autora, podem complicar a visão anteriormente simplista de que compartilhar narrativas de trauma pode ser útil para a cura. “Embora os sobreviventes tenham historicamente lutado por um espaço para compartilhar suas narrativas, o impacto de ouvir suas histórias pode, involuntariamente, causar danos.” (Fortin, 2022 p. 13)⁵. Mesmo assim, uma das intervenções mais comuns para a cura de um trauma psicológico é reconstruir sua história (Kaminer, 2006).

O trauma não afeta apenas quem o vivenciou diretamente, mas também pode impactar quem o testemunha, fenômeno conhecido como trauma secundário, além de poder ser reativado por novas experiências estressantes, processo chamado de retraumatização. Segundo a autora, estudos mostram que relatar ou testemunhar

⁵ Do original em inglês: “While survivors have historically fought for the space to share their narratives, the impacts of hearing their stories can unintentionally cause harm.” (Tradução própria).

narrativas traumáticas, como depoimentos de mulheres em comissões da verdade que descrevem violência sexual, pode gerar intenso sofrimento psicológico, demonstrando que o testemunho não é necessariamente catártico e pode causar danos quando a exposição ao trauma é curta e intensa.

Diante disso, surgiu o conceito de práticas e pedagogias informadas pelo trauma, que ganharam força a partir dos anos 2000, propondo uma abordagem que reconhece a prevalência e os efeitos do trauma, priorizando a segurança física, psicológica e emocional, e busca devolver às sobreviventes um senso de controle e empoderamento. Essa perspectiva não defende o silenciamento das narrativas de sobreviventes, mas sim a criação de estratégias de cuidado, como avisos de conteúdo sensível, oferta de recursos e apoio posterior, para minimizar riscos de retraumatização, mantendo o reconhecimento de que os relatos das sobreviventes continuam sendo centrais para o tratamento do trauma e para o ativismo social (Fortin, 2022).

Segundo Herman (1992), o trauma, independente do evento que o causou, têm algumas características em comum e o processo de recuperação segue um caminho similar também, e um dos estágios dessa recuperação é reconstruir essa história, e esse processo também é uma forma de política narrativa para gerar mudanças culturais e políticas, que segundo (Serisier, 2018), é um meio feminista que cruza o literário e o político e dá a devida importância política das narrativas autobiográficas de mulheres em particular.

O objeto deste estudo é a utilização da animação e sua relação com as narrativas femininas que expõem as violências vividas por mulheres, focando principalmente nas violências sexuais e a importância dessas histórias serem contadas. E é diante deste cenário de silenciamento, culpabilização e nas próprias memórias traumáticas que a animação se revela além de uma forma de expressão, uma ferramenta social de cura e sobrevivência.

2.4.1. Animação autobiográfica e memória

Como já foi dito, a animação carrega um vasto campo de documentação do trauma, das dores e vivências humanas e vem sendo utilizada de maneira consistente e recorrente ao longo do tempo. A abordagem do trauma pode ser vista em animações *mainstream* ou em animações autorais.

A animação autobiográfica, ou *animated memoir*, constitui uma forma de representação da identidade através do meio animado, permitindo não apenas narrar experiências pessoais, mas também refletir e reconstruir a própria subjetividade. Tuffery (2015) argumenta que esta modalidade deve ser entendida como um processo de reconfiguração da identidade, em que a memória não é apenas registrada, mas continuamente reinterpretada através da criação visual.

Neste sentido, a memória não pode ser compreendida como um arquivo fixo ou estático do passado. Para Walden (2019), a memória é algo que está em constante transformação, que está ao mesmo tempo entre o presente e o passado e é um processo criativo interconectado, em vez de uma simples transmissão de dados históricos.

No livro de Channel Miller, “Este é meu nome” (2019), em que a autora narra sua experiência após ser abusada sexualmente em uma festa de fraternidade em 2016, sobre a memória, ela diz:

A memória é muitas vezes considerada a fraqueza da vítima, mas eu acredito que a memória é a maior força de uma vítima. O trauma oferece uma forma especial de nos movermos através do tempo; os anos desaparecem num instante, somos capazes de convocar acontecimentos aterrorizadores como se estivessem a acontecer no presente.

Scafrimuto cita van Gageldonk, Munteán e Shobeiri (2020) em que os autores definem a animação como um meio mnemônico, “É essa plasticidade, associada à liberdade que a animação oferece para escapar das qualidades indexicais inerentes ao filme, que torna [a animação] um meio mnemônico particularmente produtivo.”⁶

⁶ Do original em francês: “C’est cette plasticité, associée à la liberté que l’animation offre pour s’échapper des qualités indexicales inhérentes au film, qui rend [l’animation] un médium mnémorique particulièrement productif” (traduzido com auxílio do Google Tradutor).

Tuffery (2015) observa que a autobiografia já é um gênero bem estabelecido nas tradições literárias e orais e que, no meio animado, pode ser classificada como um gênero tanto do campo autobiográfico quanto do documentário animado. Trata-se de uma mídia em ascensão, que permite a transposição de elementos invisíveis da natureza humana, da experiência e da memória (Buchan, 2020) por meio de uma plasticidade que apenas a animação torna possível (van Gageldonk et al., 2020).

Walden (2019) é citado em Ruth Richards (2020) evidenciando que a animação é um meio fértil para evidenciar características fundamentais da memória, como a criatividade, a corporeidade e seu caráter subjetivo.

Segundo Wells (1998), a animação tem uma característica fundamental e essencial, a metamorfose. Essa fluidez revela-se especialmente significativa na representação da memória e do trauma, pois possibilita o esbatimento das fronteiras entre passado e presente, realidade e imaginação, bem como entre corpo e narrativa.

Fig. 6
Frame da curta-metragem
Happy Ending (2020) de
Ara Choi. Uma animação
que utiliza um depoimento
anônimo de uma prostituta
coreana.



É também na sua função de preservar, comunicar e mediar memórias (sejam elas traumáticas ou não) que a animação se afirma como uma tecnologia mediadora, desempenhando um papel central na construção e expressão de memórias individuais e coletivas (Honess Roe, 2020). Ao libertar-se das limitações da representação fotográfica, a animação torna possível a criação de formas visuais que não dependem da fidelidade ao real, mas sim da sua interpretação subjetiva e simbólica.

O trauma não se limita ao acontecimento em si, mas manifesta-se sobretudo na forma como é reiterado e revivido ao longo do tempo (Richards, 2020). Essa dimensão de repetição, em que o sujeito permanece, de certo modo, capturado pelo evento trau-

mático, torna-se importante para a análise da animação, dado que a repetição e a transformação constituem princípios estruturantes do próprio meio (Wells, 1998). Assim, a animação possibilita não apenas a representação do evento traumático, mas também da sua persistência, através de expressões visuais e corporais.

A relação entre corpo e memória é ainda aprofundada por Edward Casey (2000), citado em Richards (2020), ao distinguir conceitos como “*body memory*” e “*memory of the body*”: o primeiro refere-se a uma memória incorporada e não consciente, enquanto o segundo diz respeito a uma recordação reflexiva do corpo enquanto objeto.

No contexto da animação, essa distinção torna-se particularmente significativa, uma vez que o meio visualiza precisamente a tensão entre o corpo enquanto sujeito da experiência e o corpo enquanto objeto de representação. Dessa forma, a animação permite explorar a instabilidade entre essas duas formas de memória corporal, sobretudo em contextos de trauma, e especialmente no que diz respeito às experiências traumáticas vividas no corpo das mulheres.

As práticas cinematográficas — e a animação em particular — possuem, assim, o potencial de questionar e desafiar relações de poder hegemônicas, nomeadamente aquelas associadas ao gênero, o que reforça a sua adequação para a exploração da memória pessoal (Honess Roe, 2013).

2.5. Animação, corpo e representação da violência sexual

Num contexto de reflexão sobre o documentário, Heather McIntosh (2016, citada Warren e Veras, 2025), em *Documenting Gendered Violence* (2016), destaca um conjunto de desafios centrais associados à representação da violência de gênero, como a dificuldade de tornar visível o que é, por natureza, difícil de representar, o risco de revitimização das sobreviventes, a necessidade de promover processos de empoderamento e cura, e ainda a importância de produzir impacto junto do público de modo a estimular a mudança social.

Embora essa coletânea não inclua análises dedicadas à animação, Warren e Veras (2025) defendem que este meio se torna adequado para lidar com questões de representação, ética e impacto. Tal adequação decorre da capacidade singular da animação de dar forma a dimensões da experiência que escapam ao registo direto, como acontecimentos passados não documentados, bem como sonhos, fantasias, emoções, memórias e vivências traumáticas.

O estupro, de modo geral, é muito utilizado no cinema, muitas vezes utilizado como uma ferramenta narrativa. Muitas vezes, segundo Gensler, para retratar valores binários nos filmes: o lado mau - do abusador e o lado bom, da vítima e do herói que muitas vezes vinga o que aconteceu. Este espectro simplista do abuso, torna a vítima da violação muitas vezes redundante para o filme, pois muitas vezes é utilizada apenas como objeto sexual a ser vingado, o papel de vítima é o seu único papel. A autora também aponta outra esfera, a narrativa em que as mulheres são vítimas, que podem ser categorizadas como virgem inocente ou femme fatale, ambas podem sofrer abusos e são punidas de acordo com suas características (Gensler, 2025 p. 16).

Margrethe Bruun Vaage, no seu livro *Female Avenger, Women's Anger and Rape-Revenge Film and Television* ela contesta uma figura que aparece com certa frequência nos filmes desde os anos 1970, a da sobrevivente de estupro que se transforma em uma vingadora nos filmes tipificados como "rape-revenge", este tipo de narrativa é utilizado em filmes que são categorizados como do gênero do terror e às vezes como uma estratégia na estrutura narrativa de outros gêneros (Vaage, 2024).

Fig. 7
Frame da curta-metragem
Boop-Oop-a-Doop (1932)
em que mostra uma cena
clara de assédio de um
personagem contra Betty
Boop.



Logo, a representação da violação nunca é neutra, ela acaba por codificar as relações de poder, moralidade e gênero, que variam consoante os contextos históricos e quem detém o controle da narrativa. Gensler argumenta que nos filmes de animação, os elementos da violência sexual estão onipresentes nas histórias, mesmo que seja de forma subtil. Stephe Cavalier cita *Betty Boop* (1931), que foi a primeira personagem humana e adulta da época, como um dos primeiros exemplos de vitimização sexual nas narrativas animadas, em que a personagem era frequentemente assediada por vários personagens masculinos (Cavalier, 2011 citado em Gensler, 2025;

Collington, 2017).

Embora Betty fosse retratada como muito frívola e um tanto distraída, ela mantinha o controle sobre seu corpo, rejeitando as investidas indesejadas e frequentemente se opondo ao seu opressor, mesmo que seu resgate muitas vezes viesse na forma de seus companheiros, como o cachorro Bimbo.

(Gensler, 2025 p. 18) ⁷

Outros dois exemplos dados pela autora foi *Olive Oyl*, do desenho animado *Popeye* (1933), que desde o início era o interesse romântico do personagem principal, o *Popeye*, que a cortejava de formas tradicionais. Mas era tratada com brutalidade pelo personagem *Brutus*, que competia com *Popeye* pela sua atenção. E a personagem *Minnie Mouse*, no primeiro curta em que o camundongo *Mickey* aparece, o *Plane Crazy* (1928). Após a salvar de uma quase queda, *Mickey* exige um beijo de *Minnie*, que recusa sendo empurrada do avião logo em seguida, apenas para pegá-la de volta e forçar um beijo de qualquer forma. (Gensler, 2025).

As produções *mainstream* utilizam os estereótipos, as alusões e o humor para mimetizar os conceitos de masculino e feminino que se tem na sociedade. Segundo Collington (2017), a combinação do uso de "estereótipos com o humor é uma forma de reafirmar determinados pontos de vista de um grupo dominante para outro grupo minorizado em produções *mainstream*."

Por ser um meio dominado pelos homens, são poucas as produções *mainstream* que não são afetadas pelo olhar masculino. Já em produções independentes e curta-metragens, existe maior liberdade feminina em explorar diversos temas, um deles sendo o estupro.

Como é o caso da curta-metragem animada *The Hat* (1999) de Michèle Cournoyer, que utiliza a animação para trabalhar a memória traumática do abuso através do corpo.

O filme fala da história de uma dançarina exótica que se lembra do abuso sexual sofrido na infância, através de metamorfoses, as memórias se misturam com presente, o corpo é utilizado como narrativa visual, como diz a análise de Ruth Richards em seu capítulo no livro *Animation and Memory* (2020):

⁷ O original em inglês: "Although Betty was portrayed as very frivolous and somewhat air-headed, she maintained the agency over her body, rejecting the unwanted advances and often standing up against her oppressor, even though her rescue often came to her in the shape of her sidekick characters such as Bimbo the Dog." (tradução própria).

Fig. 9
Frame da curta-metragem
The Hat (1999) de Michèle
Cournoyer. Disponível em
[NFB](#).



Em *The Hat*, a fronteira entre passado e presente se torna tênue através da metamorfose do corpo da dançarina. O corpo feminino é central na obra de Cournoyer, assim como as noções de subjetividade feminina, dor, prazer, e sexualidade. Seu uso da metamorfose, um recurso onipresente na animação, é fundamental para suas explorações do corpo e do inconsciente, e neste caso evoca a experiência perturbadora, intrusiva e subjetiva da memória traumática. (Richards, 2020 p. 144).⁸

A curta-metragem animada de Urška Djukić e Emilie Pigeard *Granny's Sexual Life* (2021) que utiliza relato de quatro mulheres mais velhas sobre suas experiências como mulheres em tempos mais antigos. O curta aborda cenas de violência e estupro matrimonial, através dos sons e das formas borradas, deixando quase implícito o ato da violação. O uso de metáforas visuais também é usado para representar o corpo como objeto e a esposa como propriedade.

Um filme recente que aborda a violência sexual é 'Como si la tierra se las hubiera tragado' de Natália Leon. A curta-metragem aborda a história de Olivia, que mora no exterior e retrata a sua terra natal no México e lá ela relembra o momento em que entendeu o que é ser mulher na sociedade, confrontada pela violência e pelas memórias das mulheres que não puderam falar.

⁸ Do original em inglês: "In *The Hat*, the boundary between past and present is blurred through the metamorphosis of the dancer's body. The female body is central to Cournoyer's work, as are notions of female subject-hood, pain, pleasure, and sexuality. Her use of metamorphosis, a ubiquitous device in animation, is a key to her explorations of the body and the unconscious, and in this instance evokes the unsettling, intrusive, and subjective experience of traumatic memory" (Tradução própria)

Neste filme, também em 2D são feitas algumas cenas em que o corpo é metamorfoseado em formas e mãos fantasmagóricas distorcem este corpo, um relato cru sobre a violência sexual e de gênero.

Este conjunto de obras permite observar que a animação contemporânea tem vindo a afirmar-se como um espaço privilegiado para a representação do trauma feminino, precisamente pela sua capacidade de trabalhar a instabilidade do corpo e da memória. Em vez de depender de uma representação literal da violência, estas obras recorrem à metamorfose, à distorção e à metáfora visual para aceder a dimensões afetivas e subjetivas da experiência traumática, deslocando o foco da reconstituição factual para a expressão sensível da memória e do impacto psicológico.

Para Richards, a animação é um condutor para trabalhar a memória traumática através das metamorfoses, que transforma o corpo em estados emocionais ligados ao trauma, podendo representar de forma pessoal e subjetiva as lembranças difíceis de expressar em palavras. Além disso, a animação pode funcionar como um texto de memória, em que a memória pessoal e coletiva pode ser reencenada, explorada e reinterpretada através de diversos meios visuais (Kuhn, 2010 citado em Richards, 2020 p. 145).

Walden (2019), reforça que a representação de memórias traumáticas através da animação tem a possibilidade de se estender em respostas estéticas infinitas. A autora cita o trabalho da teórica do trauma Cathy Caruth, que define o trauma como uma "ferida dupla", isso quer dizer que as vítimas de um trauma revivem essa experiência de forma fragmentada, em flashes. A autora argumenta que os sobreviventes são incapazes de reconhecer plenamente seu trauma até que o testemunhem por meio de depoimentos. Quando são gravados esses depoimentos por vídeo, não é possível reconstruir visualmente os eventos ou as próprias memórias.

Jayne Pilling (1992 citada em Young, 2021) observa que alguns desafios de falar sobre trauma podem ser contornados pela capacidade do animador exercer controle sobre seu material e incorporar e explorar de forma imaginativa temas sensíveis, algo que seria difícil ou impossível em formatos de filmes com atores reais ou documentários.

Isso comprova a inevitável evolução da animação, incluindo o uso do potencial disruptivo e mutável do meio para representar a violência.

2.7. Breve história das mulheres na animação

Existem muitos nomes que podem ser citados aqui, muitas mulheres que fizeram e estão fazendo diferença na história da animação e o impacto da criatividade e inovação que todas essas mulheres trouxeram através dos filmes que criaram. Este capítulo não pretende ser um levantamento exaustivo sobre mulheres na animação, mas propõe ilustrar a relação entre a animação e o feminismo e como muitas mulheres animadoras transformam suas experiências pessoais e de gênero que resultaram na politização direta ou indireta de muitas obras animadas. Outro ponto importante de ser destacado é que se a história das mulheres brancas já é difícil de escrever e localizar, a história da animação feita por mulheres não brancas e queer é ainda mais difícil de reconstruir, permanecendo ainda mais invisível.

É impossível falar sobre a história das mulheres na animação sem citar, Lotte Reiniger, Mary Allen Bute, Evelyn Lambart, Caroline Leaf, Sally Cruishank, Faith Hubley, Retta Scott, Mary Blair, Rosana Urbes, Regina Pessoa, Joanna Quinn, Candy Guard e Alison de Vere, sendo que muitas delas utilizaram a animação para explorar a natureza da feminilidade e a experiência de ser mulher. (Law, 1997).

Nos primórdios da *Disney*, por exemplo, no comecinho da animação comercial, quando as mulheres ainda não podiam fazer parte de muitas equipas fora das equipas de *inkers*, ou coloração. Segundo Noriega (2015), muitas mulheres receberam cartas de rejeição na época, “As mulheres não realizam nenhum trabalho criativo relacionado à preparação dos desenhos animados para a tela, pois esse trabalho é feito inteiramente por homens jovens.”¹

Neste sentido, apesar das limitações estruturais da época, algumas mulheres conseguiram ultrapassar as barreiras impostas pela indústria. Como Lotte Reiniger e Mary Blair, esta última que se destacou como uma das artistas mais influentes na história da Disney.

¹ Do original em inglês: “women do not do any of the creative work in connection with preparing the cartoons for the screen, as that work is performed entirely by young men. For this reason girls are not considered for the training school.”
Disponível em: <https://www.vox.com/2015/7/16/8978351/famous-rejection-letters-disney-animator-women> (Tradução própria).

Fig. 10

Uma das cartas enviadas pela Disney na década de 1938, negando o trabalho feminino em outras áreas que não fossem “*Ink and Paint*”.

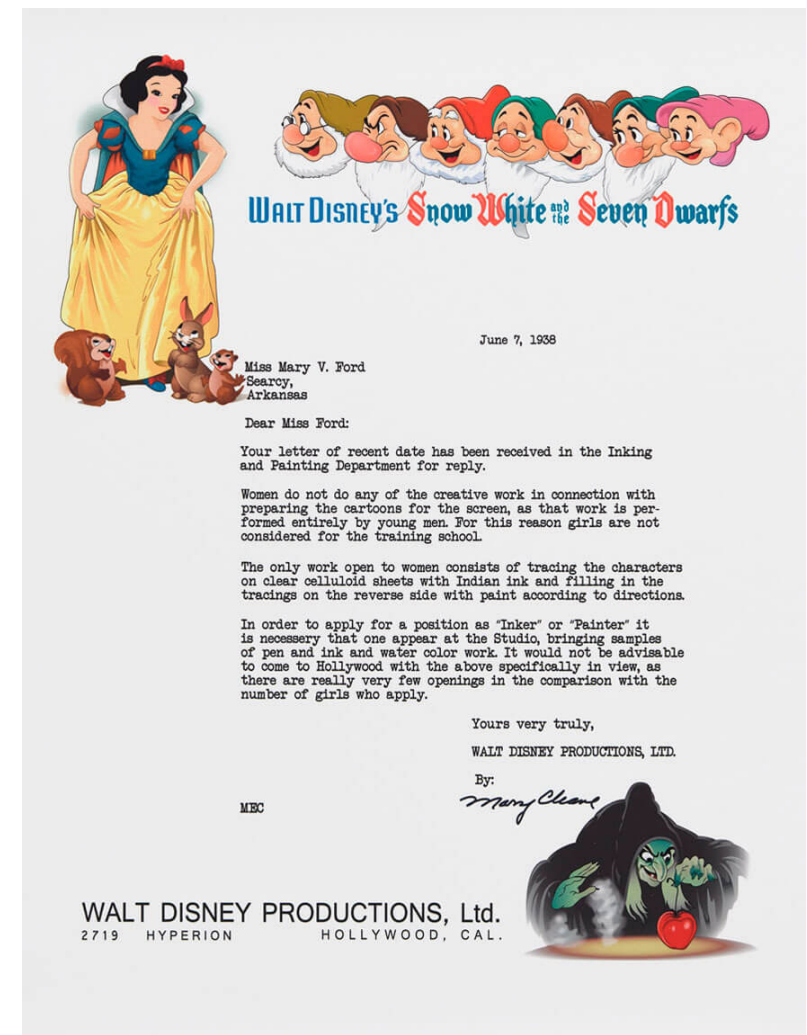




Fig. 11 Arte conceptual de Mary Blair para o filme *Cinderella* de 1950.

**LEEDS
ANIMATION
WORKSHOP**

Fig. 12 Cooperativa Leeds Animation Workshop, disponível no [website](#).

Contrariando o contexto de exclusão descrito anteriormente, Blair conquistou reconhecimento pelo seu estilo visual inovador, marcado pelo uso expressivo da cor e por composições modernas, contribuindo significativamente para filmes como *Cinderella* (1950) e *Alice in Wonderland* (1951) (Holt, 2019), além de influenciar ativamente o estilo de diversos artistas da atualidade como Brittney Lee (Keane, et al., 2014). O seu percurso evidencia a possibilidade de resistência dentro de um sistema restritivo e do impacto transformador que a presença de mulheres pode ter na linguagem estética da animação.

Apesar de haver inúmeros nomes e personalidades marcantes ao longo da história da animação, a presença feminina na realização continua minoritária, concentrando o poder criativo em equipas masculinas (Sá, 2023; Burnay, Félix & Tavares, 2024).

No Brasil, Schneider et al. (2021) evidenciam a escassez histórica de registos sobre mulheres na animação e a sua invisibilização nas narrativas. Livros de referência não mencionam as mulheres participantes (Prado & Saverinni, 2018, apud Schneider et al. 2021; Moreno, 1978). Schneider (2021) cita o trabalho de Claudia Bolshaw, da PUC-Rio, que mapeia produções desde 2004, coordenou o 1.º Censo sobre Animadores do Brasil e representou o país no 1.º Encontro de Animadoras da América Latina, evidenciando a lacuna de registos. Em 2019 surgiu o Mulher Anima, criado por Carla Schneider para mapear brasileiras na animação (Movimento Mulher Anima, s.d.; Schneider et al. 2021).

De acordo com Pilling (1992), mulheres impactaram o mundo da animação e contribuíram para o desenvolvimento da imagem animada de diversas formas. Ainda assim, não são levadas em consideração em muitos livros da história da animação. O espaço que as mulheres foram galgando na indústria, tem muito a ver com o avanço do feminismo e das lutas das mulheres para habitarem os espaços notadamente masculinos, e é fundamental reconhecer a relevância das pioneiras da animação que antecederam muitas produções de caráter mais político.

Como aponta Wells (1998, 198), as mulheres usaram a animação para criar uma estética feminina específica que resiste à dominante linguagem masculina do cinema com atores reais e aos códigos mais dominantes da animação hiper-realista ortodoxa.

Na década de 1970, uma cooperativa feminista foi criada por Gillian Lacey chamado *Leeds Animation*, que juntou outras artistas para fazer uma campanha animada para conscientizar sobre a necessidade de educação infantil - cujo título era *Quem precisa de creches? - Nós precisamos!* (Who Needs Nurseries? – We Do!). A maioria dos filmes era feita com animação tradicional, mas ao longo



Fig. 13 Frame do filme "Who Needs Nurseries? - We Do!" disponível no [website](#).

do tempo, elas foram experimentando outros métodos. Em 1984, tornou-se o único grupo de animação reconhecido como "*franchised workshop*", após negociações com cineastas, financiadores, sindicatos e o *Channel Four*. Esse estatuto permitiu condições salariais especiais, garantiu maior estabilidade de emprego e apoio a oficinas sem fins lucrativos envolvidas em produção, distribuição e educação, contando também com o suporte de sindicatos e autoridades locais. (Pilling, 1992).

Para Wells (1998), a animação feminina pretendia já décadas atrás reconhecer a mulher como sujeito e não objeto, utilizando formas de expressão mais experimentais e predominantemente em termos visuais. As animadoras usavam a animação como forma de resistência política e social, um dos filmes mais fortes e controversos da Leeds Animation foi "*Give us a Smile*", para expressar as reações das mulheres perante a violência, física e ideológica de gênero que enfrentam diariamente. Outro exemplo foi, *Out to Lunch* demonstra graficamente as maneiras pelas quais os homens dominam a linguagem, monopolizam o espaço e estruturam as mulheres em um papel subserviente. (Pilling, 1992).

A história das mulheres na animação é muito variada, em muitos casos, como também acontece na história da arte, a animação feminina ficava muito centrada em questões da vida doméstica, casamento, família e sobre ocupar esses papéis na sociedade. Em outros casos, esses temas são completamente rejeitados, como define Wells (1998), como a estética feminina, que busca revelar a relação da mulher com seu próprio corpo, a interação com homens e mulheres, sua percepção do papel que ocupa nas esferas pública e privada, a sua identidade social e política e também a relação entre sexualidade feminina, desejo e criatividade. "optando por reivindicar o território da tela como um espaço para as aspirações criativas e a fúria política das mulheres." (Cambier, 2020).

Wells (1998) comenta que o contexto político e pessoal de muitas animações criadas por mulheres se torna inevitavelmente político porque se define através da sua estética de gênero e se opõe, evidentemente, à animação ortodoxa dominada por homens. A liberdade estilística muito encontrada em trabalhos femininos faz com que as mulheres criadoras possam tratar de assuntos que talvez a maioria dos animadores homens não consigam abordar, seja por questões culturais, emocionais ou de perspectiva.

Pilling (1992) cita o filme *Stain* (1991), de Marjut Rimminen e Christine Roche cujo tema é abuso sexual, incesto e assassinato. O filme mistura realismo e fantasia e estilos diferentes e técnicas que mudam dando sensação de fragmentação, construindo uma investigação aprofundada sobre a família. (Pilling, 2012; Richards, 2019).

Fig. 14
Frame do filme *Stain*
de Marjut Rimminen e
Christine Roche. Disponível
no [Youtube](#).



Mesmo que muitas animadoras ou filmes animados não sejam explicitamente feministas ou abertamente políticos, a animação feminina foca no poder imaginativo e nisso há uma dimensão política. Animadoras usam a animação para mostrar uma agência criativa que aparece em diferentes tipos de declarações e comentários sobre a vida pública e privada, o que encontra espaço fértil na animação para experimentar (Cambier, 2020).

A animação possibilita a transformação contínua a partir da plasticidade, o corpo deixa de ser fixo e torna-se fluido e instável, aberto a novas perspectivas, portanto, reinventa e ressignifica o corpo. A natureza gráfica da animação pode expandir o corpo além da forma biológica, expondo a dimensões imaginárias e afetivas. Tornando um espaço de resistência.

Como na curta-metragem já citado anteriormente, *Granny's Sexual Life*, em que o corpo é metamorfoseado e transformado com traços rabiscados para contar a história do corpo das mulheres e suas experiências. As metáforas são ampliadas para representar as genitálias ou situações violentas de machismo dentro do matrimônio.

Ainda assim, a presença feminina na animação não precisa exatamente estar no foco da história, como declara Cambier (2020), a animação pode deslocar a mulher de objeto para sujeito, o corpo não precisa surgir no ecrã, a sua presença pode estar na imagem, na criação, nas transições e no fato de seu nome surgir nos créditos.

Por ser um meio utilizado para visualização de ideias, experiências pessoais íntimas, a animação torna-se um meio muito fértil para que mulheres expressem sua imaginação, sua visão política e suas experiências como a relação com o corpo, com o ambiente doméstico e a maternidade, por exemplo, e isso vem sendo ignorado

— justamente num momento em que mais mulheres do que nunca estão fazendo animação.

Atualmente, curtas brasileiras e portuguesas exploram corpo, memória, identidade e violência de gênero, como os trabalhos de Maria Trigo Teixeira, Alice Eça Guimarães, Rosana Urbes e Camila Kater.

2.7.1. Animação feminina e contranarrativas do corpo

As contranarrativas podem ser entendidas como formas discursivas que se opõem e desestabilizam os regimes dominantes de representação (Keifer-Boyd, 2022), no caso deste trabalho, aqueles que historicamente construíram o corpo feminino a partir de lógicas de objetificação, passividade e subordinação. No campo da animação, estas contranarrativas surgem como estratégias estéticas e políticas que procuram reconfigurar a forma como o corpo das mulheres é visualizado, sentido e significado (Richards, 2019).

Neste contexto, a animação torna-se um meio produtivo para a desconstrução das imagens normativas do corpo feminino difundidas pela cultura visual popular (Richards, 2019). A sua plasticidade formal permite a distorção, metamorfose e fragmentação do corpo (Wells, 1998), abrindo espaço para representações que escapam ao realismo e à lógica da objetificação. Assim, o corpo animado deixa de ser fixo e torna-se um espaço de transformação, onde memórias, afetos e traumas podem ser visualizados de forma não literal (Richards, 2019; Richards, 2020; Wells, 1998).

Neste processo, a animação contribui para deslocar o corpo feminino do estatuto de objeto para o de sujeito da narrativa, permitindo que este seja reconfigurado como espaço de experiência, agência e significação (Pilling, 2012). Tal potencial é particularmente relevante quando se considera a relação entre corpo, violência e memória, uma vez que a animação permite representar aquilo que frequentemente não encontra formas de expressão dentro dos regimes de representação realistas (Richards, 2019; Buchan, 2020; Pilling, 2012).

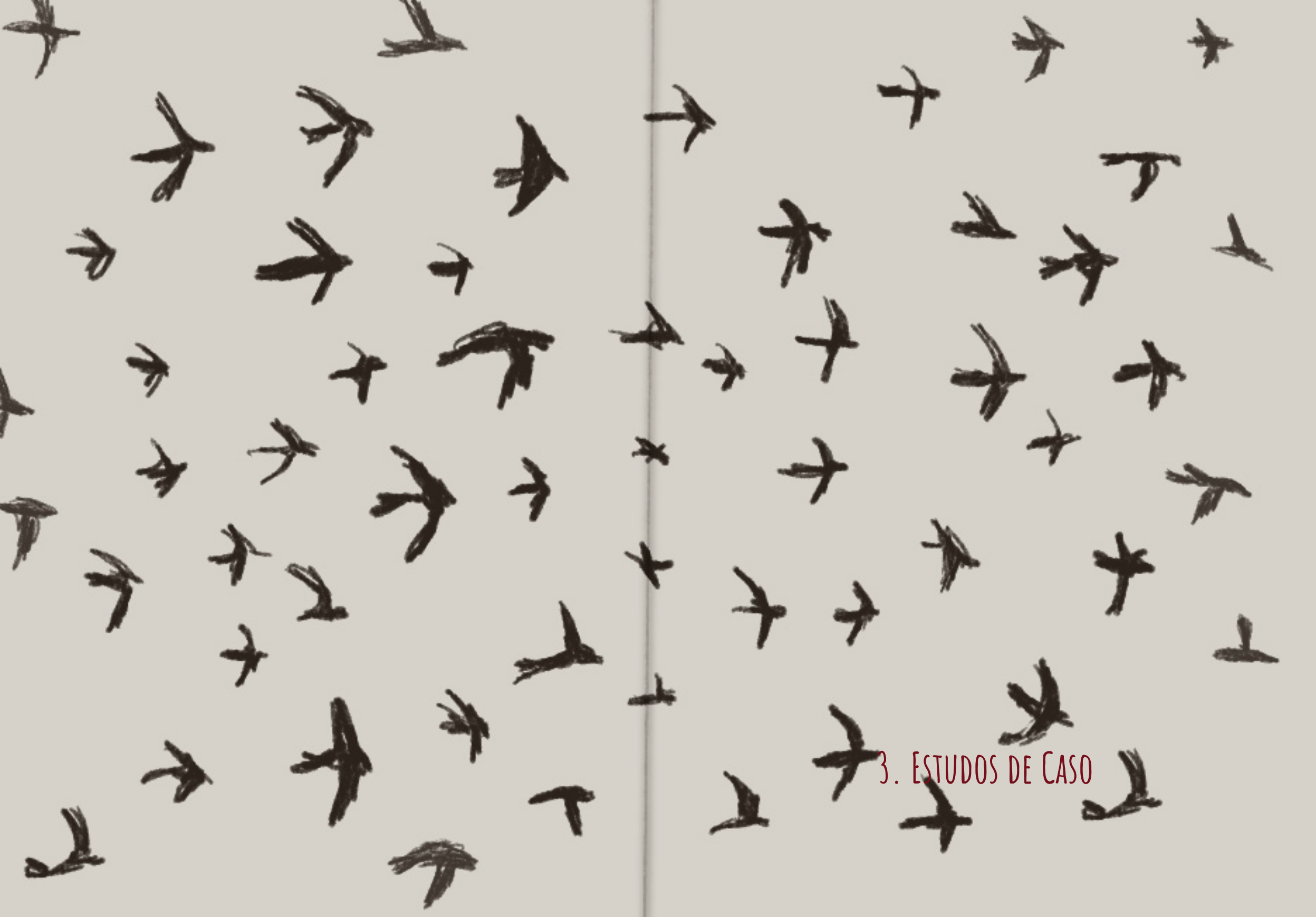
Uma das dimensões fundamentais destas contranarrativas é a sua possibilidade de se conectar com práticas de autoetnografia. Denominados “documentos da vida” pelo sociólogo Ken Plummer (2001, citado em Young, 2021), estes artefactos são frequentemente mobilizados em práticas autoetnográficas na animação para evocar e representar a memória (Young, 2021). Neste contexto, a autoetnografia torna-se um gesto de resistência, na medida em que permite

inscrever a experiência pessoal no espaço público através da criação visual, particularmente em narrativas que abordam violência de gênero, trauma e subjetividade feminina.

Husbands (2016) destaca o caráter subversivo das animações autorais, sublinhando a emergência de um conceito político do artesanal na animação experimental. Esta perspectiva entende o trabalho manual como uma estética de resistência face à industrialização do processo animado, frequentemente associado a padrões técnicos e estéticos normativos. Muitas destas obras situam-se fora dos circuitos convencionais de produção e distribuição, integrando uma tradição que remonta às vanguardas do início do século XX e que se prolonga na animação experimental contemporânea (Husbands, 2016).

Neste enquadramento, a animação feminina pode ser entendida como uma prática de resistência estética e política. Mesmo quando não explicitamente feministas, muitas destas práticas contêm uma dimensão política implícita, na medida em que expandem os modos de ver, sentir e narrar a experiência feminina. A animação torna-se, assim, um meio para a exploração de subjetividades, permitindo a exploração visual entre corpo, memória e imaginação (Pilling, 2012).

Logo, a animação feminina constitui uma forma de contranarrativa do corpo, ao mesmo tempo estética e política, que desafia os regimes dominantes de representação (Sá, 2023; Amoros, 2025) e abre espaço para a emergência de novas formas de resistência e do fazer animação. No próximo capítulo é possível entender este conceito através do estudo de caso de 4 curtas-metragens de realizadoras mulheres cujo enfoque se dá através de contranarrativas utilizadas pela animação sobre a experiência feminina.



3. ESTUDOS DE CASO

São enumeradas seguidamente curtas-metragens de animação que servem como estudos de caso pela sua afinidade com o âmbito da investigação, e naturalmente pela sua qualidade evidente na expressão animada, tornando-se também referências criativas e artísticas, pelo modo como substanciam a representatividade em cenários dramáticos sempre complexos e pessoais.

3.1. Como si la tierra se las hubiera tragado

Realizado por: Natália León
14', França, 2025

O curta- metragem feito inteiramente em 2D, conta a história de Olivia, uma rapariga mexicana que mora no exterior e volta a sua cidade natal para visitar sua mãe. No tempo dela adulta, tudo é cinza, ela enxerga as coisas como elas são. Quando ela volta ao passado, nas sua infância, as cores voltam e o mundo parece promissor.

Conforme vamos embarcando nas lembranças dela, as cores voltam e vemos como ela era quando criança e o que houve para o mundo perder a cor: a rapariga que lhe vendia gelados desaparece (em meio a dezenas de cartazes de pessoas desaparecidas), todas mulheres. A rapariga desaparecida se transforma em apenas um dado, uma estatística.

O curta é um relato pungente da violência de gênero que assola não apenas o México, mas o mundo inteiro.

A metáfora do uso das cores faz alusão a um mundo realista e cruel que transforma mulheres em objetos e em seguida, em sacos de lixo (saco de lixo utilizado como metáfora e como verdade, sendo que corpos de mulheres são encontrados em sacos de lixo, mas também uma metáfora para o descarte do gênero, a dessensibilização perante a violência e perante os desaparecimentos).

A cena em que a protagonista revela o motivo do desaparecimento, o uso estético das mãos agarrando a personagem, esticando, puxando e tocando o corpo que se transforma em uma massa, foi uma forma muito interessante e abstrata de narrar a violência sem mostrar a violência em si. Neste trecho, o uso da animação como técnica é utilizado para mostrar algo que se fosse em um documentário, ou em live-action poderia ser muito gráfico e não faria jus ao suposto objetivo do curta, segundo a diretora em diferentes entrevistas disponíveis online, trazer a tona a violência de gênero que assola o país.

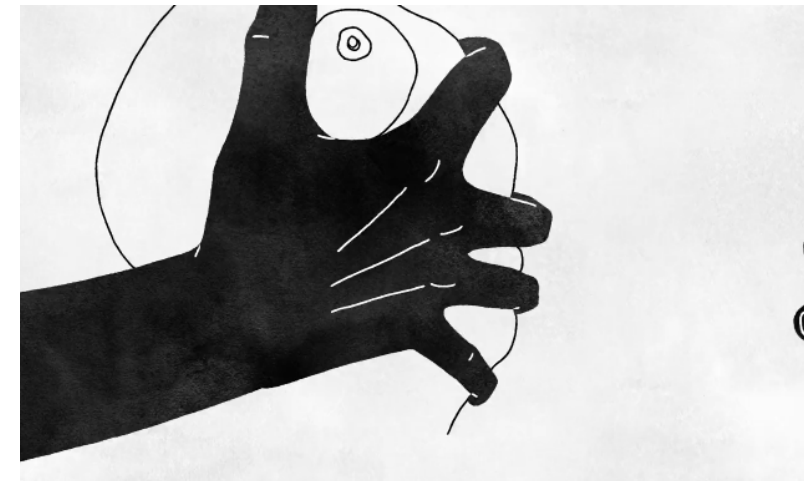
As mãos que surgem nessa cena são mãos que surgem do vazio e puxam o corpo, beliscam e perfuram a pele, metamorfose-

Fig. 15
Frame do filme *Como si la tierra se las hubiera tragado*, cena em que o uso das cores é utilizado para demonstrar passado e presente.



ando o corpo em algo não humano, fazendo clara alusão à violência sexual e à objetificação feminina. Esta forma narrativa ameniza esta violência sem banalizá-la ou deixá-la cartunesca demais.

Fig. 16
Outro frame do filme *Como si la tierra se las hubiera tragado*. As cenas de violência são metamorfoseadas e deixam claro o papel do corpo feminino.



3.2. Inside Me

Realizado por: Maria Trigo
5', Alemanha, 2019

Esta é uma curta-metragem relativamente curta sobre a experiência do aborto de uma jovem mulher. O filme é narrado em primeira pessoa e as imagens vão se formando ao longo da narrativa. A autora, em uma conversa informal nas fases iniciais de desenvolvimento deste projeto, contou que coletou o registo sonoro de diversas mulheres sobre o aborto e optou pelo registo de apenas um relato para o filme.

O registo sonoro dessa animação é real e documental. Este filme deixa claro o impacto da exposição da intimidade que é suavizado pela técnica da animação, as imagens acrescentam outras camadas de significado à história, representando também emoções.

Fig. 17
Frame do filme *Inside Me*.
Características de mídias tradicionais.



As animações muitas vezes simbólicas com o que está sendo dito, muitas vezes abstratas, ajudam a revelar os sentimentos e acontecimentos que são ou não ditos. Utiliza a imagem como complemento da narrativa.

Existe ambiguidade e muita sensibilidade, tanto no relato quanto na animação. A animação é feita em 2D com tinta e apenas em preto e branco e isso revela toda a tensão dessa história. *Inside Me* se mostra responsável ao retratar um tema tão sensível com maturidade e ao mesmo tempo de forma artística.

Fig. 18
Frame do filme *Inside Me*.
A metamorfose é utilizada como narrativa.



3.3. Carne

Realizado por: Camila Kater
2019, Brasil

Em *Carne* (2019), da realizadora Camila Kater, a metáfora que articula os diferentes relatos de mulheres é construída a partir dos diferentes pontos de cozedura da carne — bem passada, no ponto ou mal passada. Este recurso funciona como uma analogia às experiências e às fases da vida dessas mulheres, acompanhando os seus testemunhos desde a infância, passando pela adolescência e pela menopausa, até à velhice. E são utilizadas diferentes técnicas de animação, à medida que as diferentes mulheres narram suas experiências. Em uma entrevista (Terra Brasil, 2021) a realizadora afirmou que seu curta conversa intimamente com suas próprias experiências e é através delas que ela utiliza de outras mulheres para narrar as delas.

Neste filme, as violências representadas não são apenas físicas, são violências epistêmicas, opressões sobre o corpo, sobre idade e gênero. “Quando eu era criança eu pensava que tinha sido um mau negócio eu ter nascido mulher. Porque aquele corpo limitava as liberdades [...]”. Neste filme, cada história relata uma experiência diferente com o próprio corpo e as cobranças externas que as mulheres enfrentam, seus corpos nunca as pertencem e sim aos outros, os maridos, os filhos, a sociedade. E isso conversa explicitamente com as metáforas da carne, aludindo a objetificação feminina.

Cada capítulo é narrado por uma pessoa diferente, em idades diferentes sobre assuntos diferentes através de técnicas di-

ferentes. O primeiro capítulo “Crua” é sobre a experiência de uma menina sobre crescer gorda tendo uma mãe nutricionista que a diminui por isso. O segundo capítulo, “mal passada” é sobre como foi a primeira menstruação e como isso influencia o relacionamento de si própria e entre mulheres. O terceiro capítulo “Ao Ponto” é sobre os desafios de ser uma mulher transexual negra e a hipersexualização que acompanha essa experiência. O quarto capítulo “passada”, é sobre o climatério e a invisibilização da mulher na menopausa, além de ser uma mulher lésbica sem filhos. O último capítulo “Bem Passada”, sobre envelhecer e as reminiscências, medos e descobertas que acompanham esta fase.

O filme é sobre transformação, mas sobretudo sobre humanizar as experiências femininas.

Fig. 19
Frame do filme *Carne*.

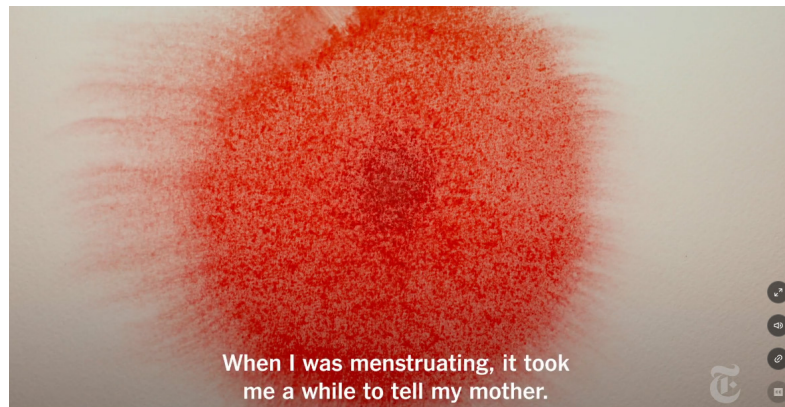
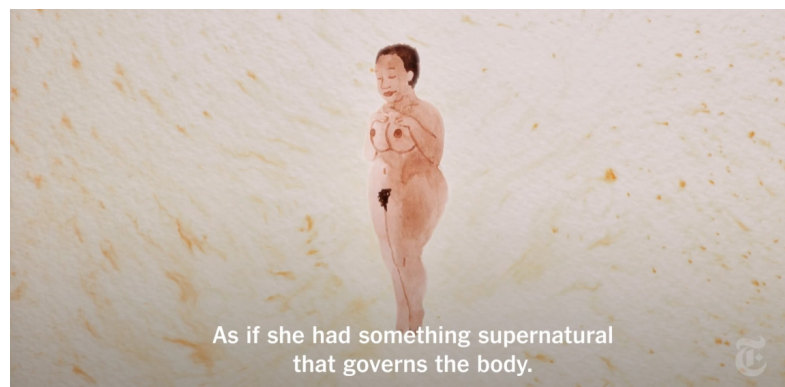


Fig. 20
Frame do filme *Carne*.



3.4. Granny's Sexual Life

Realizado por: Urška Djukić e Émilie Pigéard,
Eslovénia, 2021

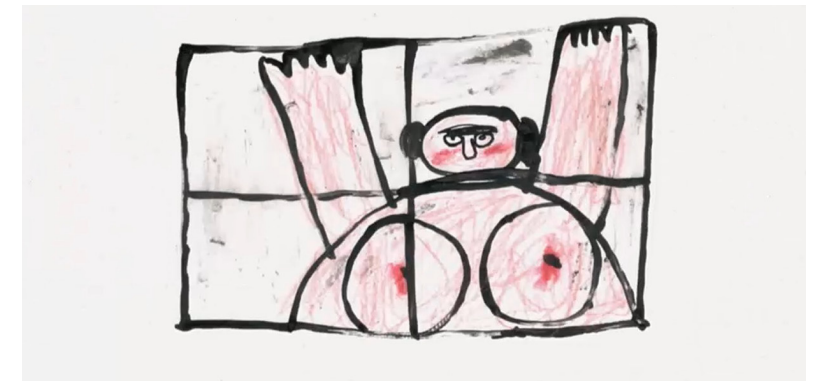
Granny's Sexual Life (2021), é um documentário animado dirigido por Urška Djukić e Émilie Pigéard, baseado em mais de 2.000 testemunhos de mulheres entre os 80 e 90 anos sobre as suas experiências sexuais durante a juventude na Eslovénia, coletados por Milena Miklavčič no seu livro esloveno *Fire, Ass, and Snakes Are Not Toys* (1970) (Warren e Veras, 2025).

O filme começa utilizando fotografias de homens e mulheres em preto e branco, acompanhadas da narração de uma mulher idosa, e ao longo do filme adota um estilo cartunesco, quase como um desenho infantil, que dá vida aos relatos dessas mulheres sobre opressão e violência. Nesse processo, o corpo da personagem é constantemente metamorfoseado e transformado através de traços rabiscados, utilizados para representar as experiências vividas pelos corpos femininos. As metáforas são ampliadas para representar as genitálias ou situações violentas de machismo no matrimónio.

Uma cena específica revela uma experiência devastadora, todo o ecrã escurece e apenas se ouvem os sons de gemidos e respirações, dando a entender que está a acontecer uma violência sexual.

A curta-metragem evita tornar essas situações explicitamente visíveis nas imagens, recorrendo antes à sugestão e ao simbolismo para transmitir a violência e o impacto emocional dessas experiências - é uma violência que acontece dentro do privado, dentro de um matrimónio, ninguém fica sabendo. A autonomia e o prazer dessas mulheres são-lhes negados e é através do documentário que a voz dessas mulheres pode ser resgatada e ouvida.

Fig. 21
Frame do filme *Granny's Sexual Life*, exemplo como uso do estilo próximo do desenho infantil dá vida a plasticidade do corpo e das opressões narradas.





4. MEXER EM FERIDAS:
UMA TENTATIVA DE AUTOETNOGRAFIA

Como mencionado anteriormente, este projeto de investigação surge da necessidade de lidar com um problema pessoal que também é um problema público e social - a violência sexual, através do uso da animação como linguagem.

Enquanto a base do projeto era desenvolver uma narrativa sobre as consequências emocionais deixadas pela violência, o segundo grande objetivo era investigar a importância das narrativas femininas no fazer animação e como as questões de género podem afetar ou influenciar o resultado dessa criação.

A compreensão da profundidade das cicatrizes emocionais foi aprimorada com leituras diversas de outras mulheres que passaram pela violência sexual. Livros que puderam alargar o conhecimento das consequências emocionais para além da minha própria experiência - como *Este é Meu Nome* (2024), de Chanel Miller, *One Hour in Paris: A True Story of Rape and Recovery* (2014), de Karyn Lynne Freedman, *Triste Tigre* (2025), de Neige Sinno, e *Speak: The Graphic Novel* (2018), de Laurie Halse Anderson, ilustrado por Emily Carroll.

Cada história aconteceu em um período diferente, em circunstâncias diferentes entre pessoas diferentes, mas a sensação de culpa, vergonha, medo e o desejo incessante de recuperar a integridade estão presentes em todas estas histórias, inclusive na minha.

Em todas essas histórias, o final não aparece como um momento catártico de cura e libertação do trauma, mas como um processo que leva tempo e paciência para ser cultivado. A partir do primeiro projeto desenvolvido na cadeira de Projeto, que explorava a relação entre mulheres e árvores e a objetificação feminina. O livro *Women and Nature: The Roaring Inside Her* (1978), de Susan Griffin foi a base deste projeto e consequentemente utilizado para a metáfora do filme.

Em meados da década de 1970, enquanto lecionava e escrevia, interessei-me por uma antiga noção estereotipada sobre as mulheres. Entrelaçada na tapeçaria da arte e da literatura europeias e aparentemente parte inseparável da maioria dos textos filosóficos e científicos – até mesmo incorporada na estrutura das línguas europeias – está a suposição de que as mulheres são mais próximas da natureza do que os homens. A noção não é um elogio. [...] Em suma, a ideia de que as mulheres são próximas da natureza é um argumento a favor do domínio masculino. [...] Dizem-me que não há nenhuma ligação... Mas eu as ouço falar sobre a devastação da terra e sinto-me violada. Dizem-me que não há nenhuma ligação... Mas uma flo-

resta virgem me diz algo. (Griffin, 2000, p. 4) ¹

E em cima destes conteúdos e subjetividades, foi construída a metáfora do filme.

¹ Do original em inglês: “In the mid-seventies, while teaching and writing, I became interested in an old, stereotypical notion about women. Woven everywhere into the tapestry of European art and literature and seemingly an inseparable part of most philosophical and scientific texts – even embedded in the structure of European languages – is the assumption that women are closer to nature than men are. The notion is not intended as a compliment. [...] in short, the idea that women are close to nature is an argument for the dominion of men. [...] They tell me there’s no connection... But I hear them talk about the rape of the land and I feel like I’ve been violated. They tell me there’s no connection... But a “virgin forest” says something to me.”

4.1. Diário Artístico

Este subcapítulo pretende explorar a intimidade da criação do filme e as intenções visuais elaboradas ao longo do desenvolvimento.

A história deste filme foi construída de forma muito intuitiva e a base de tentativa e erro. Por ser uma história muito pessoal, fui capaz de desenvolver metáforas e abstrações para referenciar estados emocionais e situações de violência e as consequências internas delas.

Existem dois símbolos muito importantes no filme: o pássaro e as raízes.

O pássaro pretende representar uma vida antes do abuso, uma liberdade e leveza que só existiam antes da violação. A morte dele é simbólica, algo de dentro da protagonista foi arrancado. “E o que é o estupro se não a perda irreversível de algo?” (“narrativafeminina”, 2026).

Já as raízes demonstram o tempo que leva para lidar com essa “morte”, quero que a mensagem passada seja que ainda há possibilidade de vida após este tipo de violência. A opção por uma linguagem simbólica teve o objetivo de criar um espaço de interpretação sensível, evitando uma representação explícita e potencialmente revitimizante.

Outro fator que influenciou fortemente a metáfora das flores, raízes e plantas, foi uma imagem que encontrei no *Pinterest*, da artista Julia Ockert (Ockert, s.d.), que diz “May flowers grow in the saddest parts of you”. E esta frase se comunicou muito com o sentido que fui desenvolvendo para este filme.

E isso norteou as escolhas criativas do filme, junto com algumas inspirações em estilos variados de ilustração e animação.

O filme *The girl without hands* (2016) de Sébastien Laudenbach teve imensa influência no estilo visual do filme, com linhas fluidas, a plasticidade visual das metamorfoses e a estética de aquarela. Outro filme visualmente muito influente foi a curta-metragem *Happy Ending* (2018) de Eunju Ara Choi, que é baseado em um testemunho de uma prostituta coreana. A estética neste filme também é muito tradicional e aquarelada, o corpo feminino é o protagonista e sujeito-objeto.

Outro filme que teve influência no estilo e escolha de cores foi *O Conto da Princesa Kaguya* (2013) de Isao Takahata, que também utiliza linhas fluidas e tons aquosos para a pintura do filme.

Após meses de desenvolvimento do filme, encontrei uma curta-metragem de uma estudante portuguesa na Universidade Católica, que participou de diversos festivais ao longo do ano, *O Pássaro de Dentro* (2025) de Laura Anahory. O filme também usa a simbologia do pássaro para expressar sentimentos e conversa intimamente com a narrativa deste trabalho.



Fig. 22 Filme *The girl without hands*.

Fig. 23

Pin retirado da página pessoal do *Pinterest* da artista Julia Ockert.

May
flowers
grow in
the
saddest
parts of
you

O trabalho de cores foi feito com base na intuição e baseado em um *moodboard* construído ao longo do projeto.

A metáfora inicial – a vida que existia antes – materializou-se através de associações livres e líquidas do pássaro. O abuso é representado não por um ato explícito, mas pelas metáforas e uso da plasticidade e metamorfose possibilitada pela animação, como braços fantasmagóricos que surgem e tocam na personagem sem o consentimento dela. A falta de identidade pós-abuso foi traduzida por uma cena em que há a fragmentação do corpo da protagonista sem mostrar o rosto, criando uma alienação visual. Uma separação da identidade e dignidade. Imagens estas que remetem para cicatrizes e ausência de identidade, simbolizando a dificuldade de reconhecimento do próprio corpo e da própria existência. Esta fase enfatiza o vazio, a repetição e a suspensão, refletindo os efeitos psicológicos do trauma.

Uma cena em específico foi inspirada em uma cena da banheira do filme *Requiem for a Dream* (2000) de Aronofsky, em que mostra a personagem Marion Silver (Jennifer Connelly) sentada na banheira por alguns instantes, em seguida ela se abaixa e grita dentro d'água. É uma inspiração pela simbologia do banho após o abuso, e pelo desespero da situação.

Na sequência deste momento, a ação de enterrar o pássaro adquire um significado central no desenvolvimento simbólico da narrativa. Este gesto representa a morte do “eu” anterior ao abuso, funcionando como um ritual de passagem que assinala a impossibilidade de retorno à identidade anterior. Sendo como um reconhecimento da perda, inscrevendo no corpo e na memória a rutura provocada pelo trauma.

O filme de Eva Victor, *Sorry, Baby* também influenciou de alguma forma este trabalho, pois o filme aborda de maneira crua e realista as consequências emocionais do abuso e como o mundo parece continuar girando enquanto a vítima do abuso parece presa no acontecimento, mas a parte mais importante é que “ainda existe possibilidade de futuro”, como é dito na análise do filme no perfil do Instagram “narrativafeminina” (2026).

Por fim, a metáfora das raízes em crescimento introduz uma dimensão de reconstrução. Tradicionalmente associadas ao enraizamento e à estabilidade, as raízes são aqui ressignificadas como expressão de uma nova forma de existência. Tratando-se da construção de uma identidade reconfigurada, que incorpora a experiência vivida sem se reduzir a ela. Este processo sugere a possibilidade de continuidade e adaptação, ainda que marcada pelas cicatrizes do passado. E as mulheres que surgem entremeadas a estas raízes podem ser interpretadas como todas as mulheres que já foram vítimas da violência mas também para destacar a importância das relações femininas de apoio.

A utilização desta simbologia da árvore e raízes surgiu de um projeto desenvolvido no âmbito da cadeira de Projeto que consistiu em um projeto editorial que relacionava a violência de gênero, literatura e as

formas das árvores. Com este projeto e a imagética construída à partir dele, foi desenvolvida a metáfora final do filme.

Deste modo, as metáforas visuais utilizadas ao longo da curta-metragem não visam ilustrar diretamente o abuso, ou a violência em si, mas antes traduzir os seus efeitos internos, promovendo uma relação mais empática e reflexiva por parte do espectador. O projeto procura criar um espaço de interpretação sensível e de mediação, no qual o indizível pode ser comunicado através da imagem, do ritmo e da atmosfera.

Fig. 24
Comparação lado a lado da composição da cena da banheira de *Requiem for a Dream* e a do filme produzido.





5. UM PROJETO FLORESCENDO

5.1. Pré - produção

A fase de pré-produção foi fundamental para a organização conceptual e visual do filme, sendo marcada por um processo de exploração intuitiva e recolha de referências. Um dos principais instrumentos utilizados foi um caderno de trabalho, onde foram registados esboços, ideias visuais, sensações e reflexões associadas à temática da violência. Este registo funcionou como um arquivo pessoal e emocional, servindo de base para o desenvolvimento das metáforas visuais e da narrativa.

Paralelamente, foi construída uma coletânea de *moodboards*, reunindo referências estéticas, cromáticas e atmosféricas, que contribuíram para a definição da identidade visual do projeto. A partir desta recolha, foram também desenvolvidos concept arts que permitiram explorar a representação das personagens e dos ambientes.

Através do processo de criação do *storyboard*, foi possível explorar o desenho do corpo da protagonista, bem como as interações entre esta e o pássaro, antecipando ritmos, enquadramentos e transições narrativas. As cores também foram trabalhadas de forma intuitiva. As cores utilizadas baseiam-se num gradiente progressivo que acompanha o percurso emocional da personagem: inicia-se com uma paleta mais rica e luminosa, associada ao período anterior ao abuso; evolui para tons mais frios, duros e agressivos durante a rutura e as suas consequências; e, por fim, introduz gradualmente cores mais claras, sugerindo uma possibilidade de reconstrução e esperança.

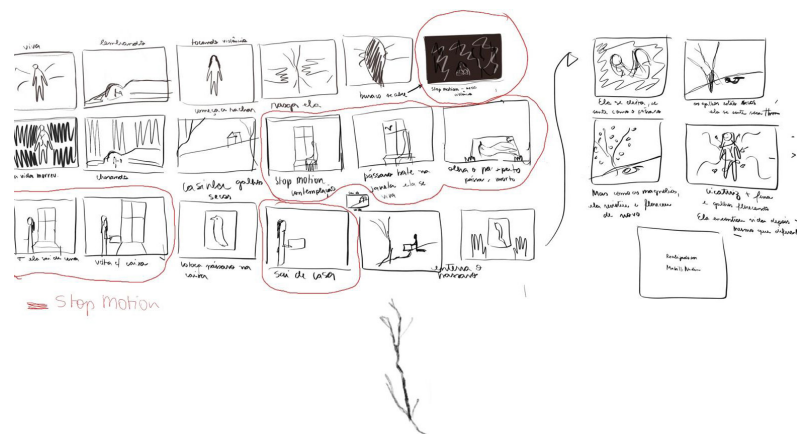
Antes do abuso, a personagem tem a cor da pele forte e o mundo também é colorido. Após o abuso, a cor da sua pele se torna acinzentada, mesmo que as cores do entorno ainda prevaleçam. Até que tudo fique em tons de cinza. No final, quando as raízes e folhas começam a crescer, sua cor volta.

O passaro não tem espécie, é um pássaro identificável por sua forma, mas não tem nenhum atributo específico real. A personagem principal não sou eu, mas tem algumas características em comum comigo, pois não deixa de ser uma autoetnografia. A roupa que decidi utilizar no final do filme é uma saia longa e uma blusa de manga longa, quis representar o desejo que muitas vezes eu senti de me esconder, esconder meu corpo. Por medo e vergonha do que ele representava. Na história, a roupa não tem nenhum papel narrativo,



Fig. 26
Preparação conceptual do
filme.

Fig. 27
Primeira abordagem do
storyboard



mas é uma forma de contar uma história subtilmente.

Também houve o desenvolvimento de uma boneca para experimentações em *stop-motion*, em que uma boneca foi criada artesanalmente, com métodos utilizados por profissionais da área, como Adeena Grubb (n.d.) que faz diversos vídeos e conteúdos on-line sobre seu trabalho como marionetista profissional. Esta boneca foi criada com base no desenho original em 2D, e suas roupas também foram manualmente costuradas.

No entanto, por conta da adequação temporal e a falta de uma equipa para poder dividir as tarefas, a ideia de *stop-motion* foi descartada. Apesar do potencial expressivo nomeadamente para representar estados emocionais diferentes da protagonista, e possíveis modos de explorar momentos dramáticos mais específicos. O registo deste desenvolvimento consta nos anexos.

Um dos maiores desafios desta fase foi a representação do agressor. Existia a intenção de não lhe atribuir um rosto ou identidade definida, evitando conferir-lhe protagonismo ou individualidade. No entanto, as primeiras abordagens revelaram-se ambíguas, podendo sugerir uma auto-responsabilização da violência. Com o acompanhamento do orientador, foram progressivamente introduzidos elementos visuais que clarificam a existência de um agente externo, mantendo, ainda assim, uma abordagem não literal e simbólica.

O uso e as vantagens expressivas da animação estão muito claras neste processo, pois é possível transpor problemas reais e imagens reais através de metáforas, simbologias e uma linguagem mais poética.



Fig. 28
Processo de confeção da
boneca para *stop-motion*.



Fig. 29
Reiteração do processo de
storyboard. Scan da página
do caderno.

5.1.1. Sinopse

Gênero: Autobiografia, realismo fantástico

Duração: 3:30 min

Técnica: Misto de Animação Digital 2D

Sinopse

Após um evento traumático, Magnólia busca se reconectar com a vida interna que foi arrancada de si. Embora o mundo ao redor siga como se nada tivesse acontecido, dentro dela tudo ecoa. Ela sobreviveu, pode não parecer, nem ela mesma acredita, mas ela ainda está viva. Dando seu melhor e enfrentando os monstros da memória e da vergonha, Magnólia tenta focar no mundo ao redor, ela busca reaprender a existir, reconstruindo-se aos poucos em um corpo e em um mundo que já não parecem seguros, mas que ainda guardam possibilidades de vida.

Fig. 30
Primeira tentativa com
uma figura violadora. Que
não funcionou.



Fig. 31
Esboço em caderno de
uma outra ideia.



Fig. 32
Materialização e frame
final do violador no filme.







6. CONCLUSÕES FINAIS

6. Reflexão Crítica

Um objetivo deste trabalho desde sua concepção era trazer à tona a discussão sobre o abuso sexual e quais as consequências emocionais. Daí que a criação deste filme se tornou do mesmo modo uma espécie de terapia com a minha própria mente. Todo o processo trouxe à luz modos de considerar uma possível cura, ou recuperação ou meio de lidar com o trauma da violação.

Assim se tornou uma forma de lidar com o trauma, mas também de mostrar uma perspectiva otimista em que o fim não precisa ser desesperado e que pode (e deve) haver esperança de alguma forma.

Apesar da natureza simbólica e metafórica da animação, algumas sequências revelaram dificuldades na sua legibilidade. Sendo necessário, em alguns pontos do processo alguns reajustes para uma representação mais explícita de uma agressão. Isso foi emocionalmente desgastante, pois tive de reviver e revisitar algumas vezes a violência para poder interpretar o que poderia ser aproveitado para construir uma narrativa que não ficasse ambígua ou não clara a responsabilidade de um agressor. Esta tensão entre mostrar e ocultar atravessou todo o processo criativo, exigindo decisões conscientes sobre o que sugerir e o que silenciar. Ao mesmo tempo em que tive que me aproximar muito do objeto de estudo, o projeto exigiu um certo distanciamento crítico para garantir a comunicabilidade da narrativa. E isso pôde ser alcançado até certo ponto.

Também pude explorar em primeira mão o potencial da animação feminina na construção de narrativas que são construídas em torno do gênero. Através de um argumento original, pude construir um imaginário próprio experimentando técnicas de animação. Além de poder trazer um pequeno contributo sobre a história da animação no feminino e da relevância social deste tópico.

Desse trabalho e desse interesse foram escritos dois artigos que foram submetidos e aceites na Conferência em Animação e Ilustração Confia 2026, *K-Pop Demon Hunters e a Importância da Direção Feminina na Animação Contemporânea* e *A Representação da Experiência Traumática Feminina Através do Documentário Animado*, que conversam com a temática deste trabalho sobre a representação feminina na animação, a importância de mulheres realizadoras e a representação do trauma através do documentário animado.

Desta forma, sinto que consegui alcançar os objetivos

propostos, trabalhar o abuso sexual através da animação e trazer a tona a discussão da importância de mulheres realizadoras e as narrativas femininas.

Este projeto, apesar de ter sido muito pessoal e da sua natureza autoetnográfica, foi desenvolvido para as outras pessoas, para se comunicar com um público multigeracional e gerar alguma forma de debate sobre a violência sexual. Como refere Paul Wells (2016) sobre a natureza da animação documental “carregado de ideologia e potencialmente motivado por questões políticas.”¹

Por fim, o projeto evidenciou o potencial da animação enquanto meio para representar experiências subjetivas e traumáticas, permitindo a exploração de dimensões sensoriais, simbólicas e metafóricas dificilmente alcançáveis através de linguagens mais realistas.

7. Conclusão

Ao longo do desenvolvimento deste projeto, surgiram diversas questões associadas à representação do abuso sexual através da animação e questões relacionadas com o impacto emocional do processo criativo, dada a natureza autoetnográfica do projeto.

O constrangimento do tempo foi o mais difícil de contornar, pois a animação é uma atividade demorada e que exige diversos testes e reiteraões, dúvidas específicas na produção de uma curta-metragem animada que envolvem uma ideia de eficácia como objecto de comunicação e artístico, tendo em consideração aspectos como o tempo, cenas, cores e narrativa. E as dificuldades emocionais de lidar com este tema, para ler artigos e livros que falavam sobre abuso, foi um processo penoso, cujas pequenas pausas mensais foram essenciais para descansar a mente de um tema tão pesado.

Mas um processo essencial, para um maior entendimento de como as artes podem actuar para despertar a atenção para ocorrências traumáticas de violência de género muitas vezes ocultadas socialmente.

No que diz respeito ao enquadramento conceptual, a investigação partiu inicialmente de um levantamento teórico centrado na relação entre animação, memória, trauma e representação da violência de género. Este enquadramento permitiu entender a animação como um meio excepcional para a expressão de experiências subjetivas e fragmentadas, particularmente no contexto de narrativas autobiográficas e autoetnográficas.

Neste processo, foi igualmente necessário ajustar e consolidar o apetrechamento conceptual utilizado, reforçando o diálogo referencial entre autores como Walden, Richards, Wells, Pilling e Honess Roe, de forma a sustentar o projeto que permeia entre teoria do trauma e linguagem animada.

Ao longo da Revisão de Literatura, foram abordados os seguintes assuntos: os potenciais estéticos e políticos da animação; uma reflexão sobre a questão da violência sexual e seus desdobramentos sociais; uma abordagem sobre a relação e interseção entre o trauma, a memória, a violência e a animação; e em seguida uma visão geral sobre a realização feminina na animação e a importância da abordagem dos temas trabalhados sob a perspectiva feminina.

Seguida pela secção dos Estudos de Caso de filmes que

¹ Do original em inglês “Arguably, all documentary is to a certain extent ideologically charged and potentially politically motivated”. Tradução própria.

abordam a relação traumática com o corpo sob a ótica de realizadoras mulheres.

Posteriormente, o projeto avançou para a construção conceptual das metáforas visuais centrais da obra, nomeadamente o pássaro, as cicatrizes e as raízes, enquanto simbologia da experiência emocional e traumática. Esta fase foi seguida pela pré-produção, na qual se desenvolveram os *moodboards*, *concept art* e *storyboard*, definindo a estrutura narrativa e estética do filme.

Na fase de produção, procedeu-se à animação em 2D, à experimentação de movimento e ao desenvolvimento das sequências principais, nas quais se consolidou a relação entre forma visual e a construção narrativa. Por fim, na pós-produção, foram integrados o som, o *compositing*, a edição final e os elementos tipográficos, culminando na finalização da curta-metragem Magnólia.

Em síntese, este projeto desenvolveu-se através de um percurso entre investigação teórica, exploração visual e produção prática, no qual a animação foi utilizada como ferramenta de reflexão sobre a memória, o corpo e o trauma. Ao longo deste processo, consolidou-se a compreensão de que a animação permite a representação de experiências traumáticas como um meio alternativo de narrar a subjetividade e a dor, através de linguagens visuais não lineares, metáforas e simbologias. Além disso, considero que o presente projeto como um pequeno contributo para a discussão sobre o papel das mulheres na animação ao colocar uma narrativa feminina e autobiográfica no centro da investigação artística em animação.

Também espero que este trabalho tenha o potencial pedagógico que possa gerar interesse de outras artistas e animadoras a escreverem suas próprias histórias.

Por fim, no que diz respeito a projetos futuros, perspectiva-se a continuidade deste percurso de investigação no âmbito académico, com especial interesse na possível inscrição em estudos de doutoramento em Design. Esta continuidade permitirá aprofundar as questões exploradas neste projeto, nomeadamente o potencial da animação enquanto ferramenta de investigação artística e narrativa, bem como a representação de experiências subjetivas e traumáticas.

Paralelamente, pretende-se desenvolver uma investigação mais aprofundada sobre o papel das mulheres realizadoras no contexto da animação, com especial enfoque no espaço ibero-americano, analisando as suas práticas, discursos e contributos para a construção de novas narrativas visuais e identidades no campo do design e do cinema de animação.

8. Referências

Bibliografia Consultada

Amoros, C. (2025). Disney's Princess Revolution: Deconstructing Femininity in Animation. *Media & Business*. <http://hdl.handle.net/2105/76513>

Anderson, L. H., & Carroll, E. (2018). *Speak: The graphic novel*. Hachette Children's Group.

Asadi, L., Noroozi, M., Mardani, F., Salimi, H., & Jambarsang, S. (2023). The needs of women survivors of rape: A narrative review. *Iranian Journal of Nursing and Midwifery Research*, 28(6), 633–641. https://doi.org/10.4103/ijnmr.ijnmr_395_22

Benard-Calva, S. M. (Ed.). (2019). *Autoetnografía: Una metodología cualitativa*. Universidad Autónoma de Aguascalientes.

Blair, J. (2015). *Animated autoethnographies: Using stop motion animation as a catalyst for self-acceptance in the art classroom* (Doctoral dissertation). University of North Texas.

Buchan, S. (2014). Animation, in theory. In K. Beckman (Ed.), *Animating film theory* (pp. 111–127). Duke University Press.

Buchan, S. (2020). *Memoria rerum: Animated materiality, memory, and amnesia*. In M. van Gageldonk, L. Munteán, & A. Shobeiri (Eds.), *Animation and memory*. Palgrave Macmillan.

Calvinho Gil, C. (2024). História trágica com final feliz: Criação de uma experiência feminista na animação. *Cultura Digital*, 2, 139–152. <https://doi.org/10.23882/cdig.2409100>

Carvalho Freitas, J. C., & Oliveira de Moraes, A. (2019). Cultura do estupro: Considerações sobre violência sexual, feminismo e análise do comportamento. *Acta Comportamentalia*, 27(1). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=274560588008>

Chasteen, A. L. (2001). Constructing rape: Feminism, change, and women's everyday understandings of sexual assault. *Sociological Spectrum*, 21(2), 101–139. <https://doi.org/10.1080/02732170121403>

Chen, R. C.-L. (2016). *Autoethnographic research through storytelling in animation and video games* (Master's thesis). Ohio State University. http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=osu1461270639

Collington, M. (2017). *Animation in context: A practical guide to theory and making*. Bloomsbury.

Cusmano, D. (2018). Rape culture rooted in patriarchy, media portrayal, and victim blaming. *Writing Across the Curriculum*, 30. https://digital-commons.sacredheart.edu/wac_prize/30

Donat, P. L. N., & D'Emilio, J. (1992). A feminist redefinition of rape and sexual assault. *Journal of Social Issues*, 48(1), 9–22. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1992.tb01154.x>

Ellis, C., & Bochner, A. P. (2000). Autoethnography, personal narrative, reflexivity. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research* (2nd ed., pp. 733–768). SAGE.

Fortin, S. (2006). Apports possibles de l'ethnographie et de l'autoethnographie. In P. Gosselin & E. Le Coguiec (Eds.), *La recherche en création* (pp. 97–109). Presses de l'Université du Québec.

Fortin, J. C. (2022). *The personal must always be political: A history of survivors' narratives in anti-sexual violence zines* (Honors thesis). Oberlin College.

Freedman, K. L. (2014). *One hour in Paris: A true story of rape and recovery*. University of Chicago Press.

Gensler, M. (2025). *The vilest of villains: The representation of villains and sexual violence in animation* (Master's thesis). Aalto University. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:aalto-202512189432>

Grant, A. (2014). Autoethnography: Threat and promise. *Brighton Journal of Research in Health Sciences*, 1(1).

Griffin, S. (2000). *Woman and nature: The roaring inside her*. Sierra Club Books.

Harris, M., Husbands, L., & Taberham, P. (Eds.). (2019). *Experimental animation: From analogue to digital*. Routledge.

Herman, J. L. (1992). *Trauma and recovery: The aftermath of violence—from domestic abuse to political terror*. Basic Books.

Herhuth, E. (2016). The politics of animation and the animation of politics. *Animation*, 11(1), 4–22. <https://doi.org/10.1177/1746847715624581>

Herhuth, E. (2019). Political animation and propaganda. In N. Dobson et al. (Eds.), *The animation studies reader* (pp. 169–180). Bloomsbury Academic.

Holt, N. (2019). *The queens of animation: The untold story of the women who transformed the world of Disney and made cinematic history*. Little, Brown & Company.

Husain, W., & Anjum, Z. (2025). Thinking positively after being raped: Hints for therapists dealing with the psychosocial recovery of rape survivors. *Applied Psychology for Health Promotion*, 2(1). <https://doi.org/10.5812/aphp-145113>

Kaminer, D. (2006). Healing processes in trauma narratives: A review. *South African Journal of Psychology*, 36(3), 481–499. <https://doi.org/10.1177/008124630603600304>

Keane, C., Chen, M. H., Ying, V., Keene, L., Bové, L., & Lee, B. (2014). *Lovely: Ladies of Animation: The art of Lorelay Bové, Mingjue Helen Chen, Claire Keane, Lisa Keene, Brittney Lee, & Victoria Ying*.

Keifer-Boyd, K. (2022). Editorial: Feminist counter-narratives in visual culture. *Visual Culture & Gender*, 17. <http://vcg.emitto.net/>
Kuznetsova, E. O. (2017). Trauma in games: Narrativizing denied agency, ludonarrative dissonance and empathy play. <https://doi.org/10.7939/r30z7196h>

Lamarre, T. (2008). Animation studies [Editorial]. *The Semiotic Review of Books*, 17(3), 2. <http://www.chass.utoronto.ca/epc/srb>

Law, S. (1997). Putting themselves in the pictures: Images of women in the work of Joanna Quinn, Candy Guard and Alison de Vere. In J. Pilling (Ed.), *A reader in animation studies*. Indiana University Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt16gz839>

Miller, C. (2024). *Este é o meu nome*. Aurora Editora.
Pereira, L. A. (2025). História do estupro: Violência sexual nos séculos XVI–XX. *Mandrágora*, 7(7–8), 127–129. <https://revistas.metodista.br/index.php/mandragora/article/view/1468>

Pilling, J. (1992). *Women & animation: A compendium*. British Film Institute.

Pilling, J. (Ed.). (2012). *Animating the unconscious: Desire, sexuality and animation*. Wallflower Press.

Pistono, S. (1989). Rape in medieval Europe. *Atlantis: Critical Studies in Gender, Culture & Social Justice*, 14(2). <https://atlantisjournal.ca/atlantis/en/article/view/4287>

Powell, A., & Henry, N. (2017). Digital justice and feminist activism. In *Sexual violence in a digital age* (pp. 1–20). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/978-1-137-58047-4_9

Richards, R. (2019). *Refiguring animated bodies: feminist perspectives on the body in animation* (Version 1). RMIT University. <https://doi.org/10.25439/rmt.27598806>

Richards, R. (2020). “Nothing but paper and ink”: Metamorphosis, memory, and trauma in *The Hat*. In M. van Gageldonk, L. Munteán, & A. Shobeiri (Eds.), *Animation and memory* (pp. 145–162). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-030-34888-5_8

Scafrimuto, G. (2023). The use of animation in NGOs’ audio-visual communication about solidarity and migration. *Media, Culture & Society*, 45. <https://doi.org/10.1177/01634437231169908>

Schneider, C., Prado, L., Lindoso, P., & Bolshaw, C. (2021). As mulheres na animação do Brasil. *Diálogo com a Economia Criativa*, 6(18), 126–141. <https://doi.org/10.22398/2525-2828.618126-141>

Serisier, T. (2021). Reading survivor narratives: literary criticism as feminist solidarity. In H. Hewett & M. K. Holland (Eds.), *#MeToo and Literary Studies: Reading, Writing, and Teaching about Sexual Violence and Rape Culture*. Bloomsbury. <https://eprints.bbk.ac.uk/id/eprint/41620/1/metoo%20lit%20ethics%20fina.pdf>

Sinno, N. (2025). *Triste tigre*. Amarcord.

Souza, F. B. C., Drezett, J., Meirelles, A. C., & Ramos, D. G. (2013). Aspectos psicológicos de mulheres que sofrem violência sexual. *Revista de Clínica e Terapêutica*. <https://doi.org/10.1016/j.recli.2013.03.002>

Sun, Y. (2025, May 20). Visualizing trauma memory through surreal techniques. *Animation Studies*. <https://blog.animationstudies.org/visualizing-trauma-memory-through-surreal-techniques/>

Tuffery, D. (2015). The construction of identity in autobiographical animation. *Axon: Creative Explorations*, 5(2). <https://axonjournal.com.au/issues/5-2/construction-identity-autobiographical-animation/>

van Gageldonk, M., Munteán, L., & Shobeiri, A. (2020). Introduction. In M. van Gageldonk, L. Munteán, & A. Shobeiri (Eds.), *Animation and memory* (p. 2). Palgrave Macmillan.

Vergès, F. (2022). *A feminist theory of violence: A decolonial perspective*. Pluto Press.

Walden, V. G. (2019). Animation and memory. In N. Dobson et al. (Eds.), *The animation studies reader* (pp. 81–90). Bloomsbury Academic.

Warren, S., & Veras, C. (2025). Feminist Animated Documentary: Ways of Confronting Violence against Women. 10.5040/9781350422933.0010.

Wells, P. (1998). Understanding animation. Routledge.

Wells, P (2016) 'Writing Animated Documentary: A Theory of Practice', International Journal of Film and Media Arts, Vol 1(No 1), 1.

Websites Visitados

Amado, C. (2024, January 31). Na Geração Z, elas estão cada vez mais progressistas e eles mais conservadores. Público. <https://www.publico.pt/2024/01/31/p3/noticia/geracao-z-homens-mulheres-discordam-politica-2078692>

Cambier, V. (2020, March). Women's animation and the creative feminist politics of social change. LA Review of Books. <https://lareviewofbooks.org/article/womens-animation-and-the-creative-feminist-politics-of-social-change/> Acessado em 09 de abril de 2025.

Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. (s.d.). Revitimizar. <https://www.priberam.pt>

Duarte Sckell, J. (2025, August 27). La manosfera en Latinoamérica: Manipulación emocional y amputación de la humanidad masculina. <https://cyborgfeminista.tedic.org/la-manosfera-en-latinoamerica-manipulacion-emocional-y-amputacion-de-la-humanidad-masculina/>

Expresso. (2025, November 24). Pelo menos 24 mulheres assassinadas em 2025 até 15 de novembro. <https://expresso.pt/sociedade/2025-11-24-pelo-menos-24-mulheres-assassinadas-em-2025-ate-15-de-novembro-56dd9a60#>

Faria, N. (2025, November 18). Polícias registaram mais de 1400 crimes sexuais contra menores no ano passado. Público. <https://www.publico.pt/2025/11/18/sociedade/noticia/policias-registaram-1400-crimes-sexuais-menores-ano-passado-2155056>

Grubb, A. (n.d.). Adeena Grubb [YouTube channel]. YouTube. <https://www.youtube.com/@AdeenaGrubb>

Henriques, J. G. (2026, maio 20). Menina de seis anos denunciou aos pais abusos de auxiliar em creche de Marvila. PJ admite mais vítimas. Público. <https://www.publico.pt/2026/05/20/sociedade/noticia/menina-seis-anos->

[-denunciou-pais-abusos-auxiliar-creche-pj-admite-vitimas-2175366](#)

Instituto Garotas do Motion. (2025, November 25). Garotas do Motion articula uma poesia animada contra a violência de gênero [Press release]. Jornal do Brás. <https://jornaldobras.com.br/noticia/98945/garotas-do-motion-articula-uma-poesia-animada-contra-a-violencia-de-genero>

Muniz, B., & Stabile, A. (2026, fevereiro 3). Brasil registrou um estupro a cada 6 minutos em 2025; casos caem 11%. g1. <https://g1.globo.com/politica/noticia/2026/02/03/brasil-estupros-2025.ghhtml>

MUTIM. (2025). Quem somos. <https://www.mutim.org/quemsomos>

narrativafeminina. (2026, maio 21). Vídeo comentando sobre o filme Sorry Baby e a definição de estupro, incluindo a frase "O que é o estupro se não a perda irreversível de algo" [Vídeo]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/DYisV6XgadE/>

Noriega, M. (2015, July 16). Read the rejection letters Disney used to send any woman who wanted to be an animator. Vox. <https://www.vox.com/2015/7/16/8978351/famous-rejection-letters-disney-animator-women>

Ockert, J. (s.d.). Happy things quotes | Great times quotes, Growing quote, Meaningful artwork. <https://pt.pinterest.com/pin/576108977350558995/>

Terra Brasil. (2021, January 22). "Carne" é nova aposta do Brasil para o Oscar [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wmsEr-ii774>

Zahed, R. (2025, February 12). Director Natalia León discusses her Sundance prize-winning short "Como si la tierra se las hubiera tragado". Animation Magazine. <https://www.animationmagazine.net/2025/02/director-natalia-leon-discusses-her-sundance-prize-winning-short-como-si-la-tierra-se-las-hubiera-tragado/>

Filmografia

Aronofsky, D. (Realizador). (2000). Requiem for a dream [Filme]. Artisan Entertainment.

Choi, E. A. (Realizadora). (2018). Happy ending [Curta-metragem de animação].

Cournoyer, M. (Realizador). (1999). The Hat [Short film].

Disney, W. (Realizador). (1928). Plane Crazy [Short film]. Walt Disney

Studio.

Djukić, U., & Pigeard, E. (Realizadoras). (2021). *Granny's Sexual Life* [Short film].

Fleischer Studios. (1931). *Betty Boop* [Animated series].

Fleischer Studios. (1933). *Popeye the Sailor* [Animated series].

Kater, C. (2019). *Carne* [Short film].

Laudenbach, S. (Realizador). (2016). *The girl without hands* [Filme]. Les Films Sauvages; Les Films Pelléas.

León, N. (Realizador). (2025). *Como si la tierra se las hubiera tragado* [Short film].

Takahata, I. (Realizador). (2013). *O Conto da Princesa Kaguya* [Filme]. Studio Ghibli.

Trigo, M. (2019). *Inside Me* [Short film].

Victor, E. (Realizadora). (2025). *Sorry, Baby* [Filme]. Tango Entertainment.



7. ANEXOS

Link para o filme

Outro link para ter acesso ao filme.



Primeira Versão

Antes de se consolidar como um projeto de animação, tudo começou como um projeto de jogo. E os primeiros 5 meses de desenvolvimento desta dissertação foram atribuídos a um jogo sério.

No entanto, ao longo desse processo, o objetivo inicial que era falar abertamente sobre abuso sexual e trabalhar a minha própria experiência foi sendo gradualmente diluído entre a teoria dos jogos e a narrativa criada. Não haveria tempo suficiente para criar um produto visual que conversasse com a minha experiência e que trouxesse ao mesmo tempo a discussão sobre o tema. Além disso, as experimentações que foram feitas com a linguagem do jogo não foram funcionando e o desejo de desenvolver este trabalho foi perdendo o foco e a vontade verdadeira de fazer a diferença.

O ponto de viragem deste projeto ocorreu quando percebi que essa história e a abordagem deste projeto exigiam um outro tipo de linguagem. Ao fazer um pequeno exercício visual sobre o abuso e após entender que a autoetnografia seria um método possível para desenvolver o projeto.

MAGNOLIA



O JOGO

É um jogo que explora uma personagem que foi abusada sexualmente e as consequências emocionais desta personagem.

A proposta deste jogo é a cura do trauma e aprender a viver apesar dele.

Vai ser um jogo de plataforma 2D.

MAGNOLIA



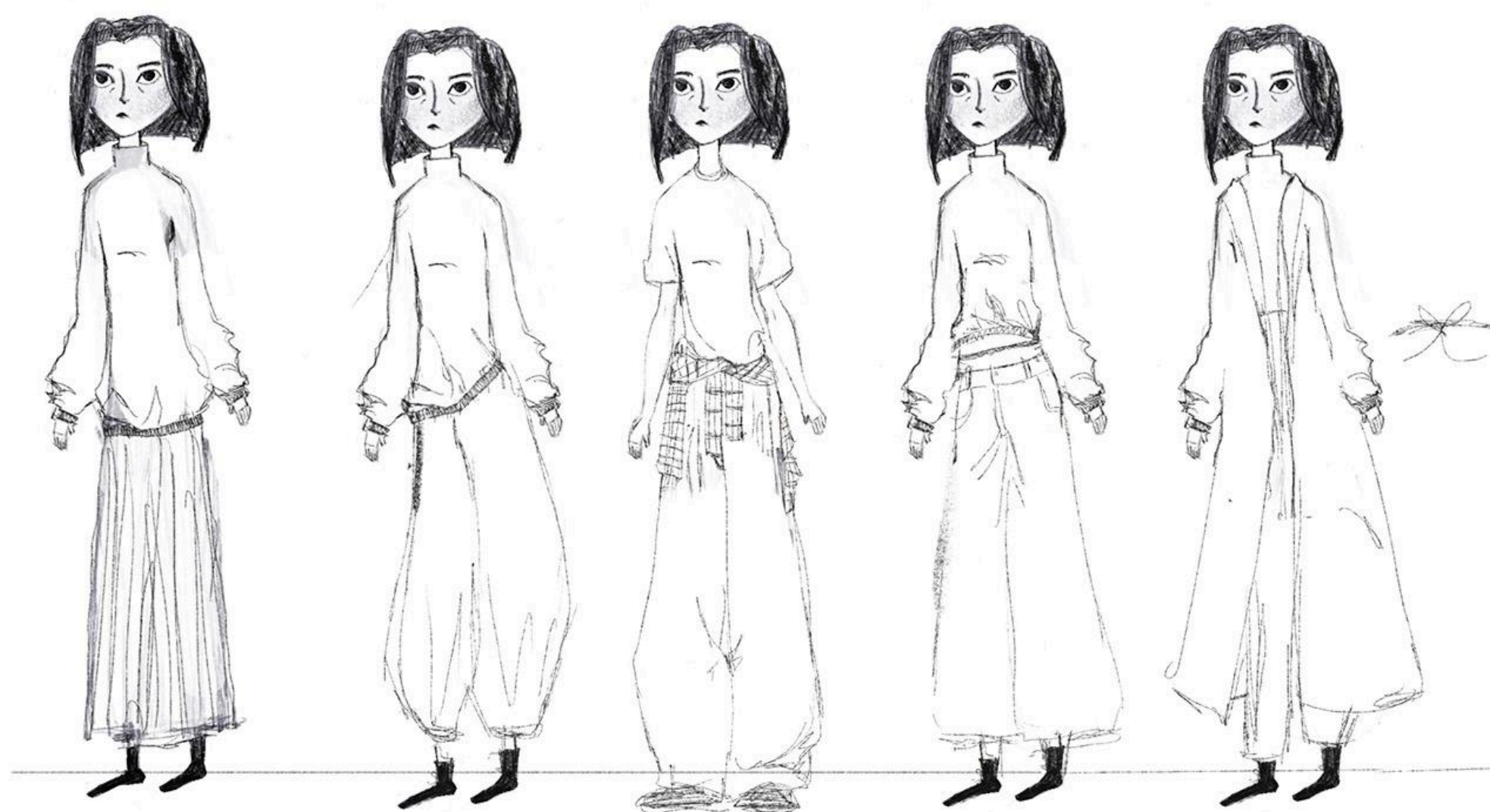
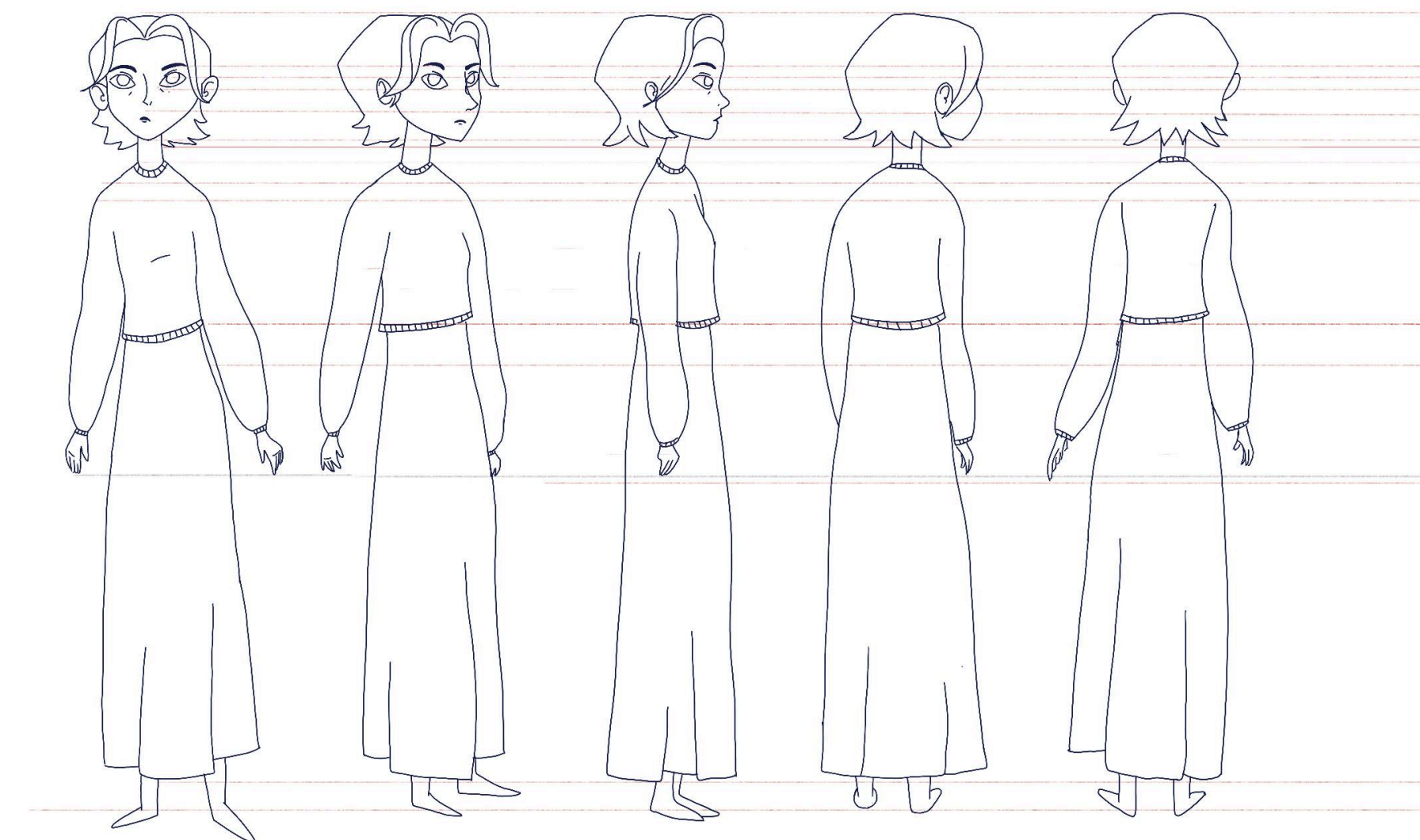


Essa personagem ainda sem nome (talvez Magnolia, mesmo?) é a protagonista.

Ela foi abusada sexualmente e está nessa jornada de buscar a própria luz.

Houveram diversas iterações dessa personagem, principalmente sobre roupas porque eu não queria algo sensual ou infantilizado, mas queria mostrar que ela tenta se esconder atrás das roupas largas.

Outra preocupação seria a movimentação dela dentro do jogo e se haveria contraste com as cores dos cenários.





Cores sóbrias, mas que trouxessem uma sensação de calor da personagem. Ela está se escondendo, ela está sofrendo, mas no fundo ela ainda é ela.

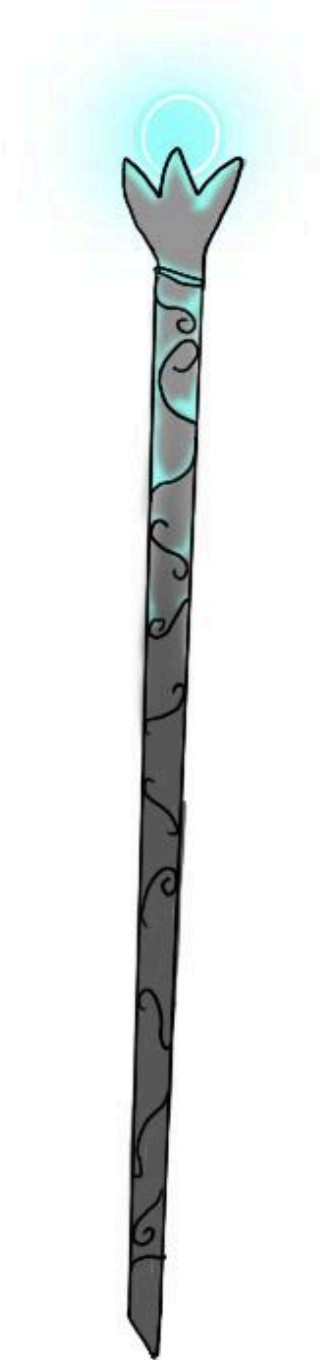
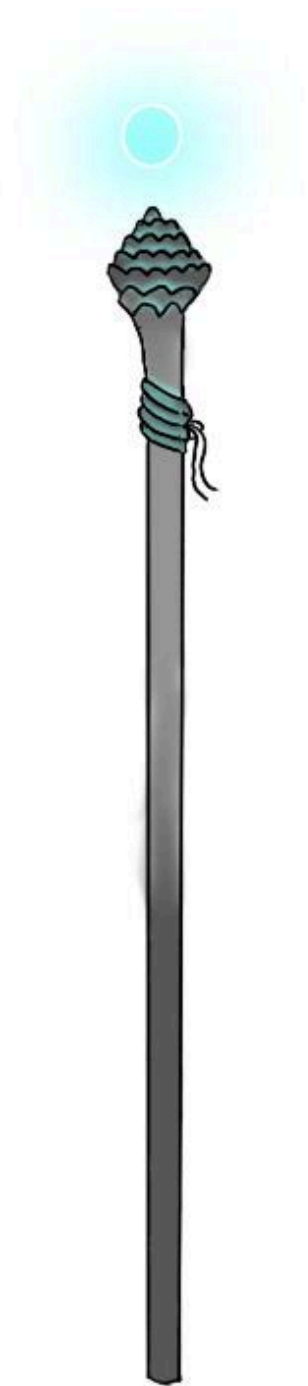
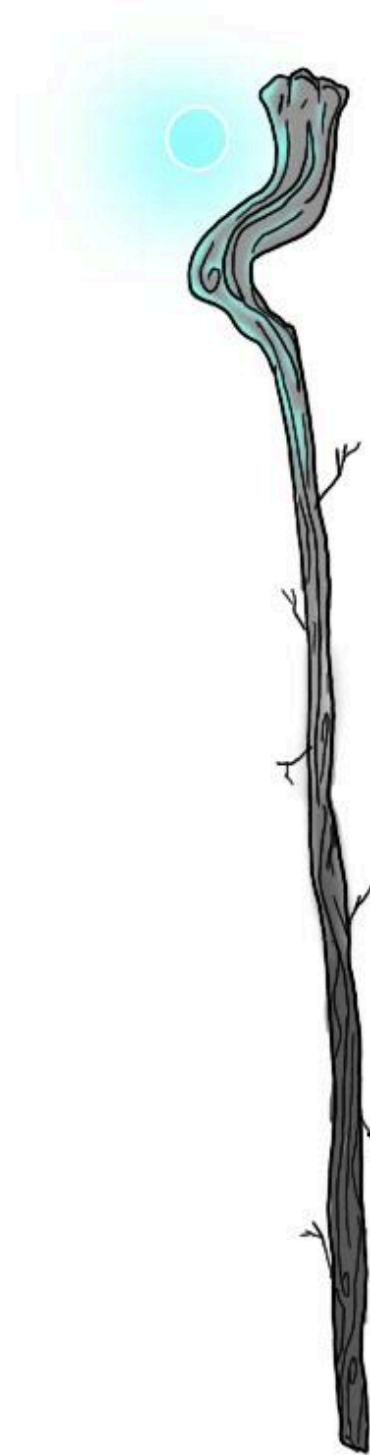
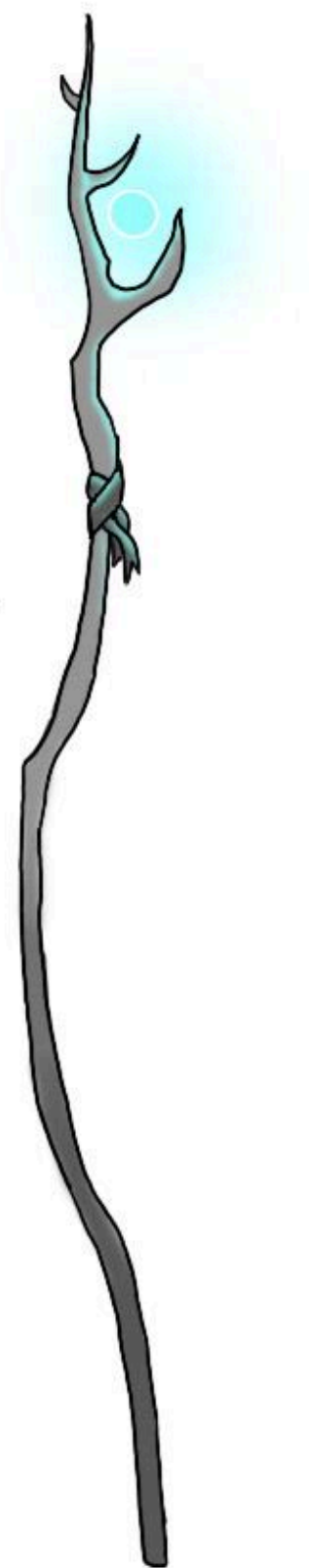
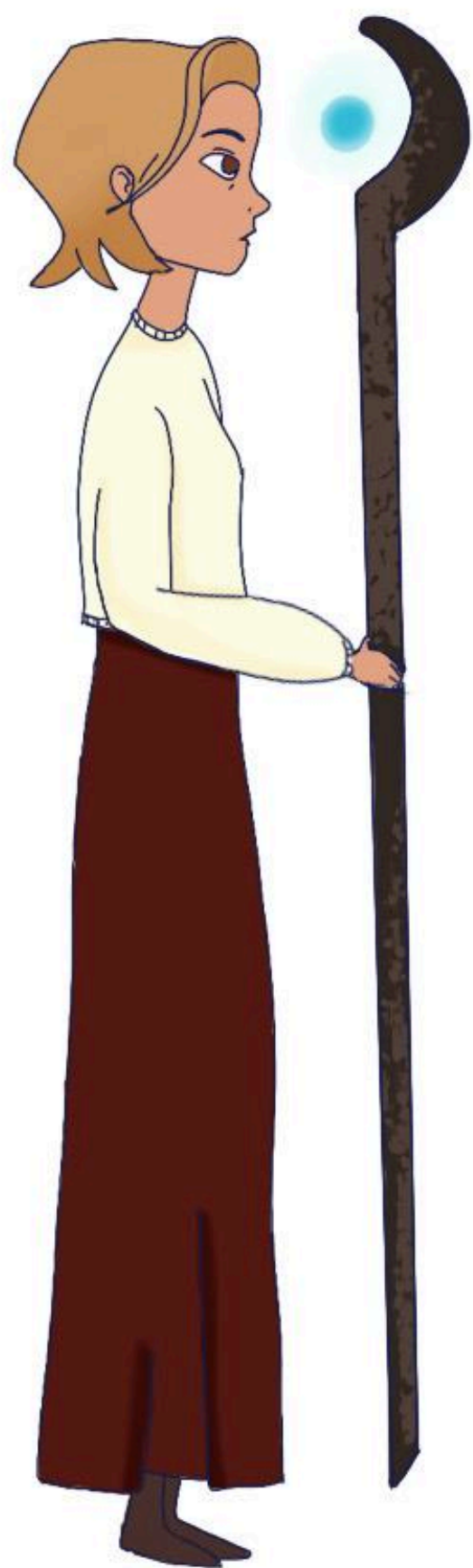
A LUZ DELA



Ela perde essa luz e vai partir numa jornada para encontrar novamente.

O projeto avançou em uma direção com mais aventura,
e elementos metafóricos e surreais.

Ela vai coletando as luzes e utiliza o cajado para canalizar
essa luz e utilizar no ambiente.



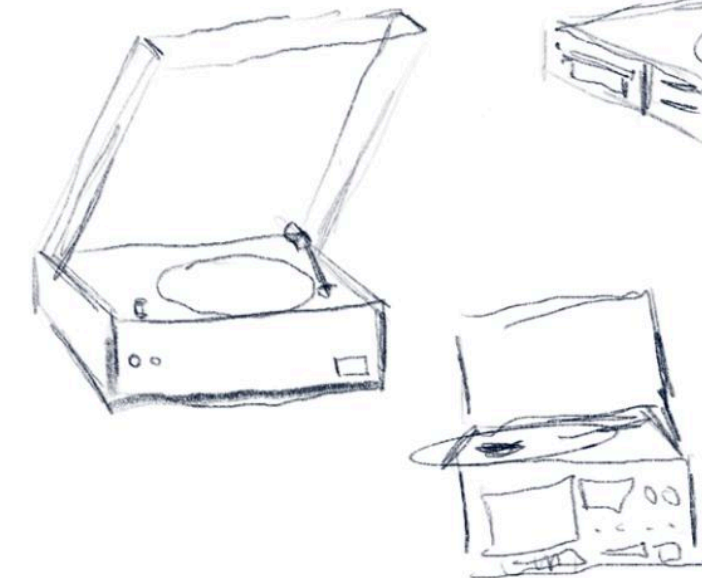
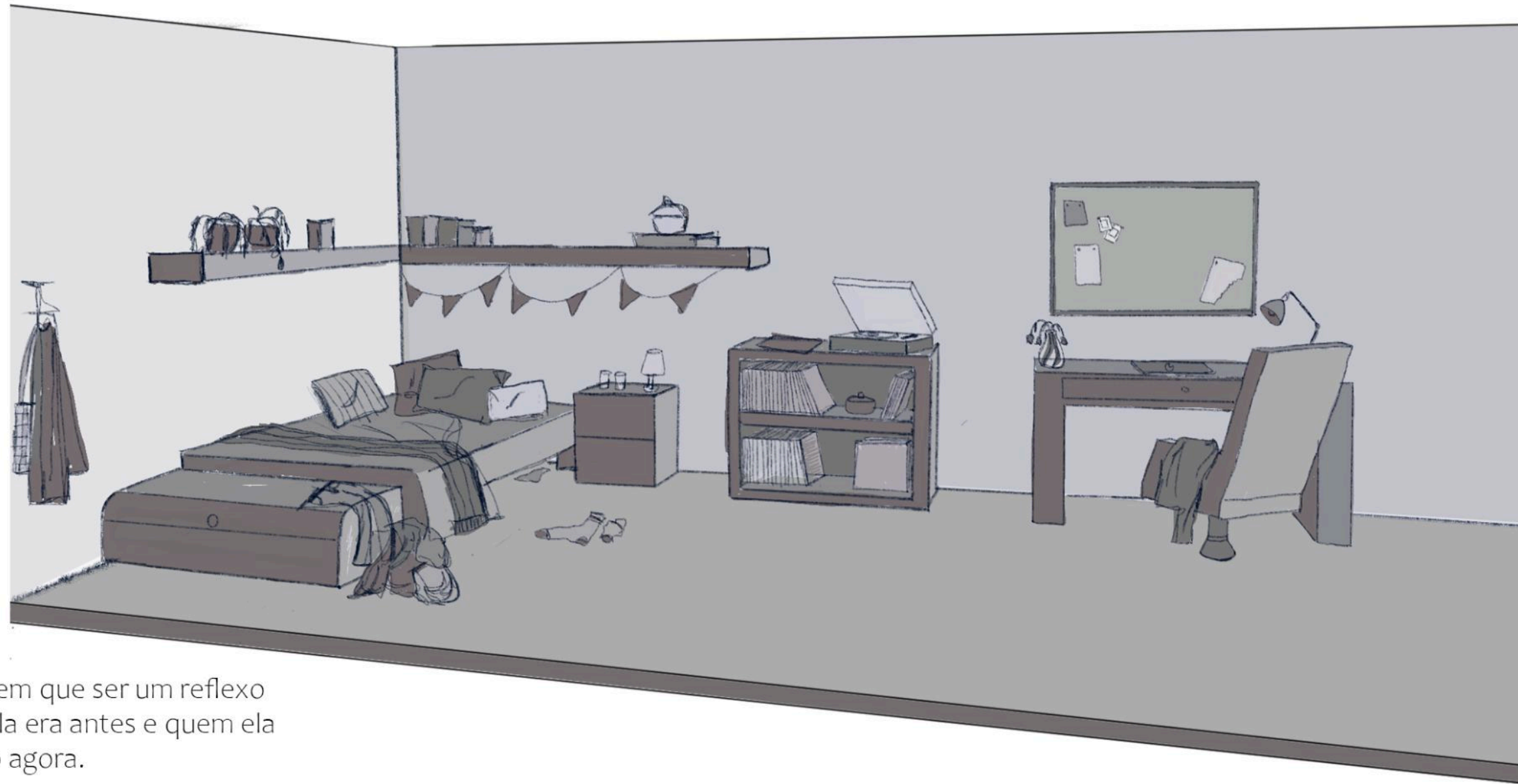
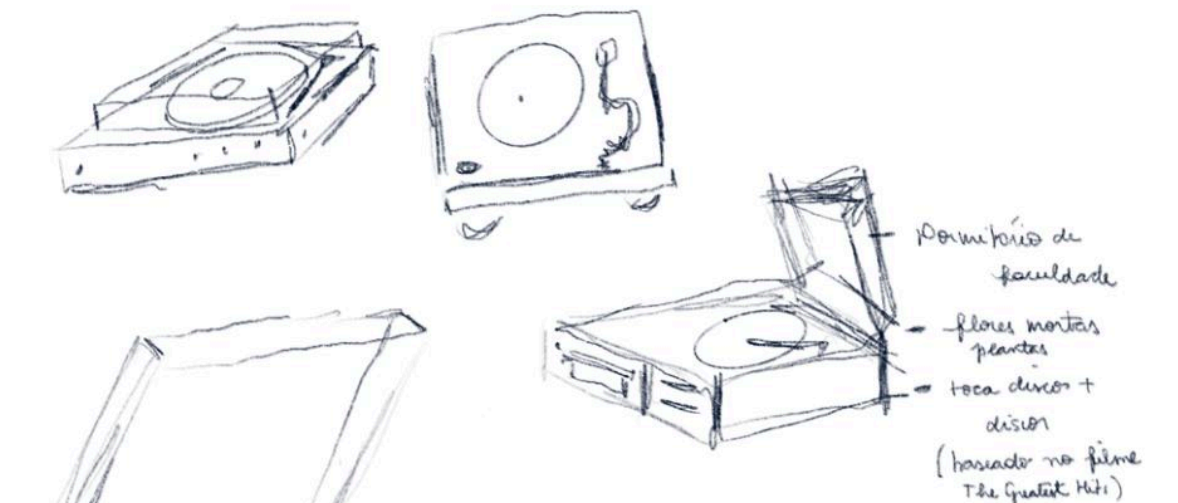
AMBIENTES

No começo, o jogo teria cenários que misturam realidade e surrealismo. Com puzzles e seria mais narrativo. O quarto dela seria um ambiente muito utilizado, que ajudaria a contar a história dela.

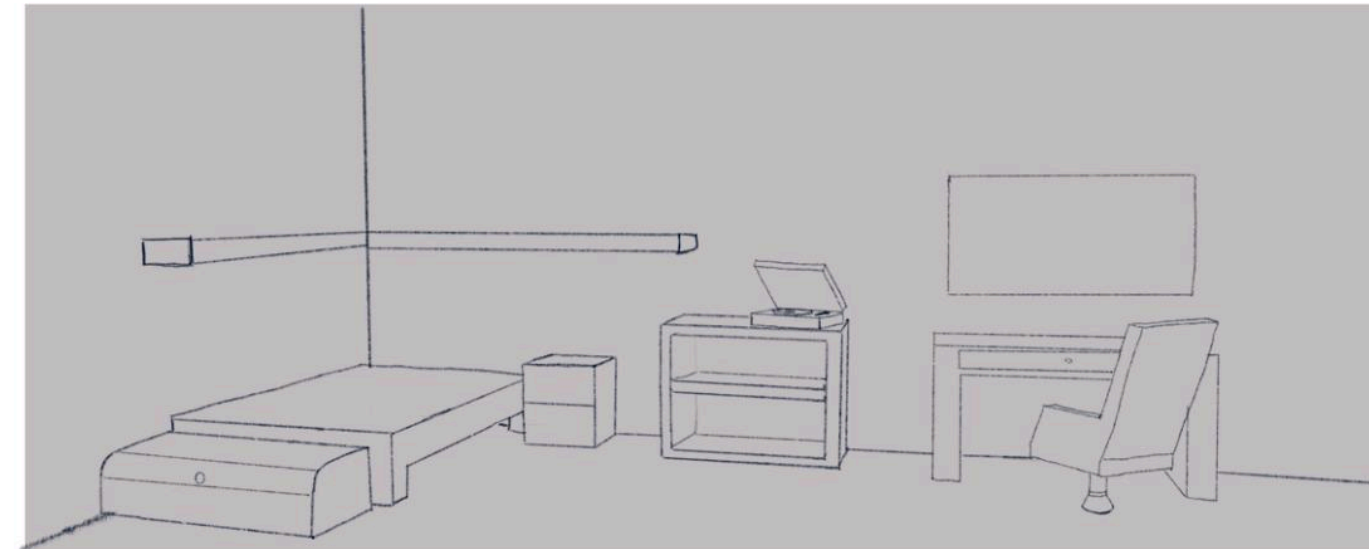
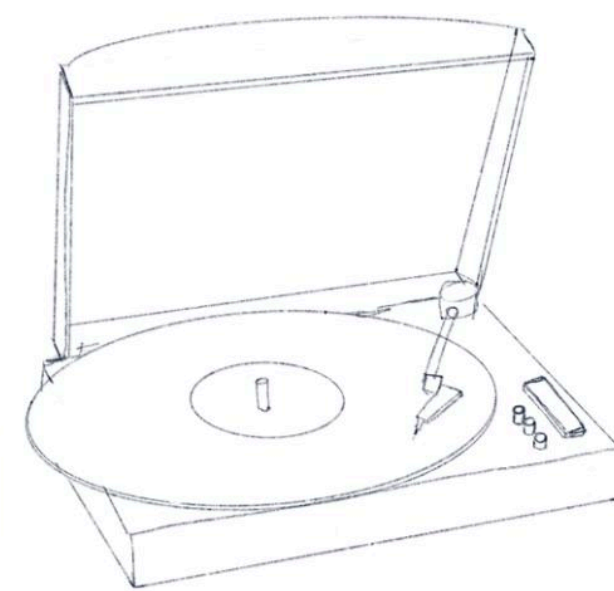
Estaria muito bagunçado no início e depois ela iria colocando as coisas no lugar.

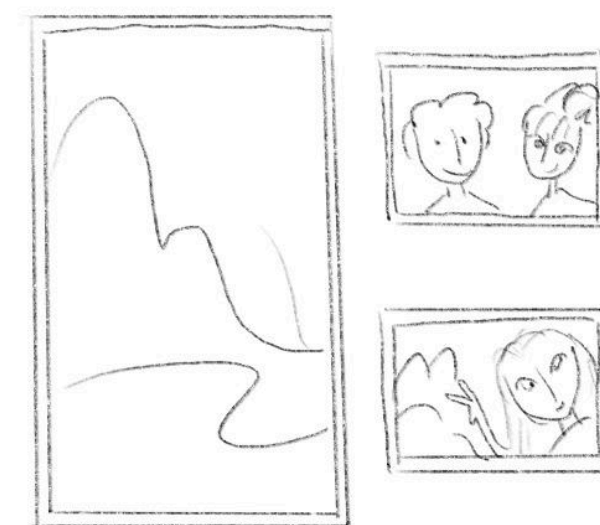
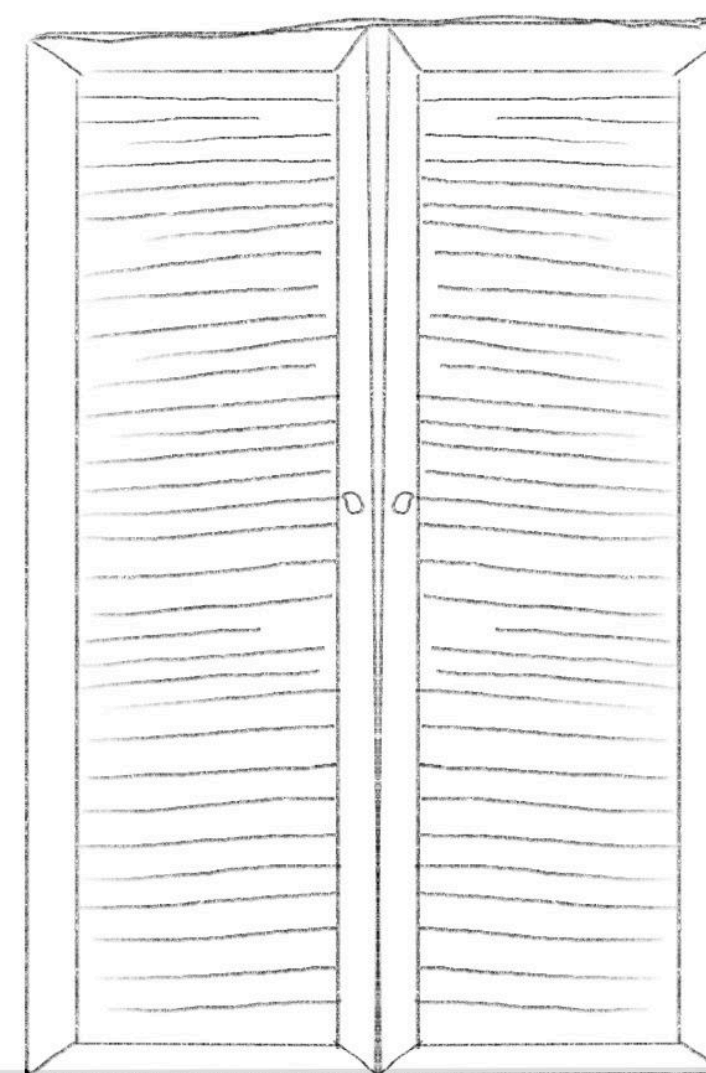
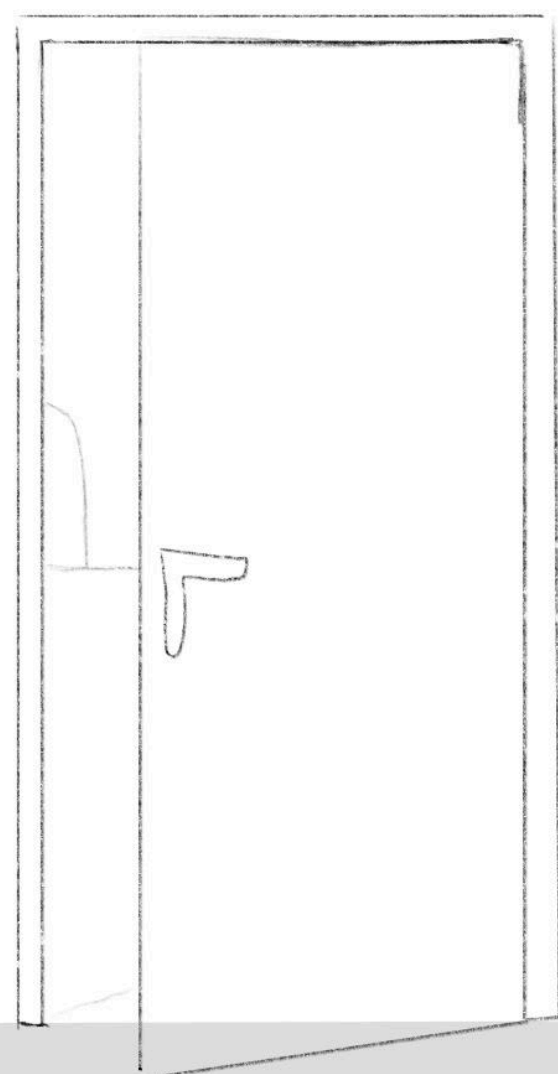
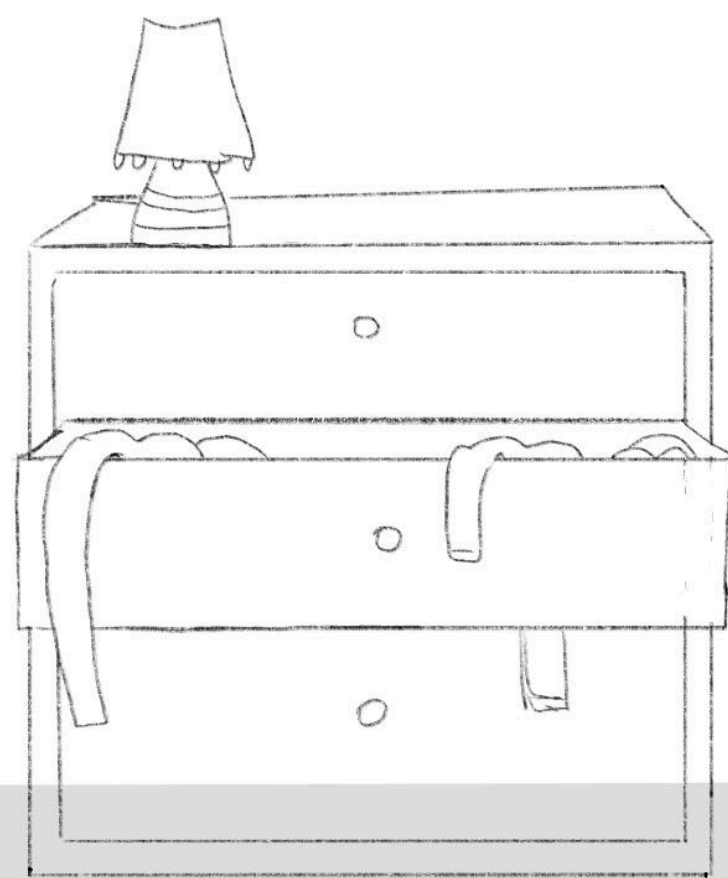
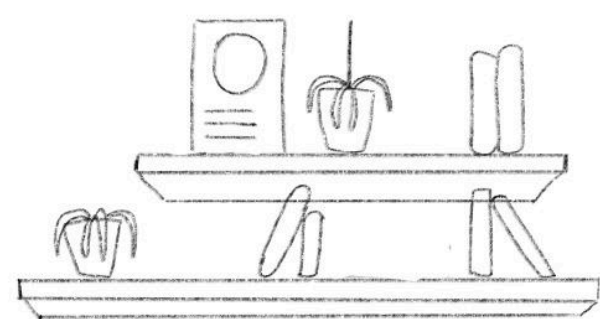


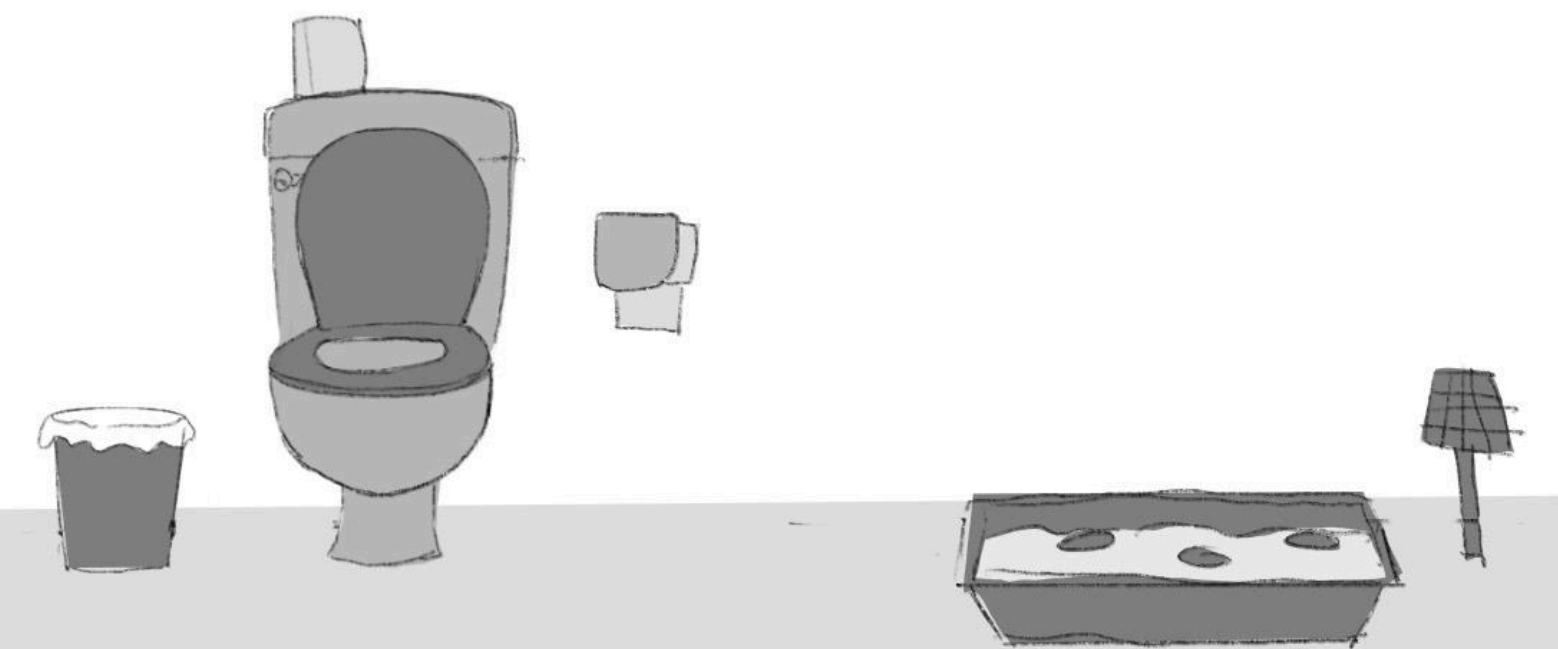
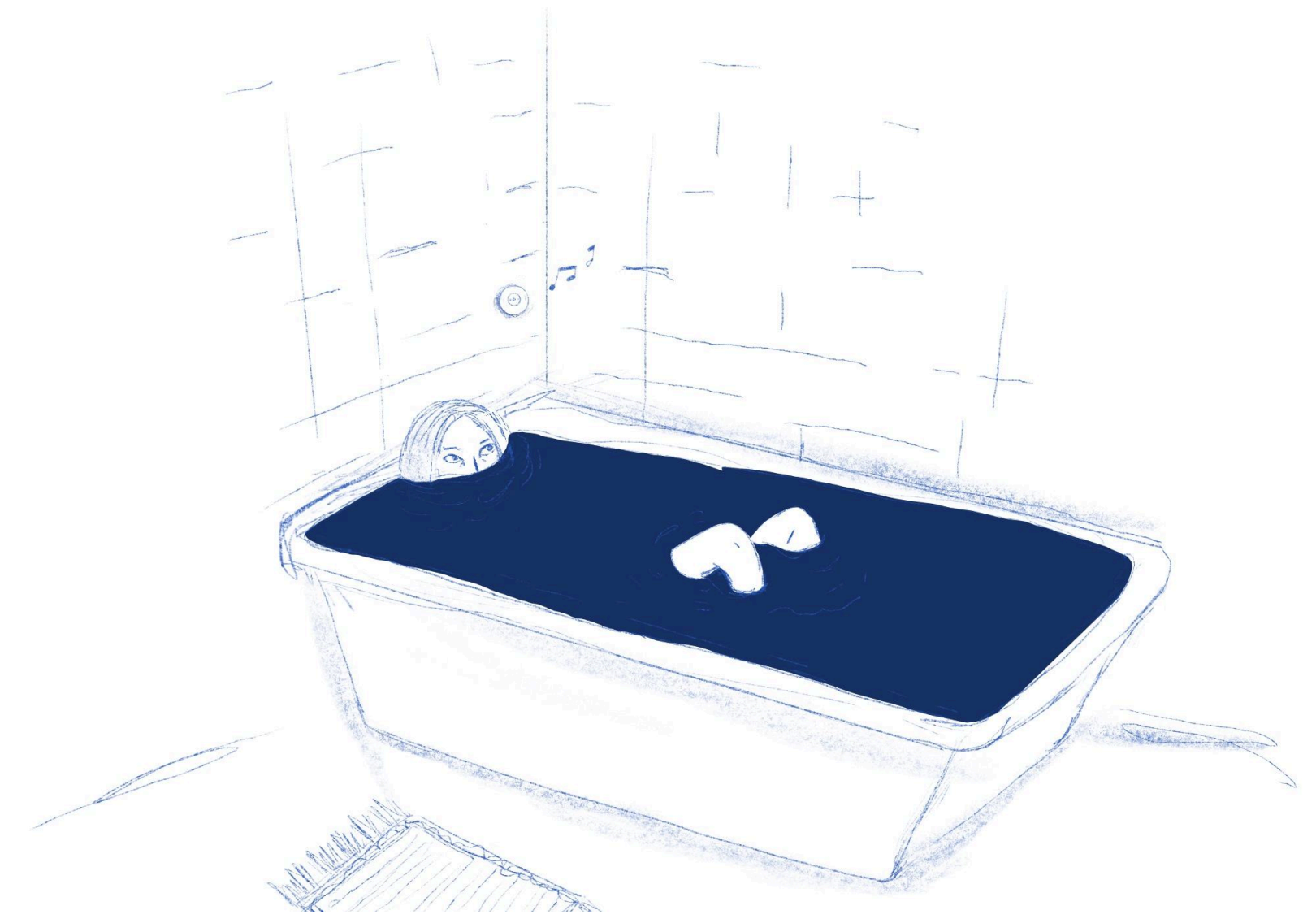
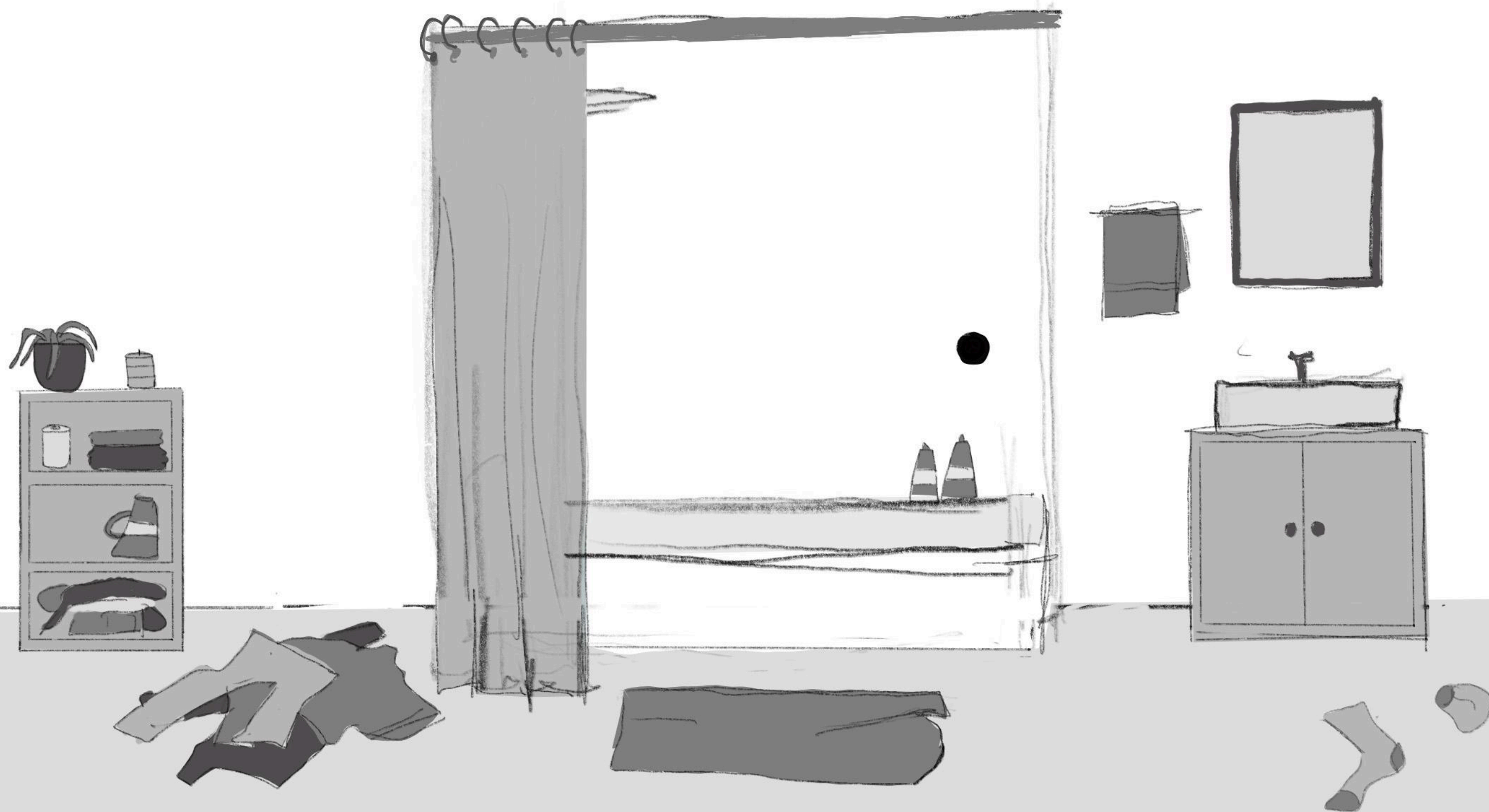
A photograph of a potted plant with large green leaves and some yellowing, sitting on a wooden surface. The plant is in a light-colored pot with a woven basket-like pattern. The leaves are mostly green but show signs of aging and damage, with some yellowing and wilting. The plant is placed on a wooden surface, and a window with white curtains is visible in the background.

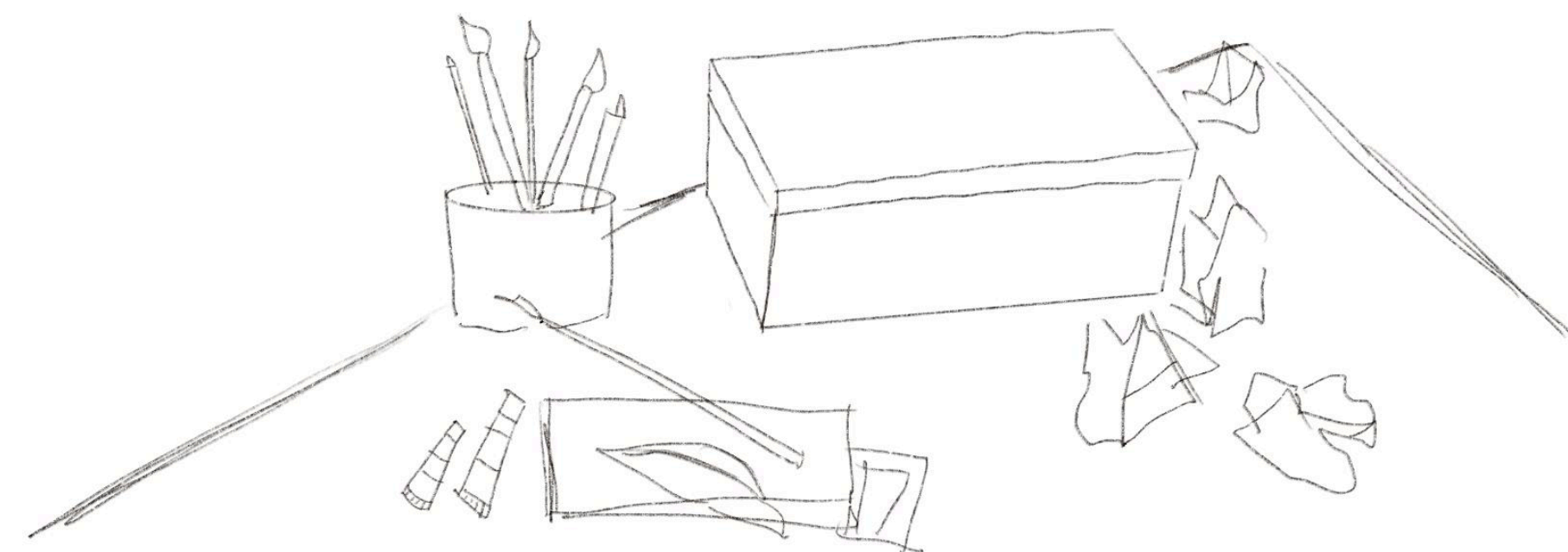


bagunça
desleixo
música tem papel
de "transportar"









Muita bagunça, muitos objetos interativos.



TRAUMA

Ao invés de focar no abuso ou no abusador, eu pensei em trazer um personagem que a assombrasse, que fosse uma figura antagonista na história.

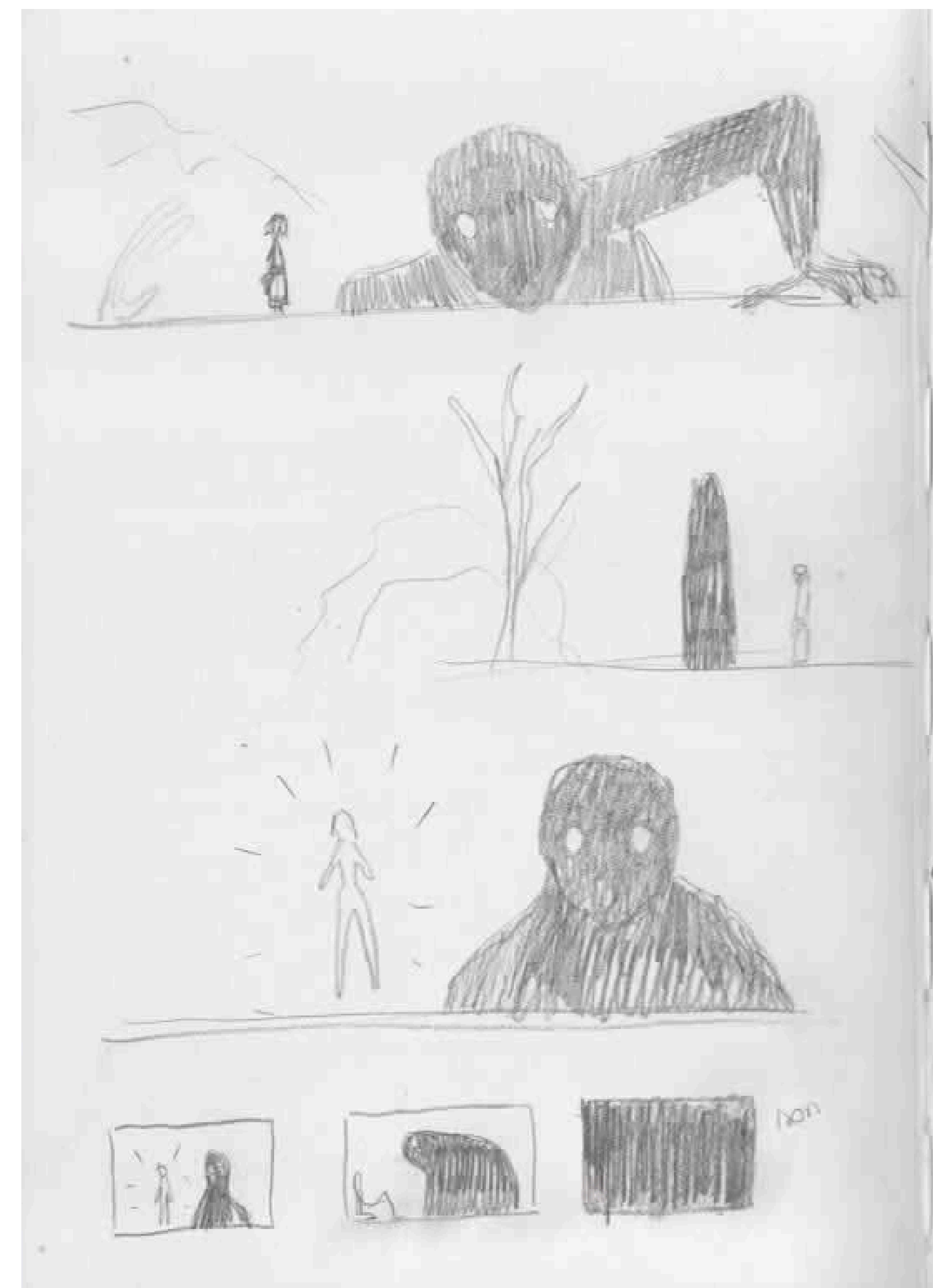




Eu ainda quero trabalhar nesse personagem, acho que ficou muito similar ao Sem Rosto d' A Viagem de Chihiro. E não foi intencional.

Depois de descartar a parte “real” da história, o trauma evoluiu para uma figura que machuca para uma figura que apenas a acompanha.

Para mostrar metaforicamente que o trauma não vai embora, mas fica menos assustador.



METÁFORAS VISUAIS



Este conceito veio do sentimento de
julgamento e vergonha se ser abusada.



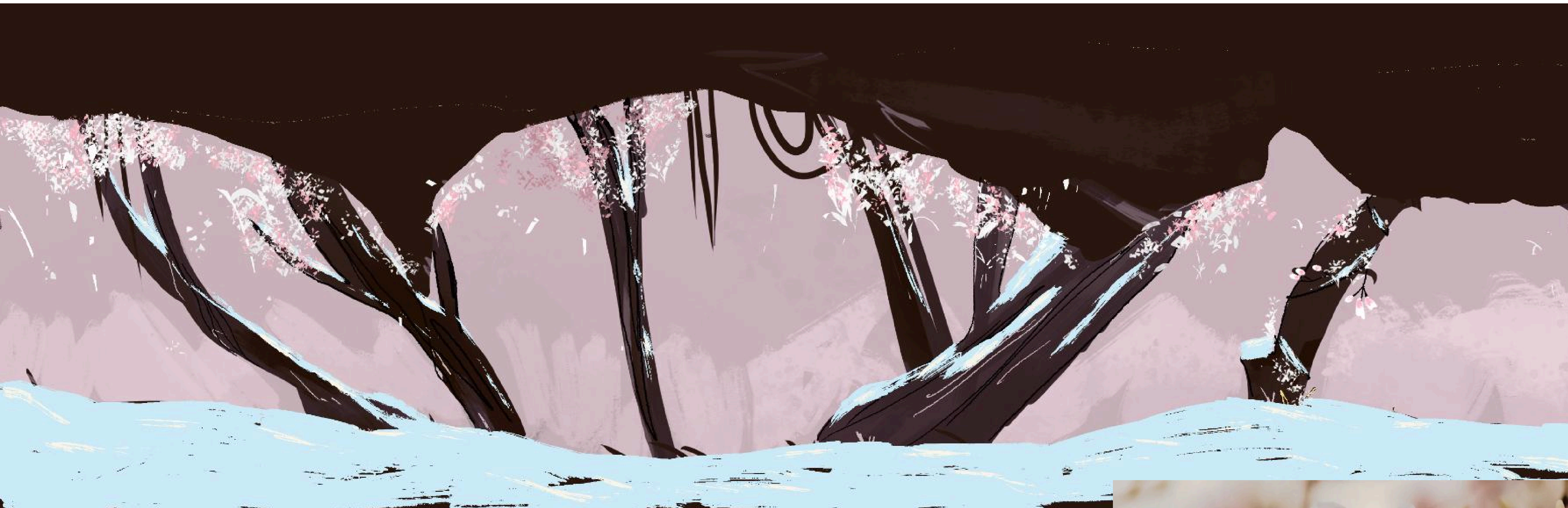


NEVE

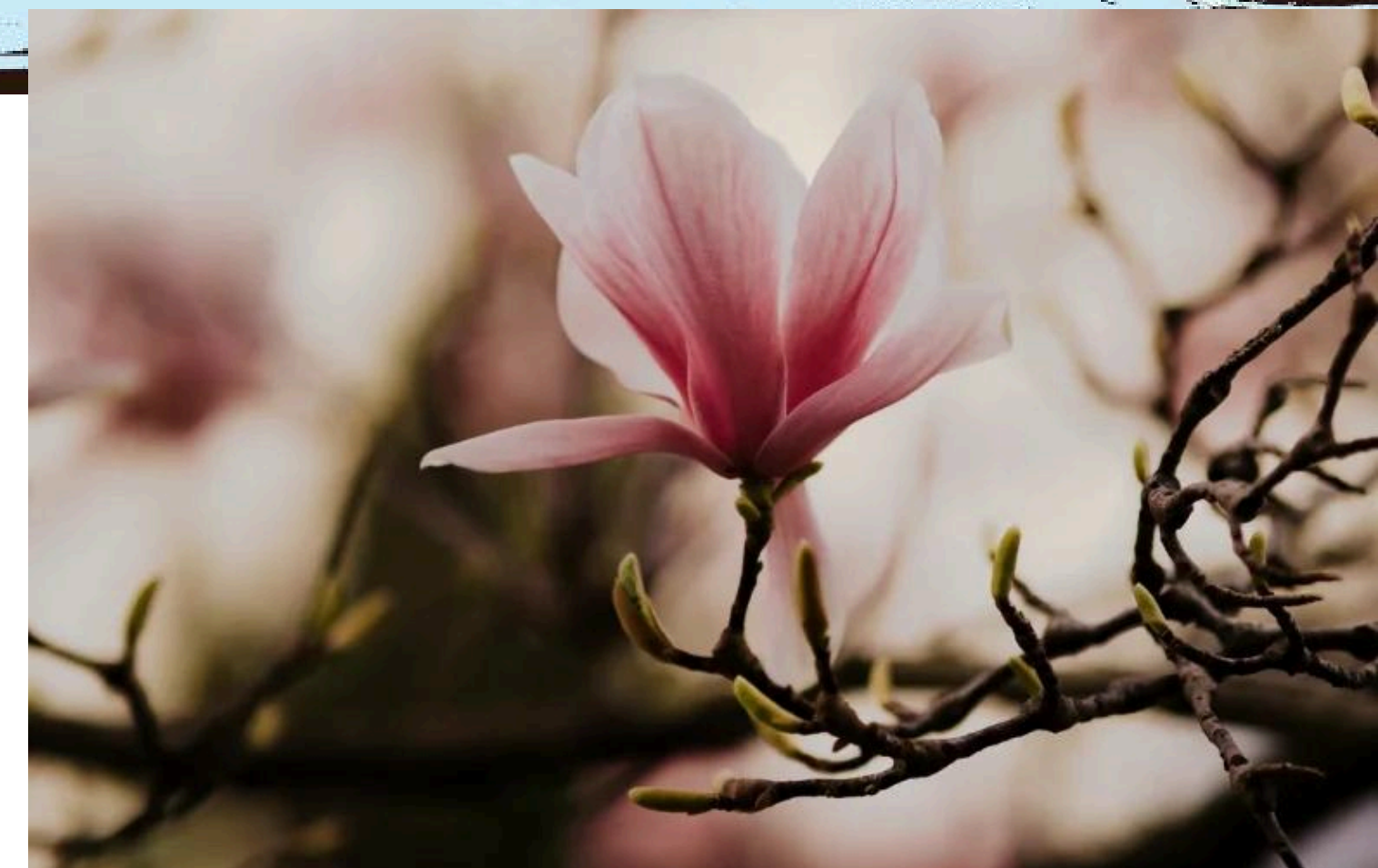
No final, o conceito de passar por um ambiente agressivo e frio, até as flores retornarem, junto com a luz dela.



A PRIMAVERA

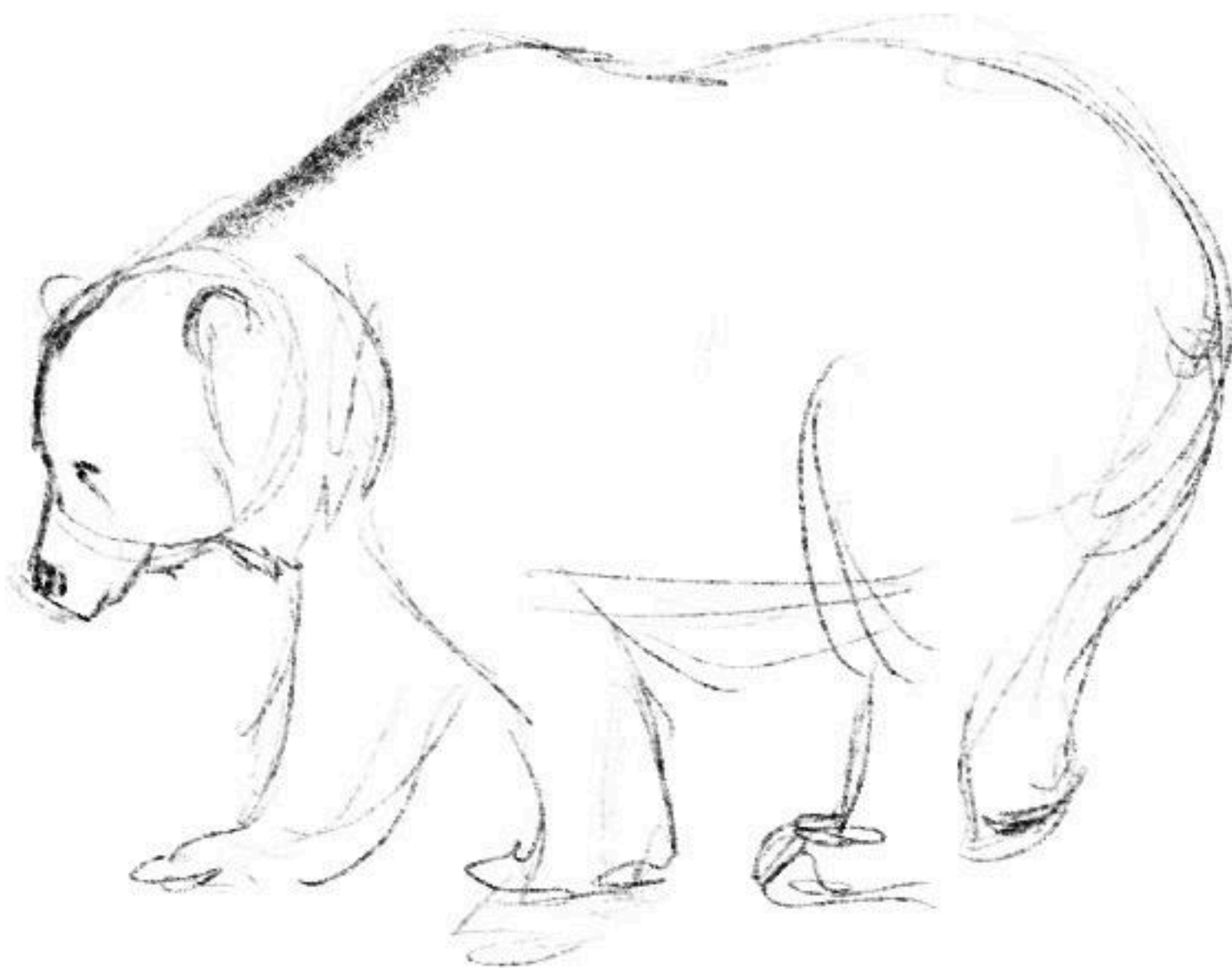
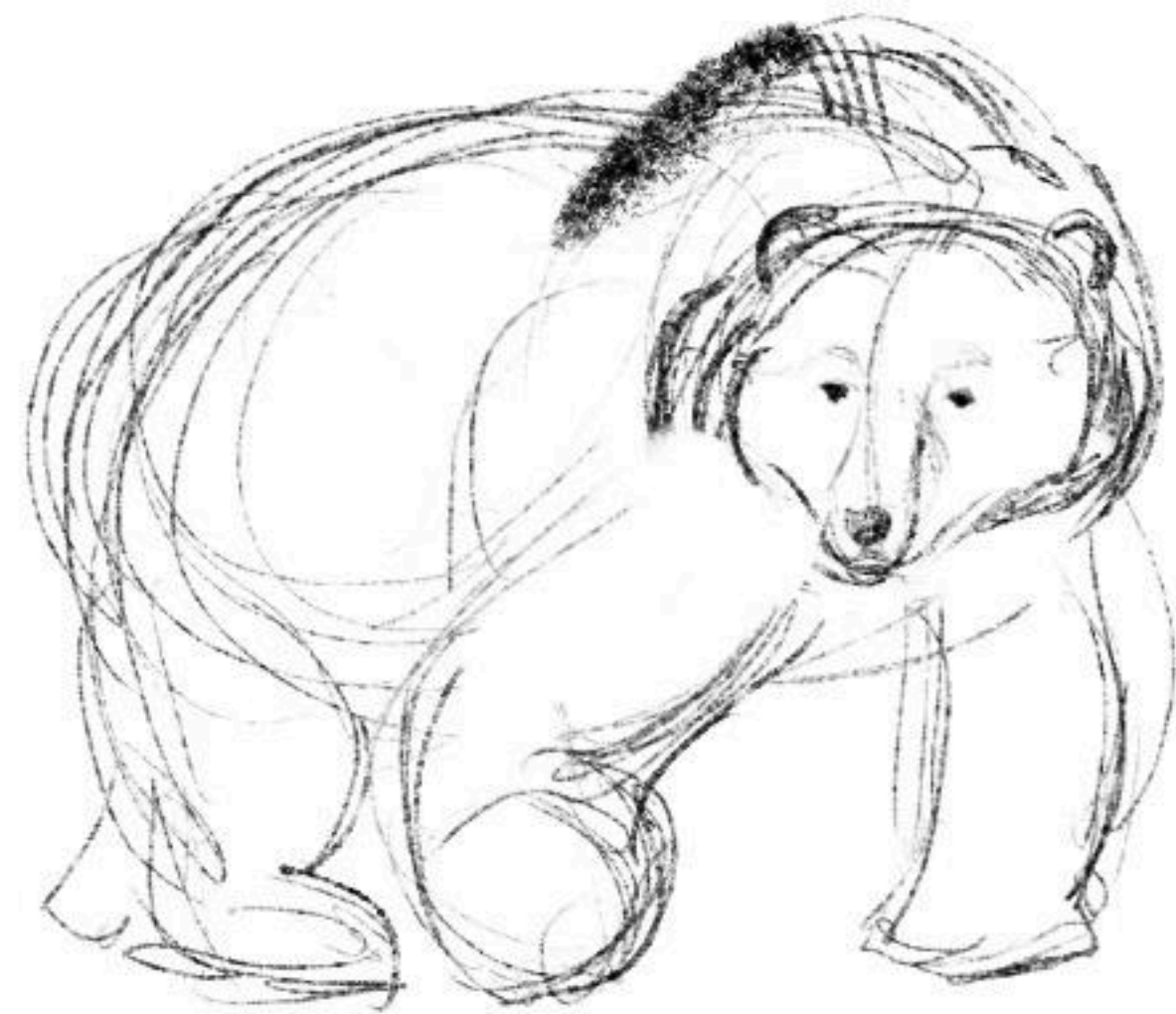


As magnólias são as flores mais antigas do mundo e também tem o significado de perseverança e resistência, que é basicamente o significado do jogo.



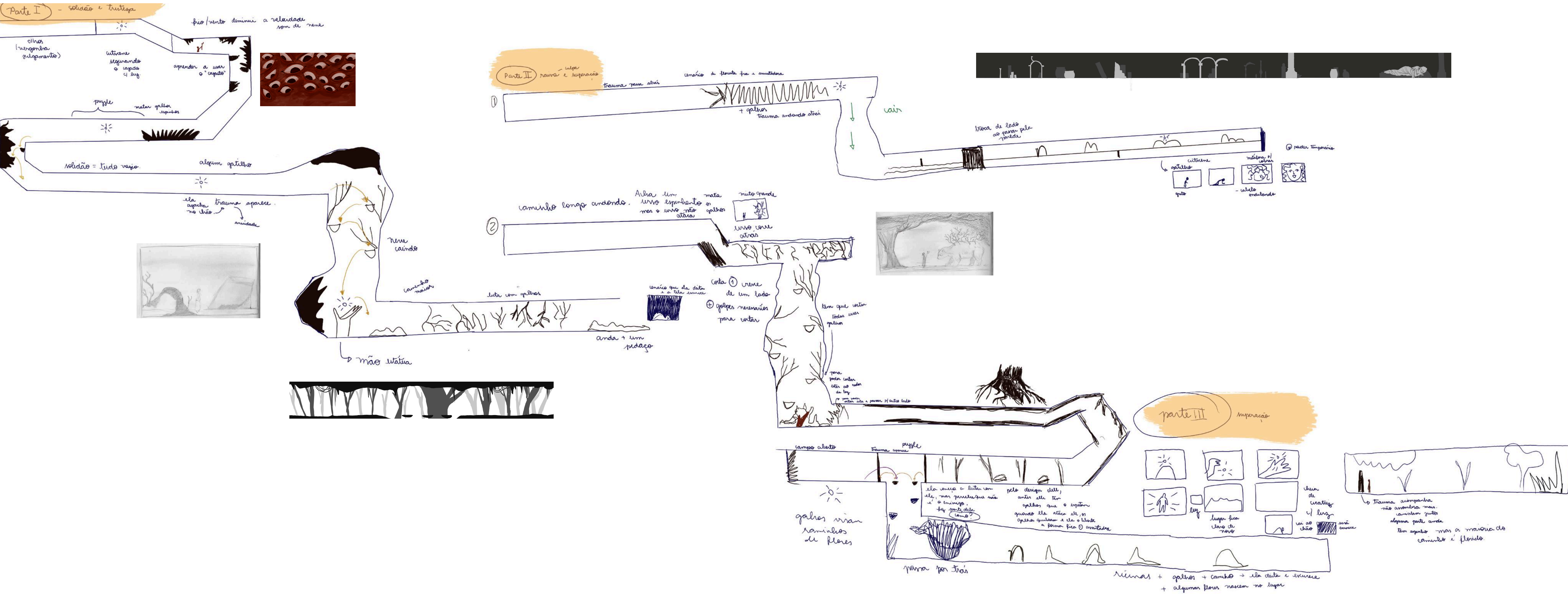
O URSO





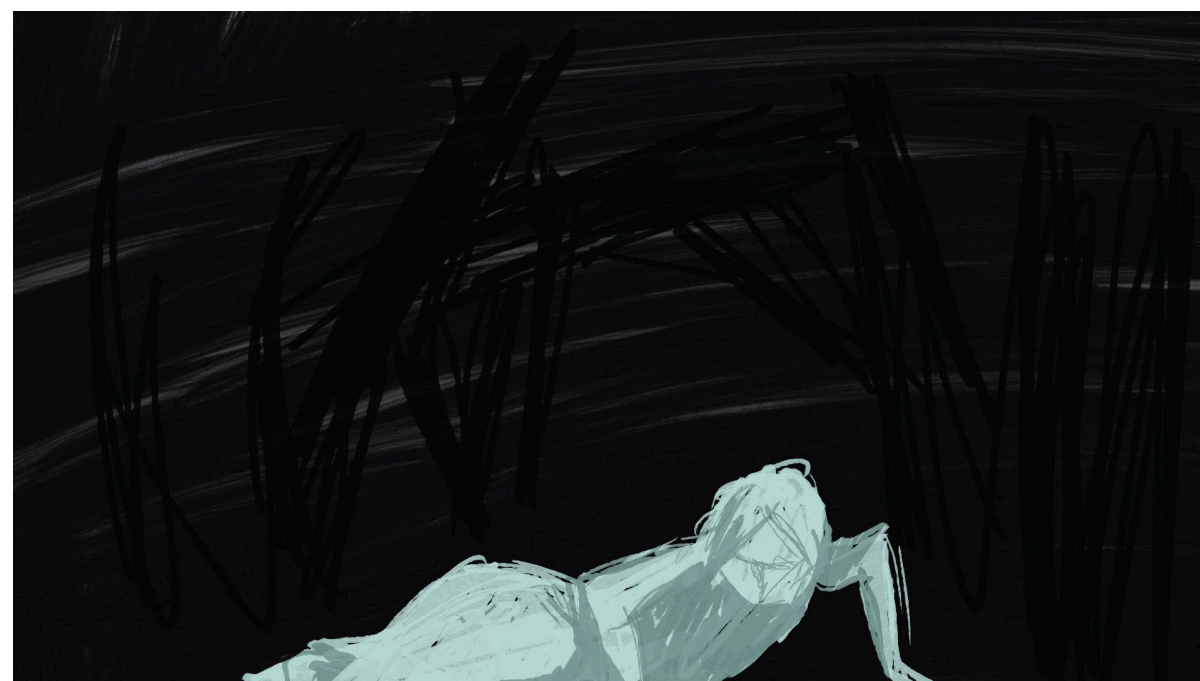
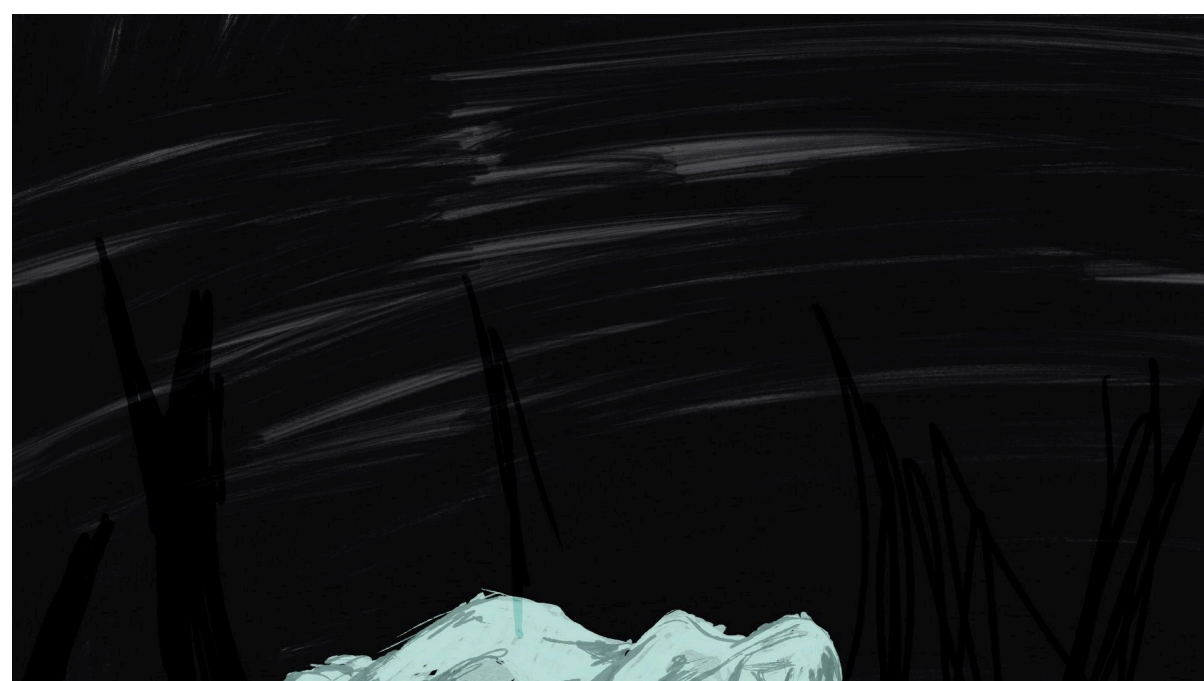
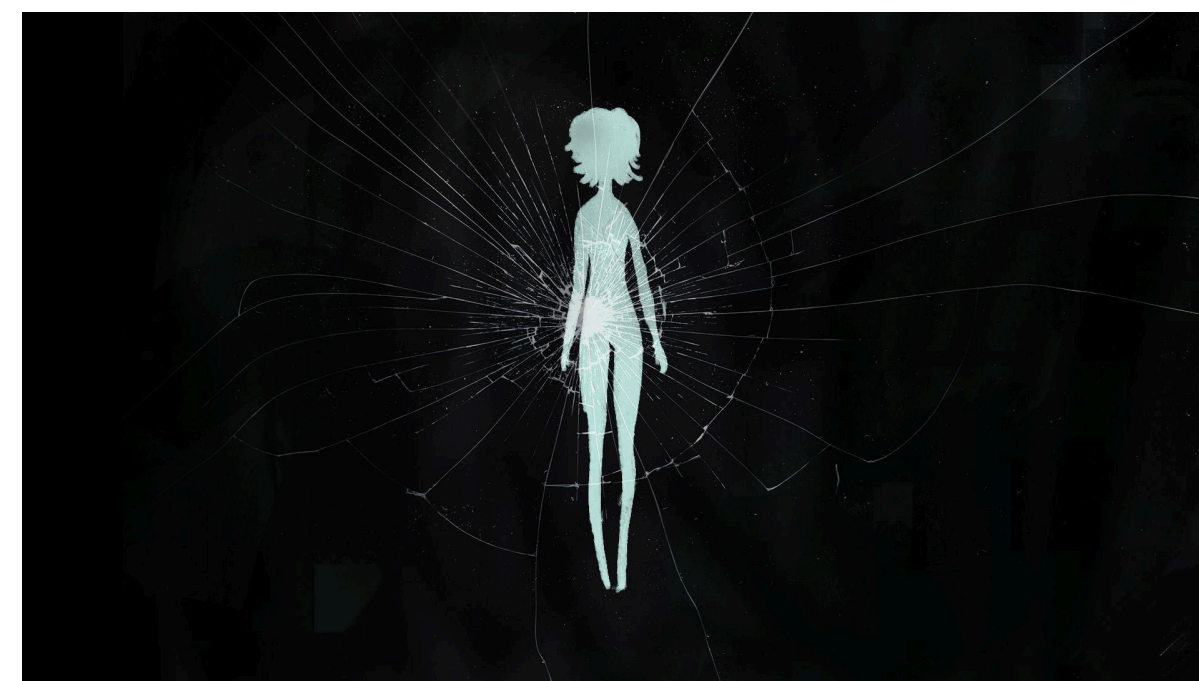
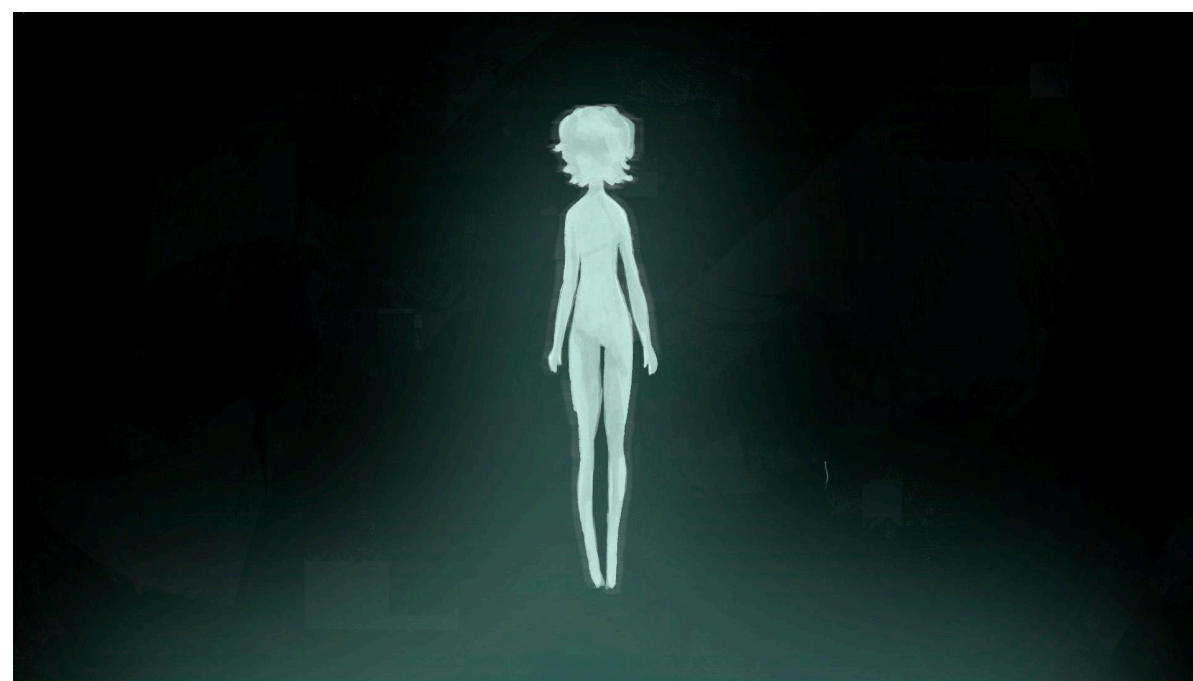
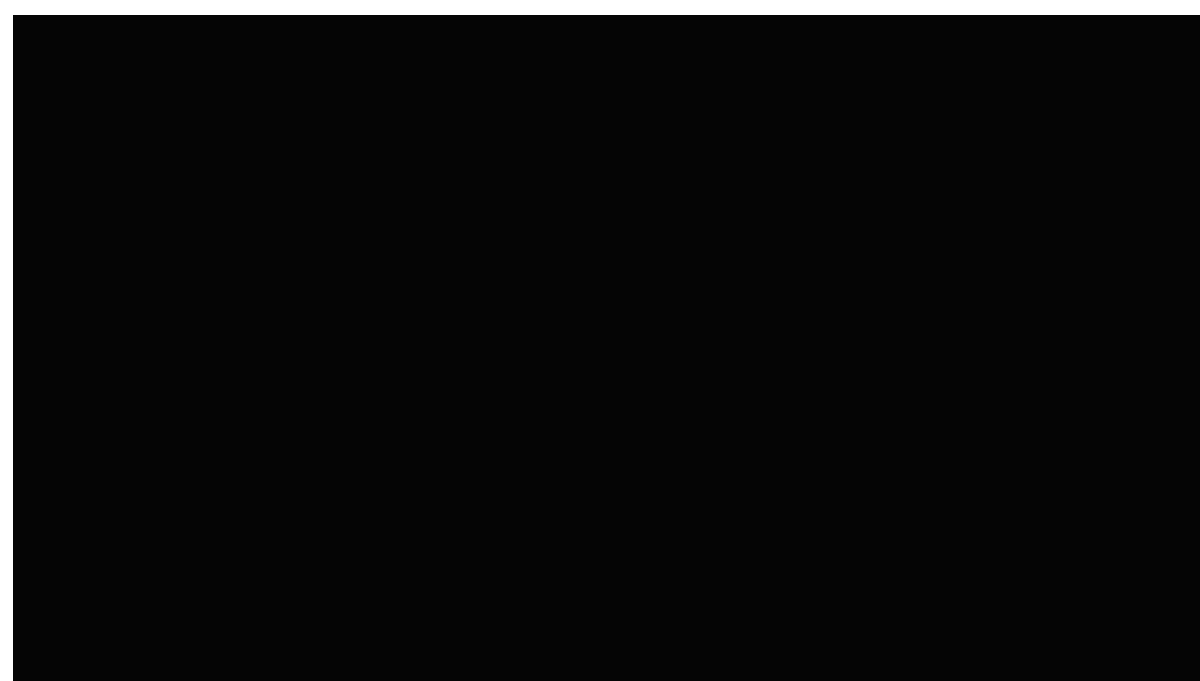
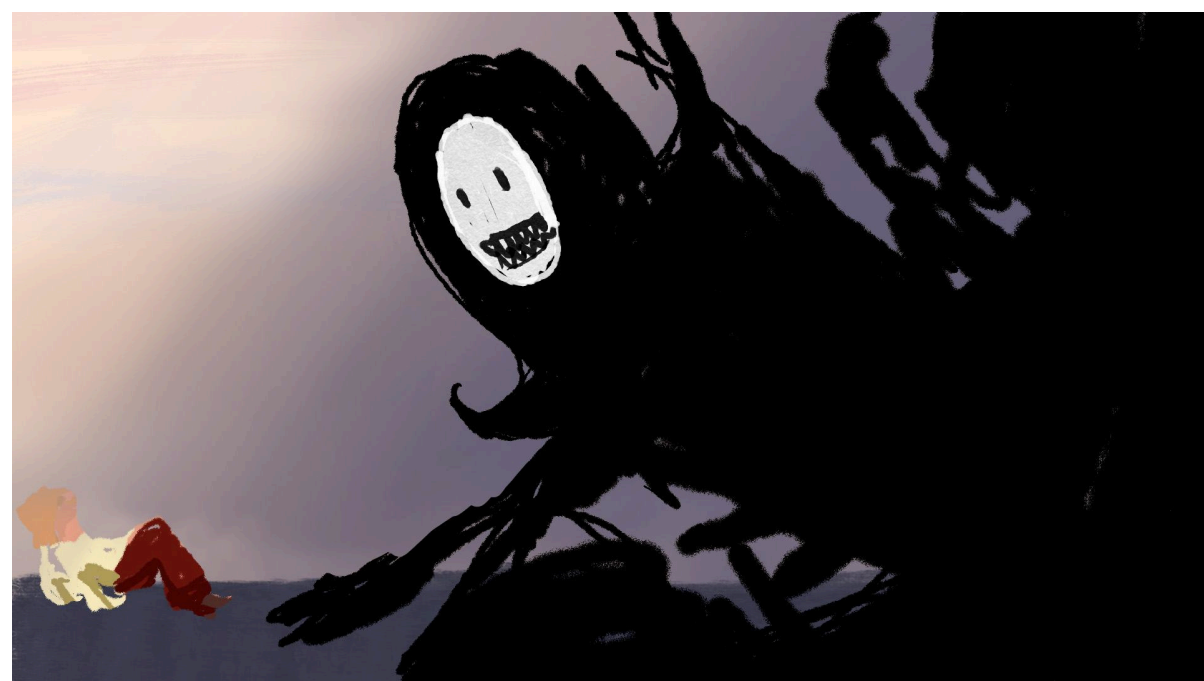
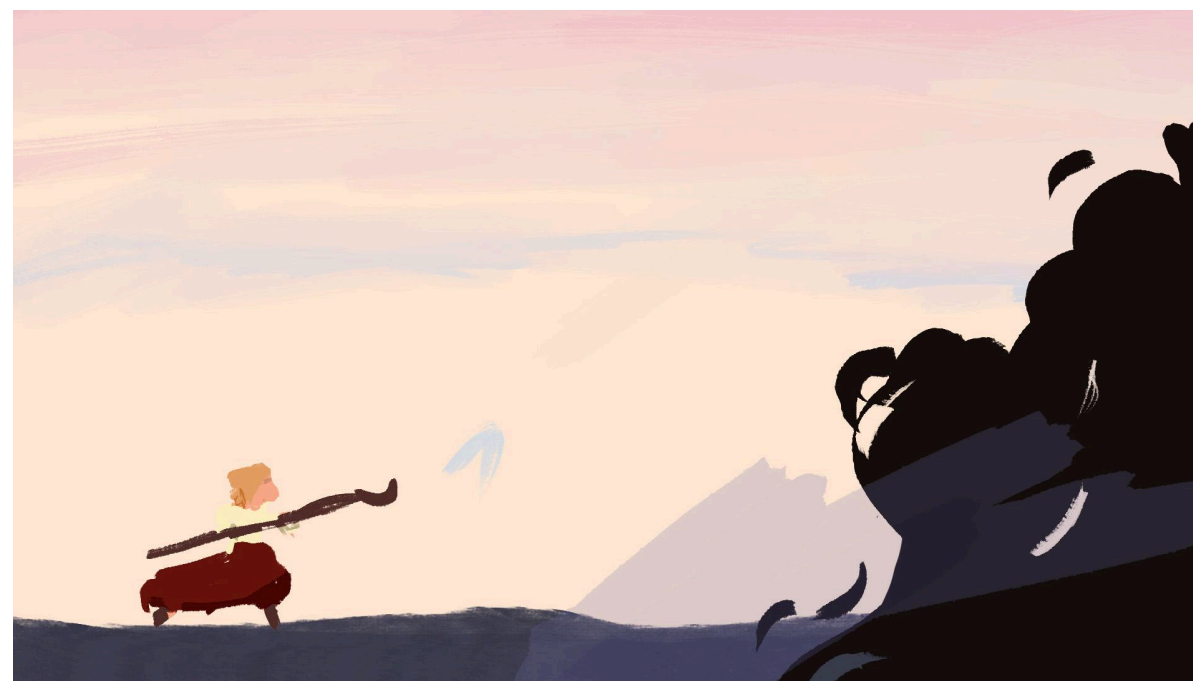
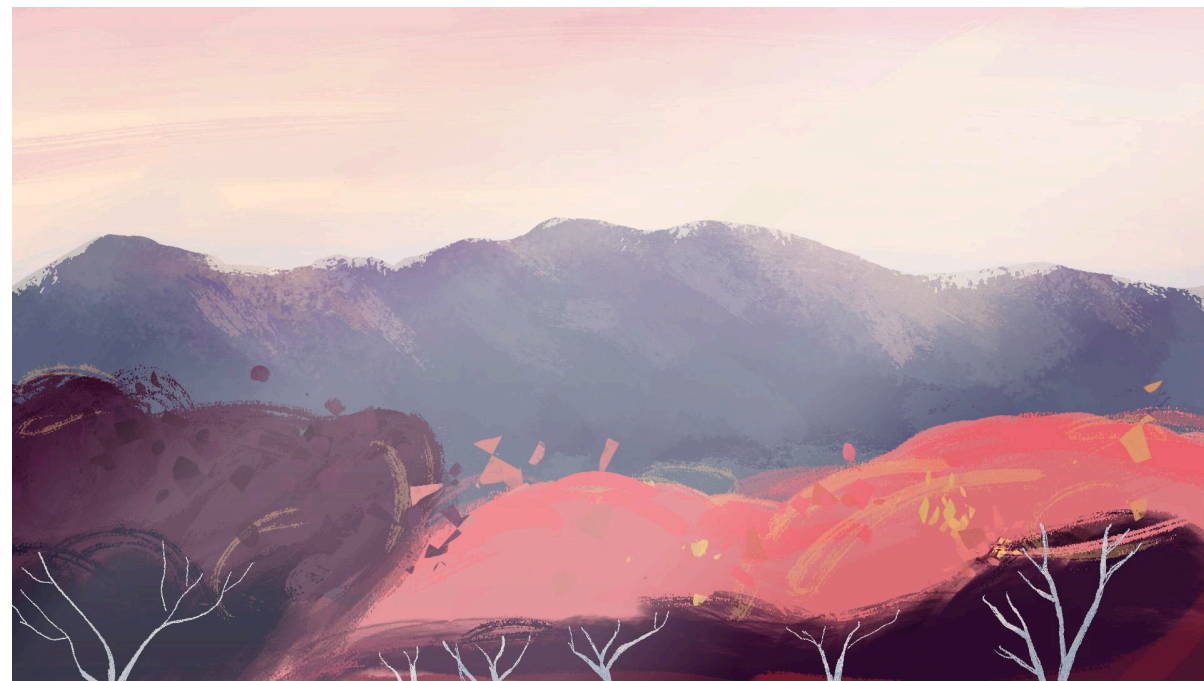
Eventualmente surgiu uma ideia de surgir um urso no jogo, para brincar com o que se tem conversado na internet “você prefere encontrar um urso ou um homem na floresta?”.

O JOGO



o processo de level design surgiu organicamente e junto com ele, o jogo se divide em três partes.
A primeira da culpa e da vergonha;
A segunda, da raiva;
E a terceira, da superação.

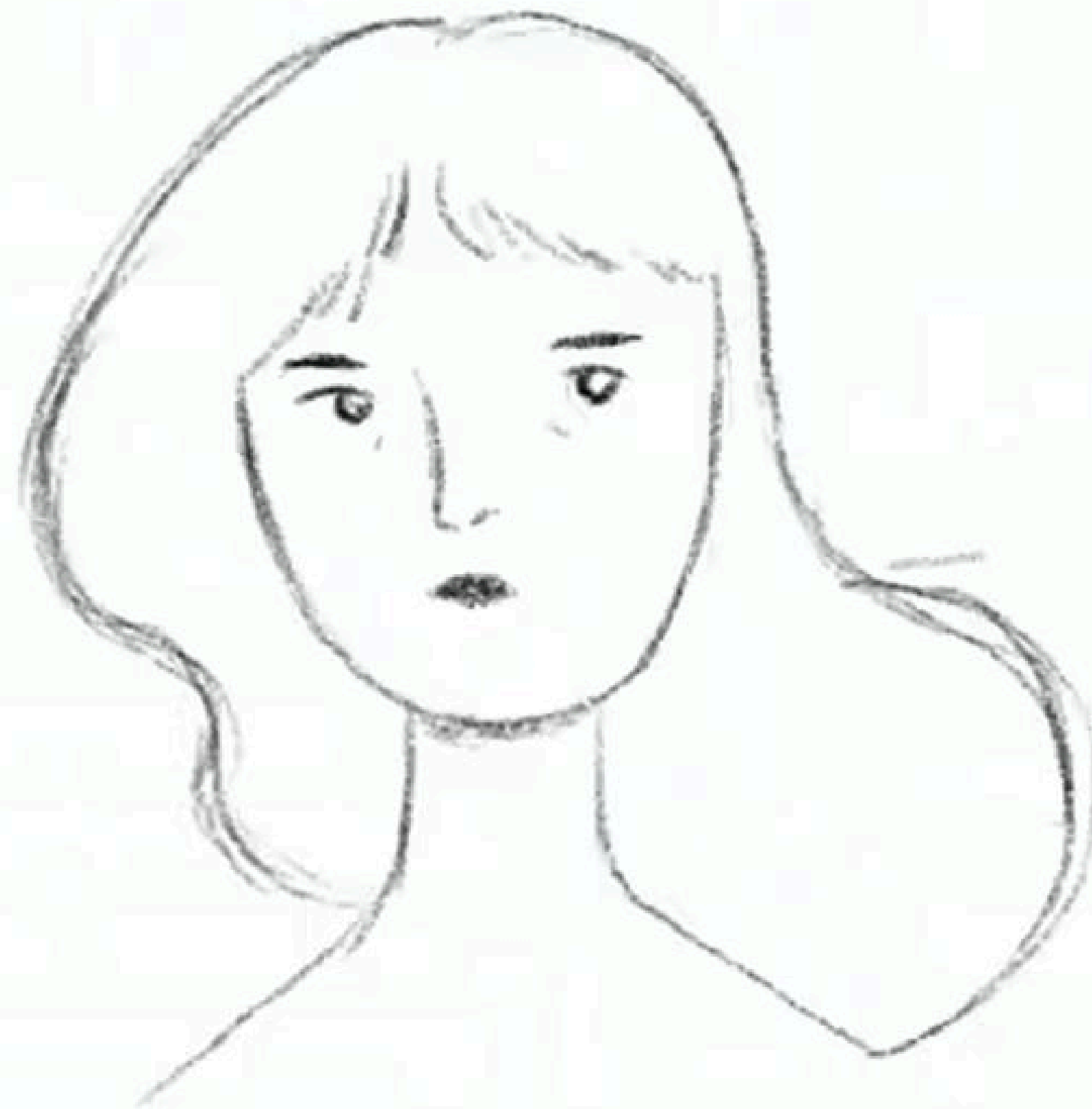
A PRIMEIRA CENA



Um primeiro esboço da primeira cutscene. Quando a luz dela é roubada e o trauma está muito grande e cheio de espinhos.

Primeira Versão

Primeiro teste de
animação e
primeiros
esboços.





aluno infantil

- medo
- insegurança
- trauma
- culpa

quarto



visibilidade



memória



delusões da cama



umia uma
após o
aluno
Ela se
lembra
tipo flash

montanha de espelhos



low up de
cheque

aluno na fase adulta

corpo e' uma casa. eu estou presa
dentro. Me sentia como fantasma de
que já fui.

dentada na cama



tinder

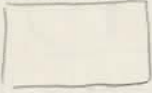


uma
de manhã
com
glitch

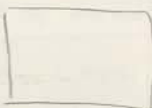
umas mandando
mensagens



lendas se acumulando e indo ao date



uma que se trata de uma história?



the victim must learn to make language
tell her own truth. He raped me
I was raped.

I'm broken
não quero o toque de ninguém



vento



fase mudando



Eu me sinto dessexualizada, ao
mesmo tempo que me sinto
ultra sexualizada.

A minha sexualidade sempre
volta àquele momento

deitada na cama, ao lado da sombra
que a toca



passaro liberdade - morte



→ Passaro
representa a
morte de quem
ela tra
Algo ruim aconteceu com
ela

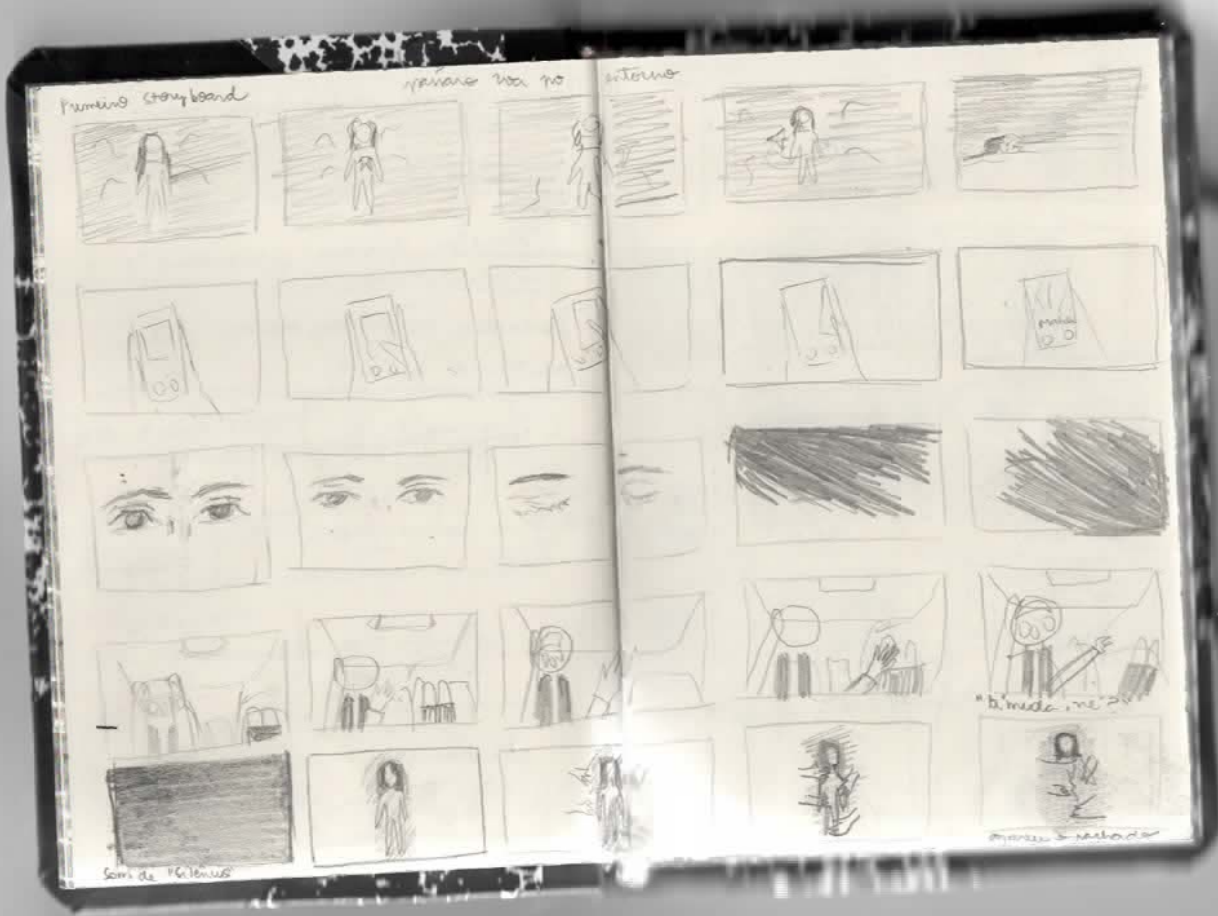
Como sobrevive?

Ela precisa redescobrir quem

• Após o evento traumático, Magnolia
trouxe a conexão com a vida que
foi ^{arrancada} ~~assassinada~~ dentro de si.
Ela sobreviveu, ^{pois não parece} ~~mesmo não~~, ela nunca
foi avulsa, mas ainda está viva
dando seu melhor, e enfrentando
os monstros da memória e da vergonha.
Magnolia tenta focar no mundo ao
redor.

• Entre fragmentos de memória, vergonha
e culpa, os monstros a assombram.

• Reconstituindo-se aos poucos em um
corpo que não parece seu, que
já não parece um lugar seguro,
mas que ainda guardam possibili-
dades de vida.





1PCA

argumento e linguagem

• narrativa acadêmica

discurso

fortalecimento

visibilidade

potencial pedagógico

mas mulheres se sentiram capazes de entrar na arte

Estão ocultas, silenciadas

artista



fulgamento



vergonha



me enganou

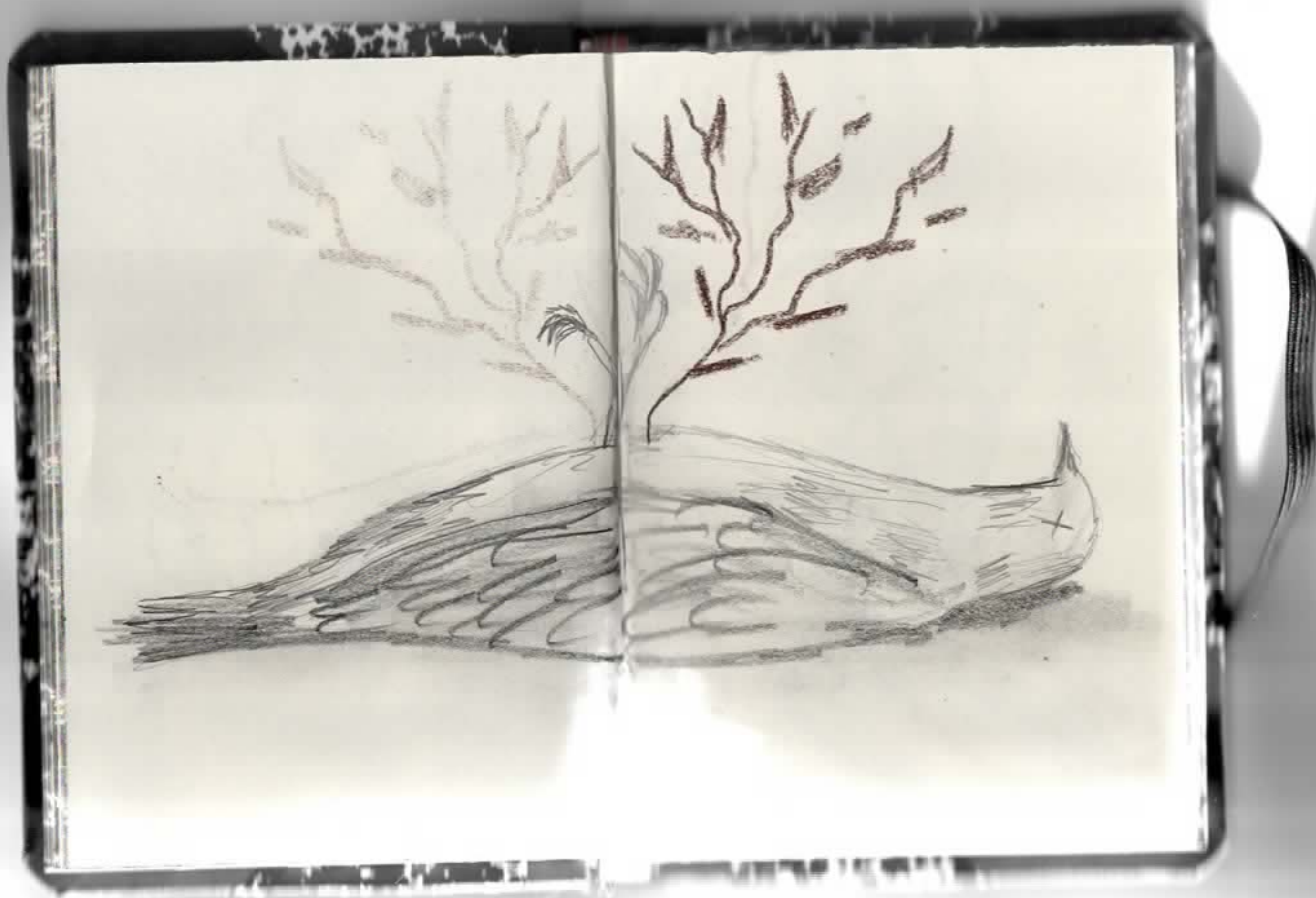
foi uma
montura?

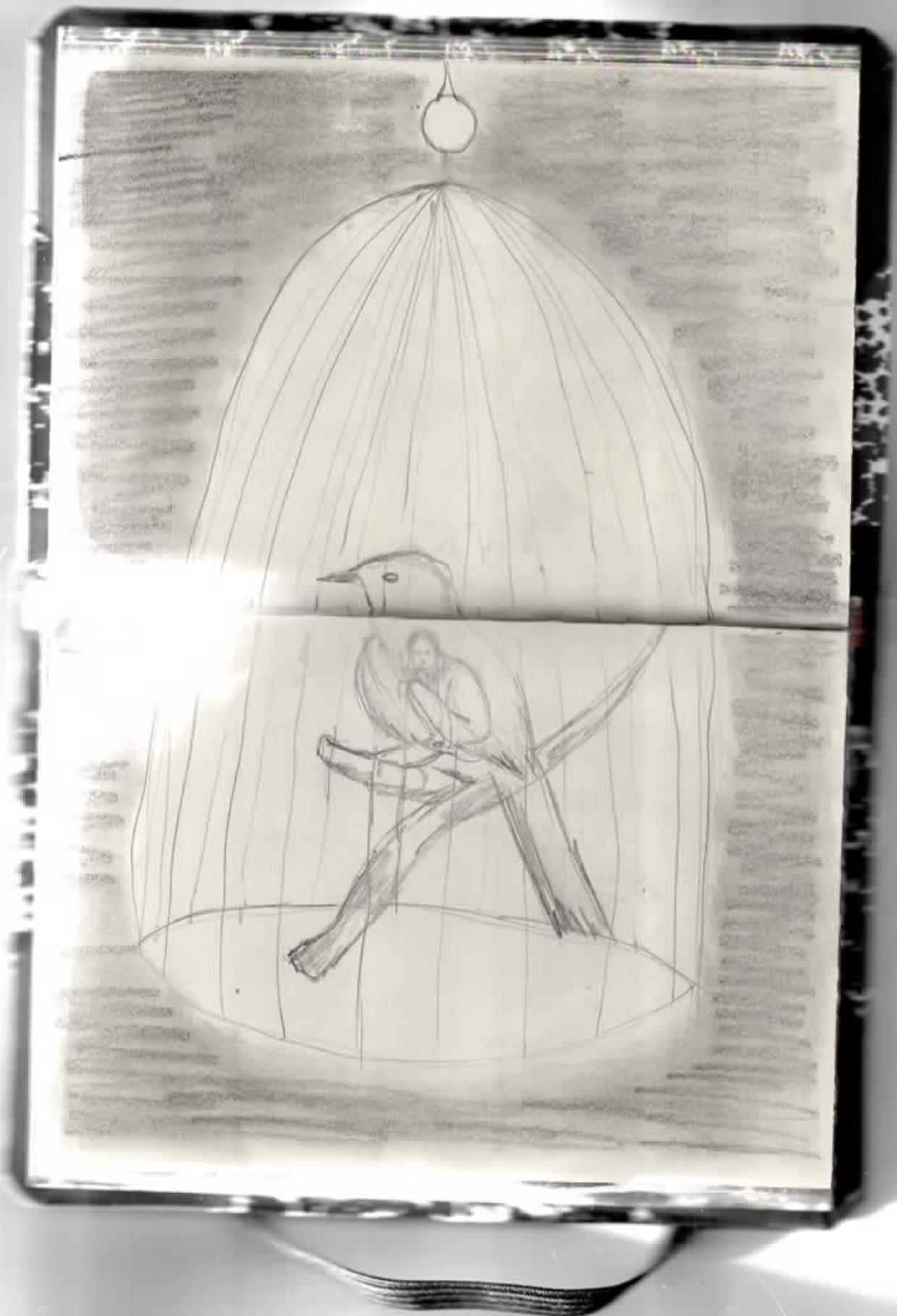
Monstruoso

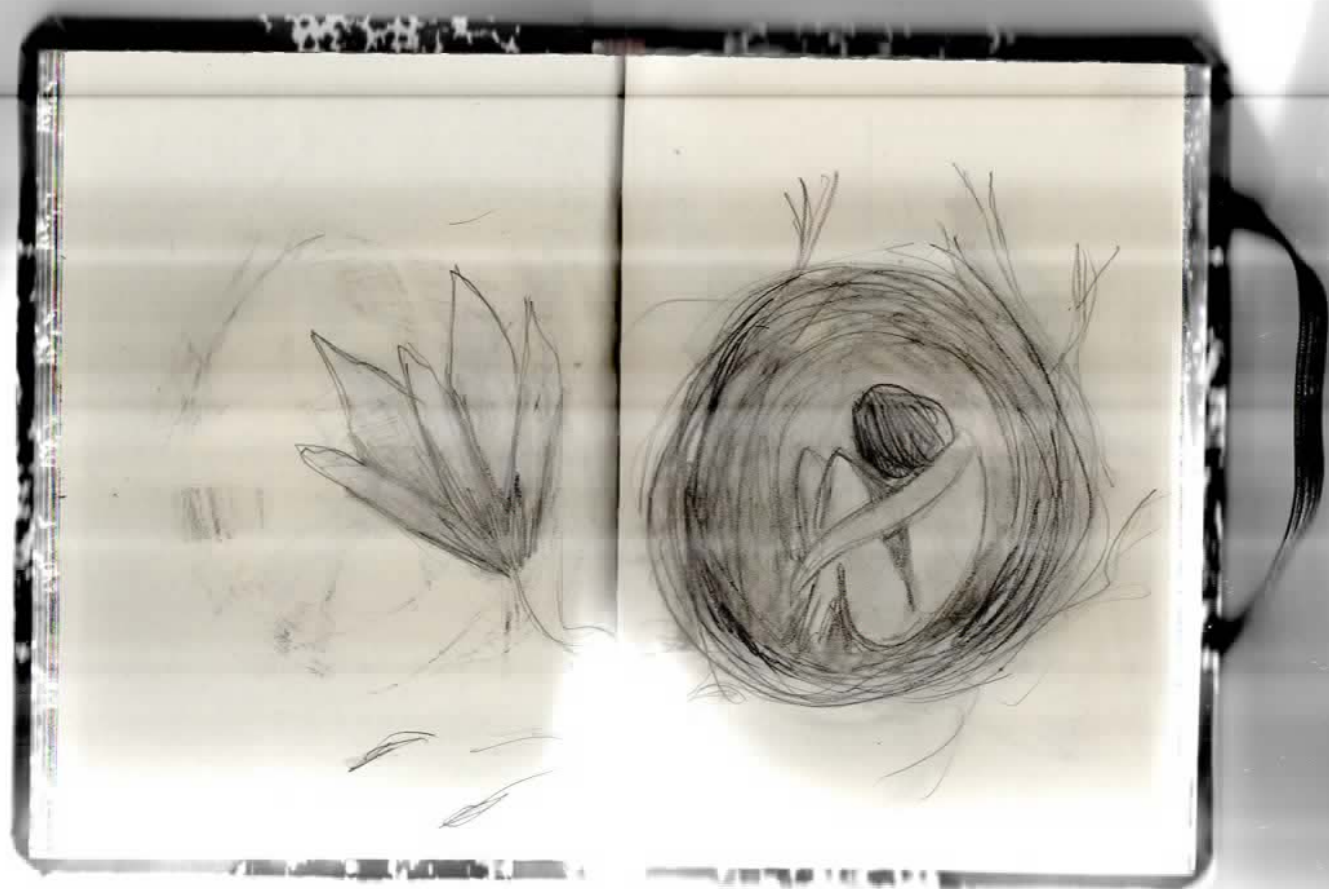


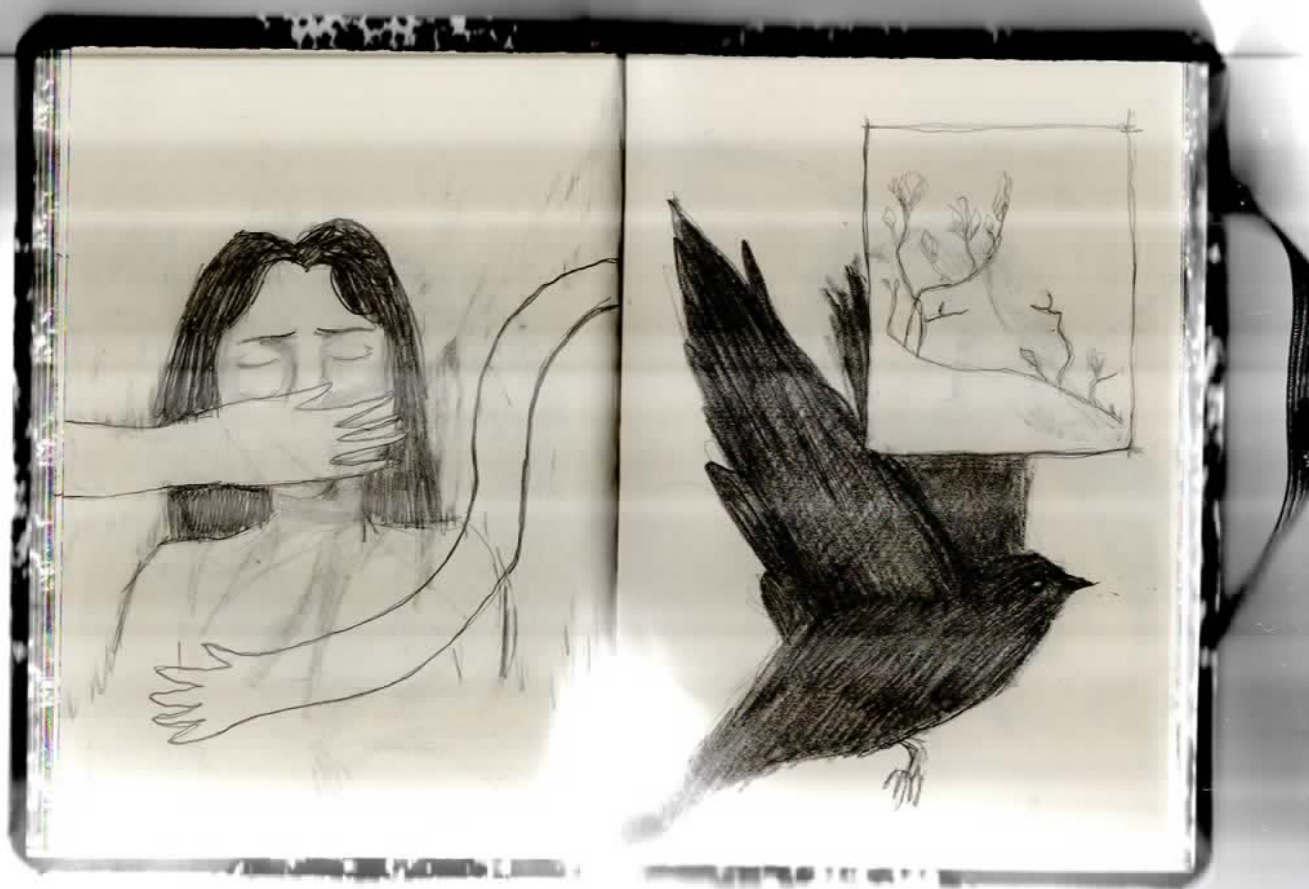




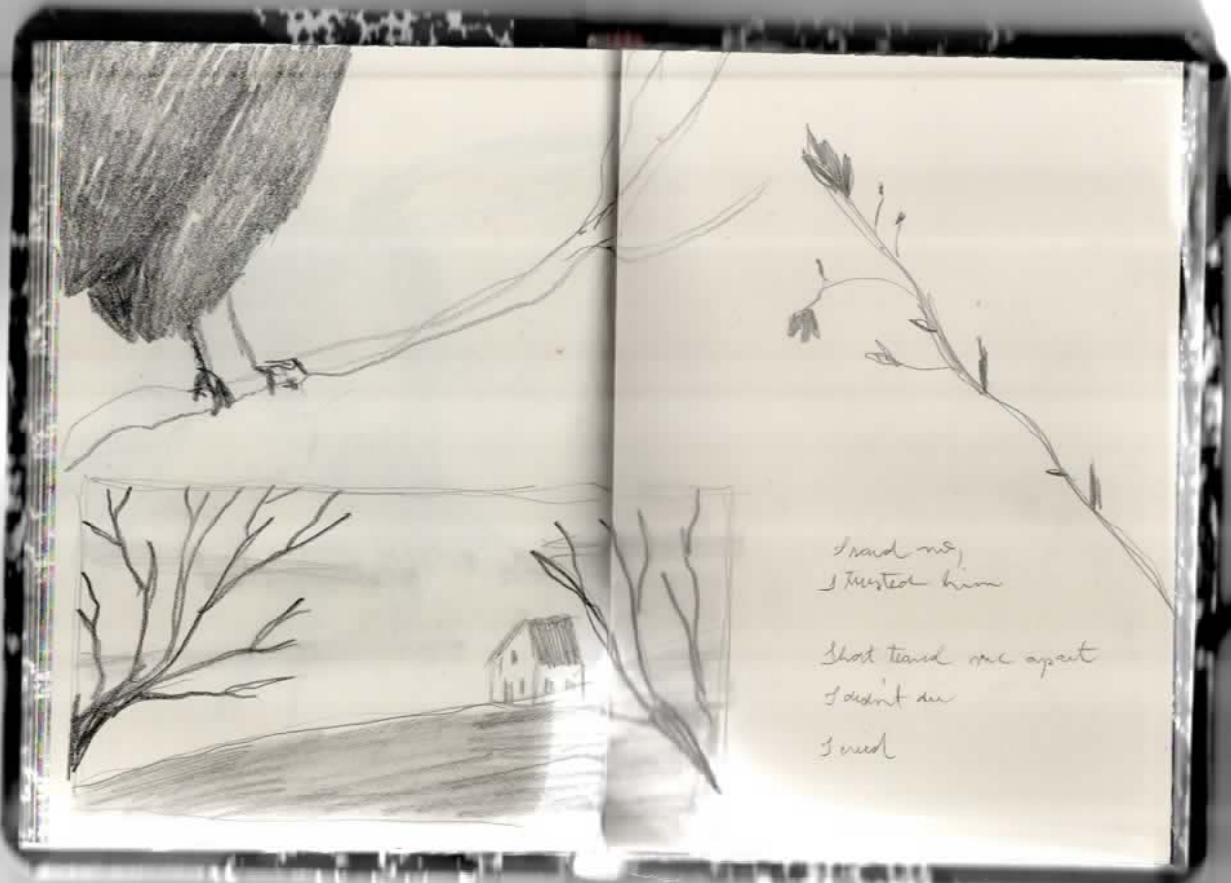












I said no,
I trusted him

Shot tears me apart
I didn't see
I need

I survived even if survival
didn't look like
much



faces

MAGNOLIA

Uma Autoetnografia Animada sobre a Violência Sexual e Memória

Mabilli Nadim Ribeiro Oliveira
mabilli.nadim@gmail.com
Projeto de Dissertação
MDI

MAGNOLIA

Duração: até 3 minutos

Público-alvo: Adultos

Animação 2D

Gênero: Autobiografia, realismo fantástico

Sinopse

Após um evento traumático, Magnólia busca se reconectar com a vida interna que foi arrancada de si.

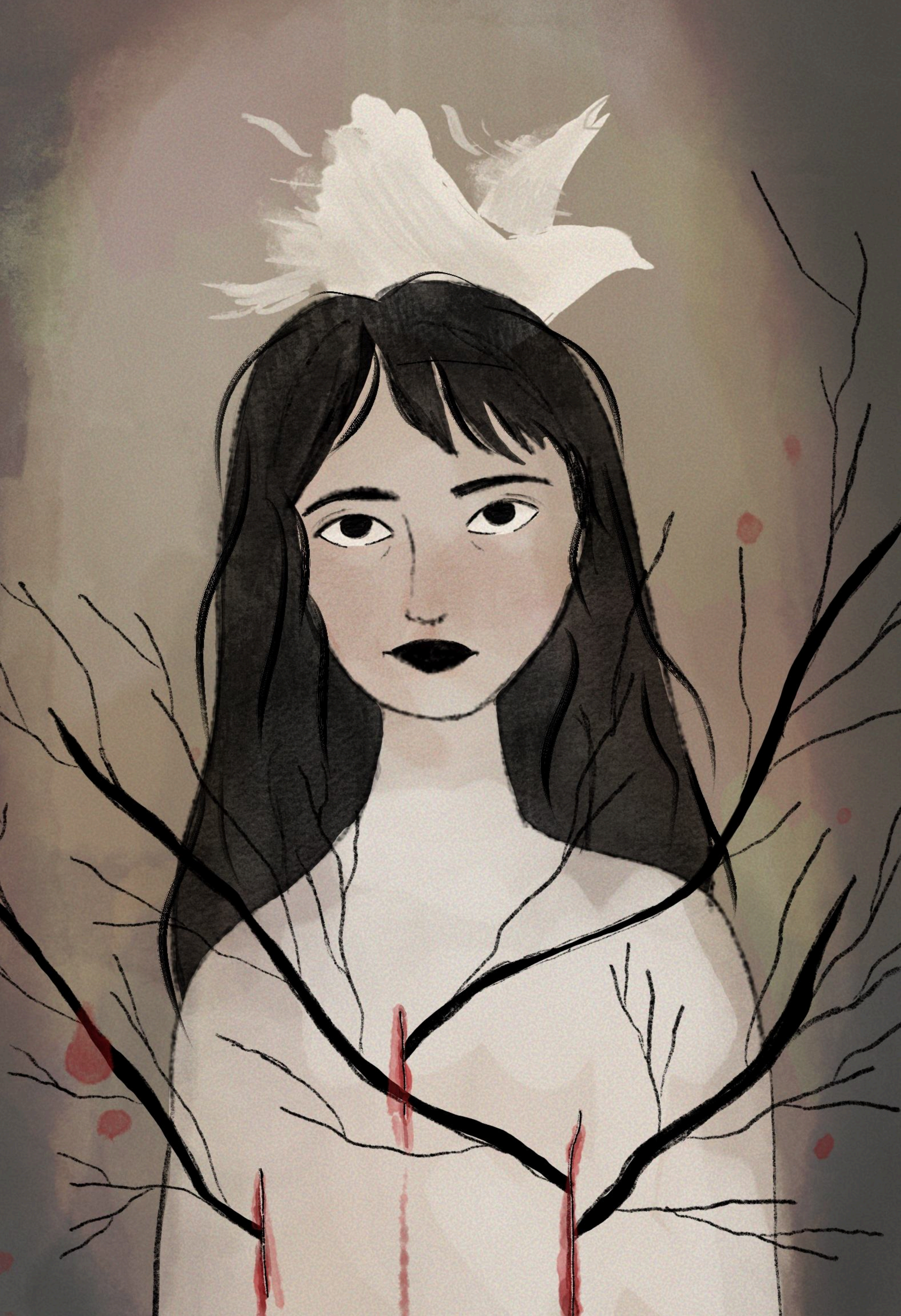
Ela sobreviveu, pode não parecer, nem ela mesma acredita, mas ela ainda está viva.

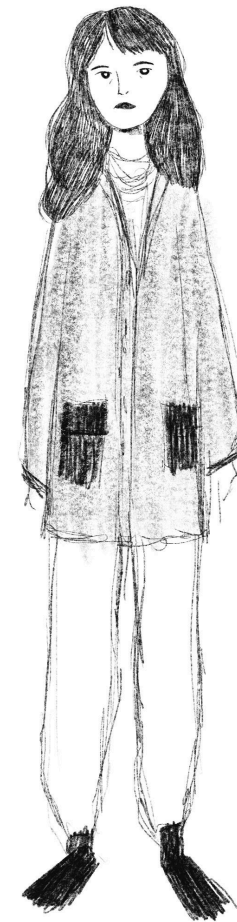
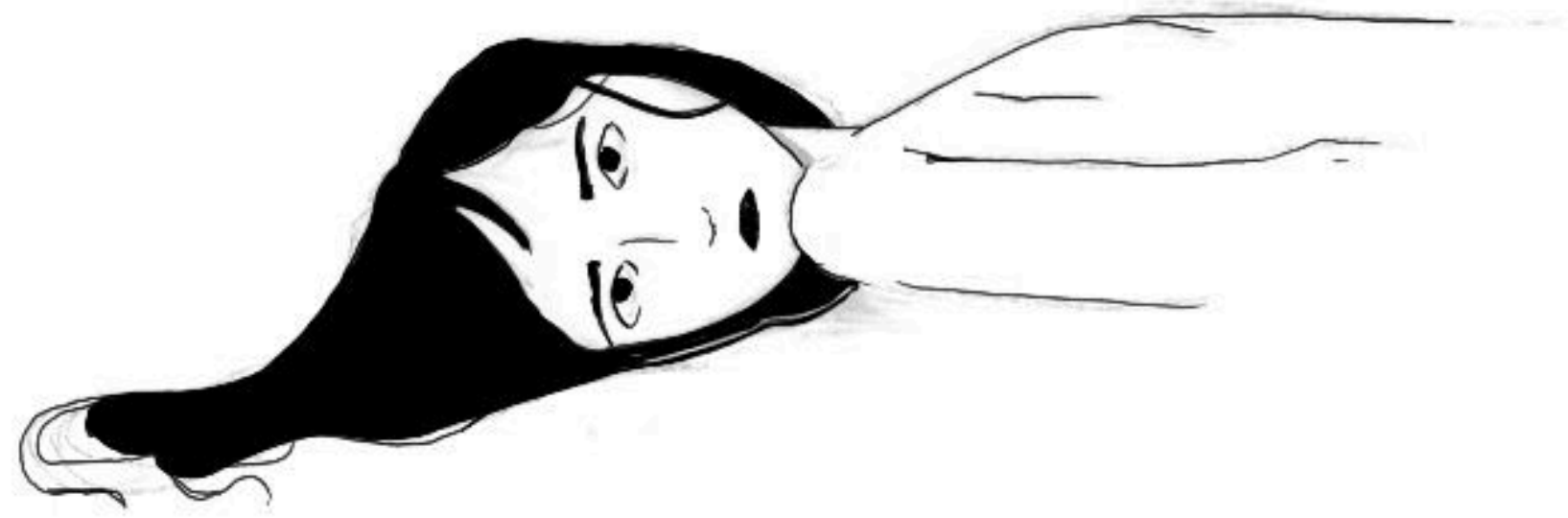
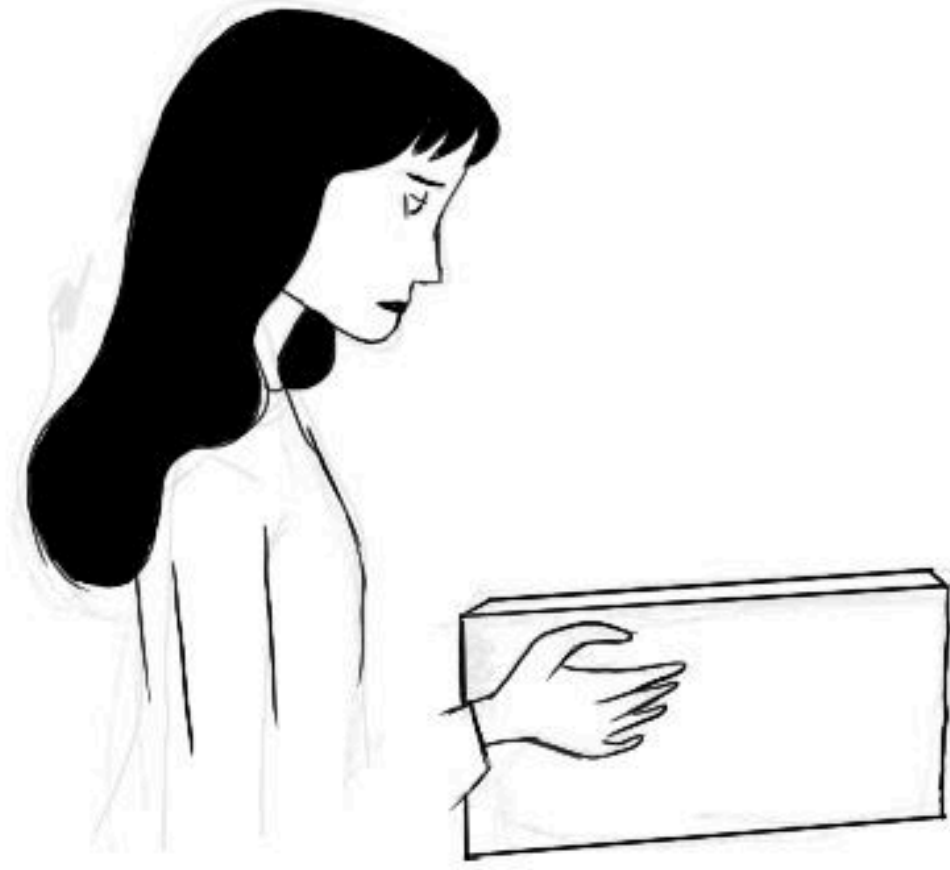
Dando seu melhor e enfrentando os monstros da memória e da vergonha, Magnólia tenta focar no mundo ao redor, ela busca reaprender a existir, reconstruindo-se aos poucos em um corpo e em um mundo que já não parecem seguros, mas que ainda guardam possibilidades de vida.









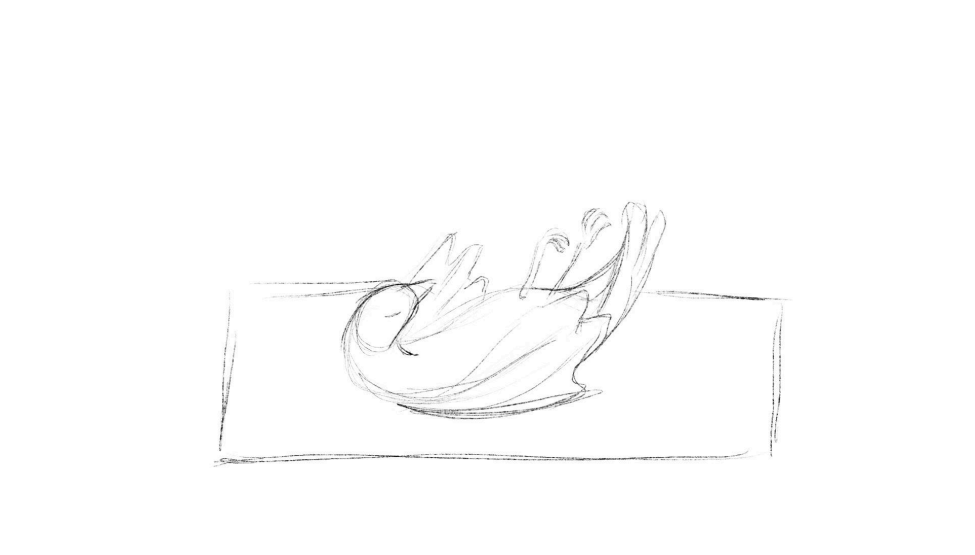
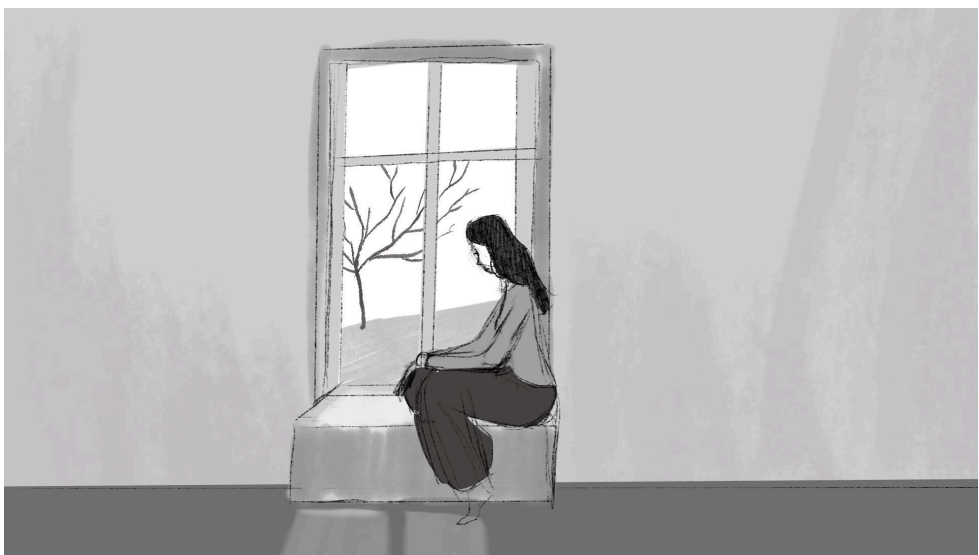
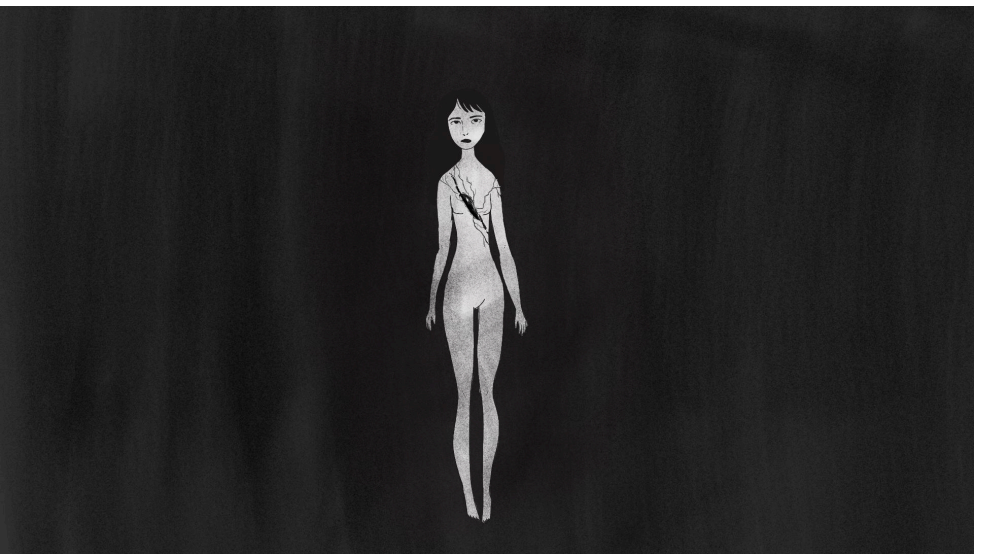
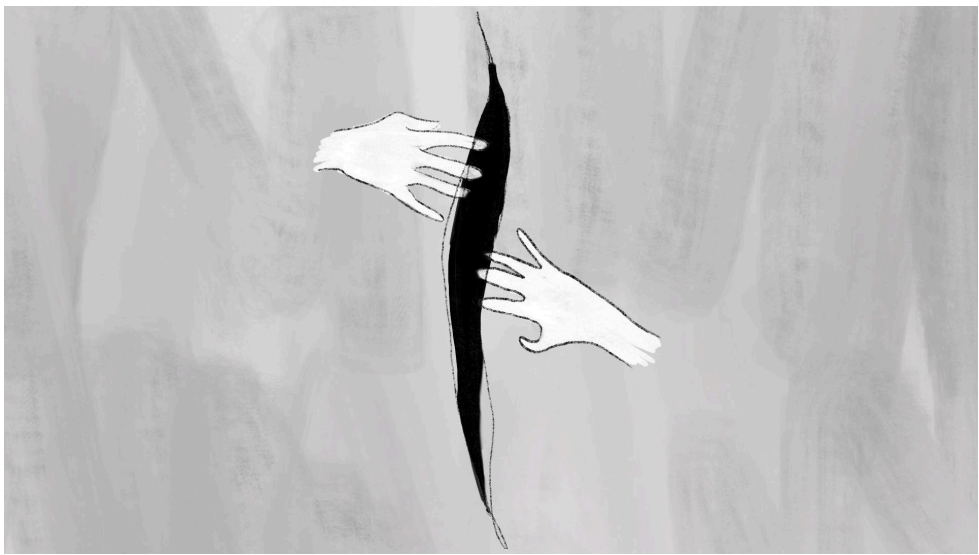
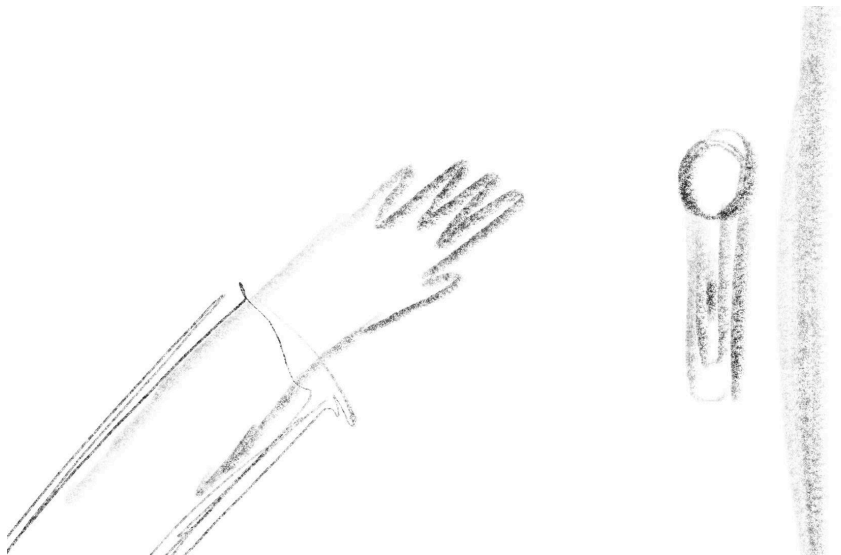
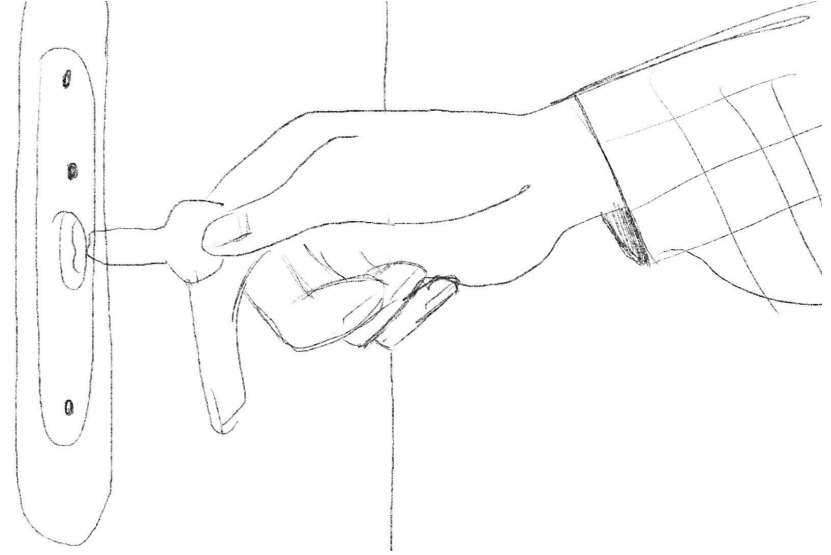


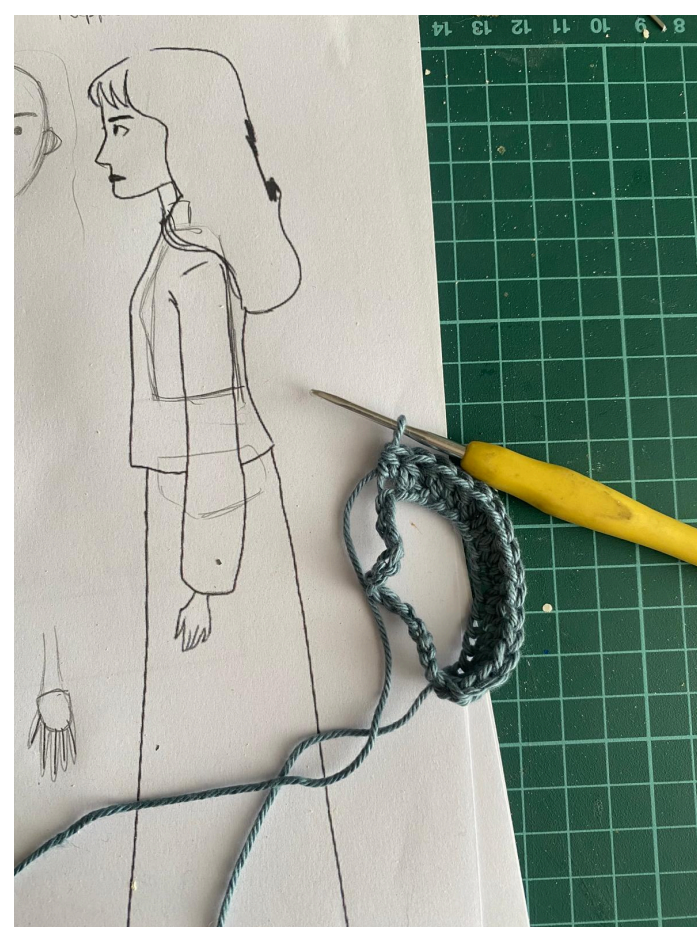
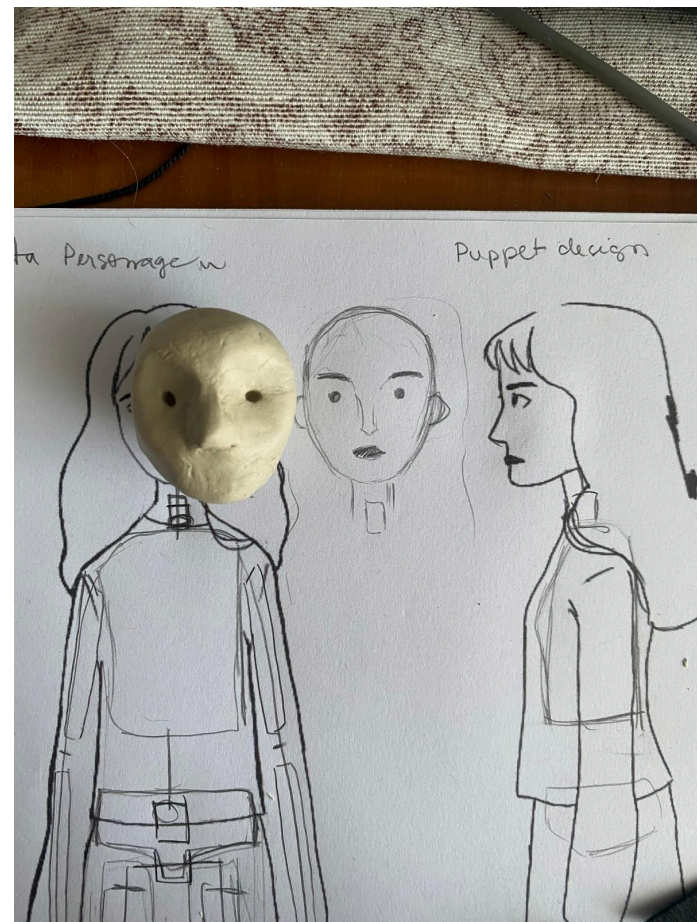
Sobre

Esse trabalho busca refletir minha própria experiência com a violência sexual- é um trabalho muito pessoal, muito íntimo.

Quero mostrar que apesar da dor, da culpa e da vergonha isso pode ser superado, ou melhor, pode ser atravessado.



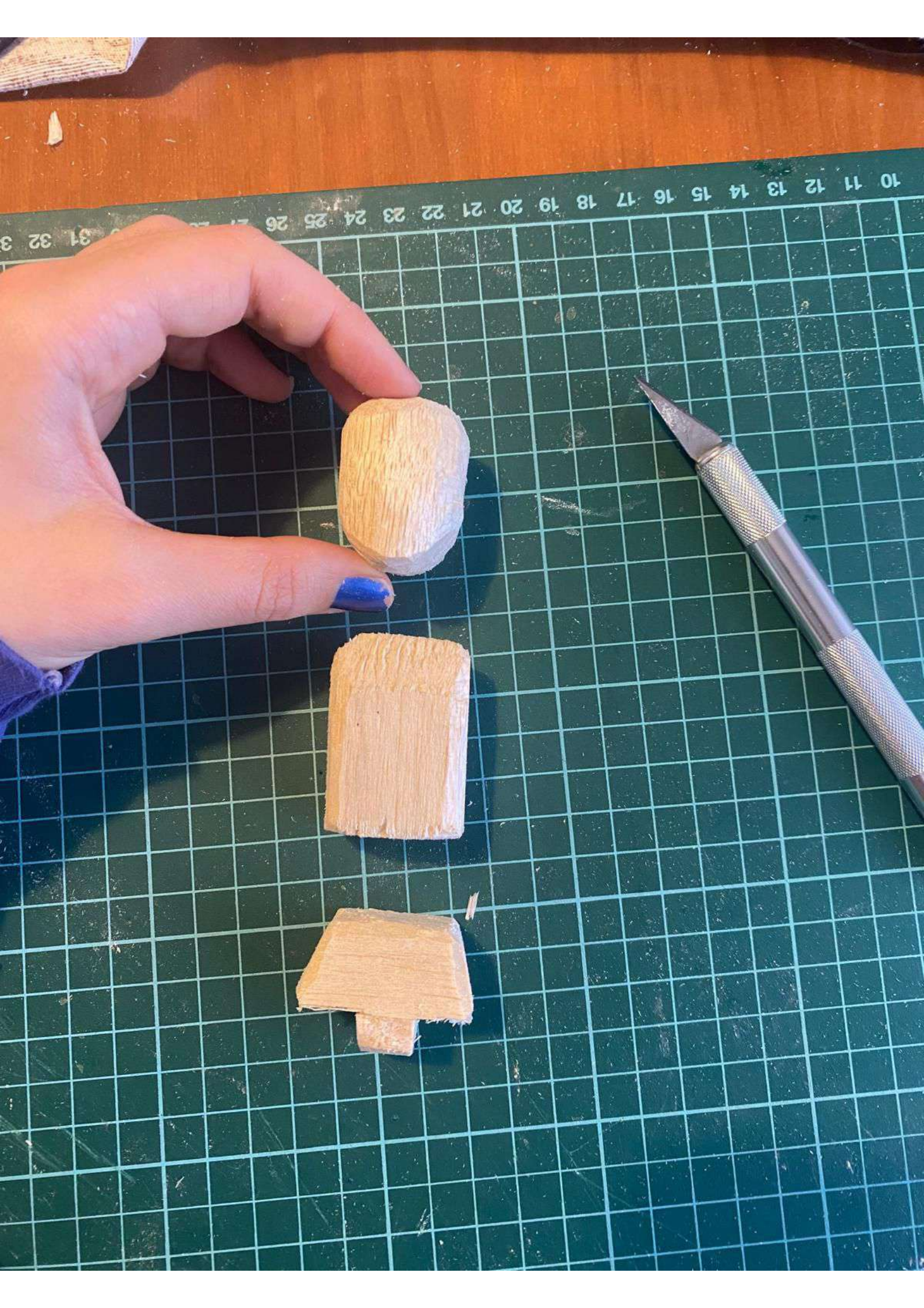




Criação de um puppet para experimentar algumas cenas em stop-motion.

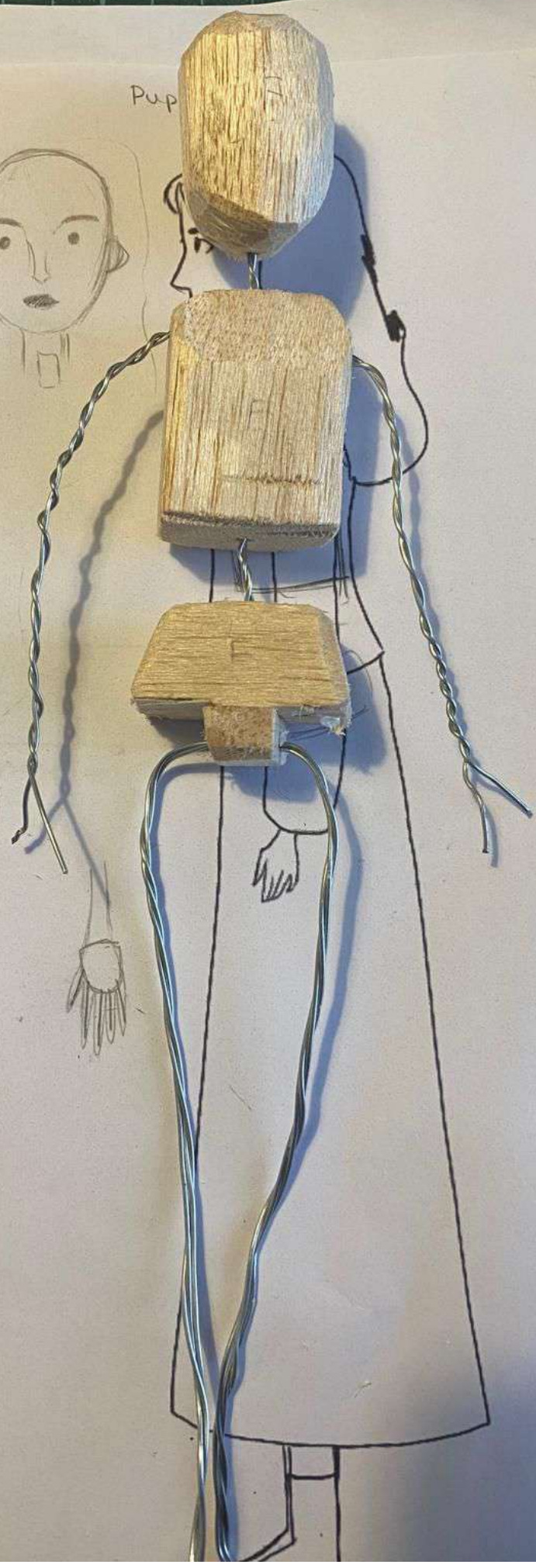






Maqueta Personagem

Pup















CR
CUT
45
A















Teste Animação Tradicional

Teste Animação Stop Motion

Primeiros testes de animação, primeiro com tinta e depois com o puppet.



A seguir, ambos os artigos apresentados na International Conference on Illustration and Animation - CONFIA. Dia 25 de Junho de 2026.

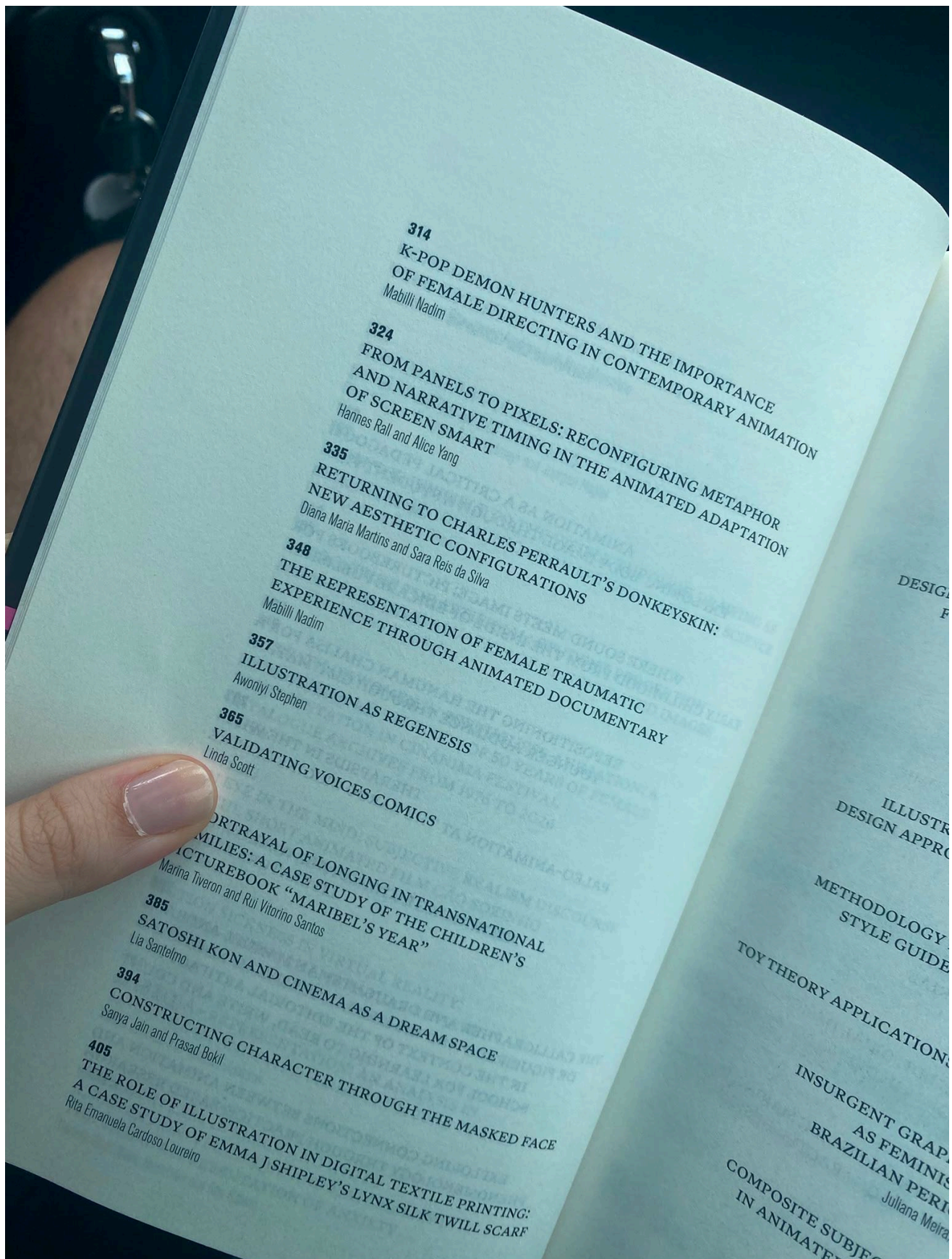


Imagem dos capítulos que foram publicados.

A Representação da Experiência Traumática Feminina Através do Documentário Animado

Mabilli Nadim¹

¹ Universidade do Porto, Faculdade de Belas Artes, Porto, Portugal
mabilli.nadim@gmail.com

Abstract. This article examines how contemporary animated documentary has been used by female animators to represent gendered traumatic experiences. Drawing on a feminist perspective on animation, the study discusses how this medium offers visual and narrative strategies capable of representing memories, emotions, and experiences that are difficult to convey through traditional cinematic languages. The research is based on an analysis of three animated documentary short films: *Inside Me* (2019), by Maria Teixeira Trigo; *Granny's Sexual Life* (2021), by Urška Djukić and Émilie Pigcard; and *Carne* (2019), by Camila Kater. Based on theoretical contributions on trauma, memory, and animation, the study explores how these works use techniques such as visual metaphor, abstraction, bodily metamorphosis and first-person narration to address experiences of violence, sexuality, oppression and bodily autonomy. It is argued that animation, by moving away from the literalness of realism, creates a sensitive space and a symbolic language that makes visible traumatic experiences that are often silenced or kept invisible. Thus, animated documentary emerges as a powerful tool for engaging with testimony, memory and social critique from feminist, political, and artistic perspectives.

Palavras-chave: Animated documentary, gender representation, trauma, memory.

1. Introdução

Esta análise resulta da investigação desenvolvida no âmbito do projeto de mestrado em Design da Imagem, que tem como objeto de estudo o trauma na animação sob uma perspetiva feminina, explorando de que forma as experiências das mulheres influenciam as animadoras a criar e a narrar histórias marcadas pelo feminino, sobretudo aquelas relacionadas com violência sexual, opressão de género e controlo do corpo feminino.

O presente trabalho estrutura-se a partir de três eixos interdependentes: (i) experiência feminina, (ii) memória traumática e (iii) documentário animado. Este enquadramento permite compreender de que forma as experiências das mulheres influenciam a criação e a narração de histórias em documentário animado particularmente no que diz respeito à violência sexual, à opressão de género e ao controlo do corpo feminino.

A animação apresenta um potencial significativo de representar a memória, a identidade, o corpo e as dores humanas. No entanto, foi minimizado por muito tempo como um meio infantil e, conseqüentemente, retirada das discussões da teoria do cinema. Como resultado, questões relacionadas com a memória e com a experiência do trauma

permaneceram, durante largos períodos, pouco exploradas nesse contexto [1]. Contudo, a história da animação inclui diversas animadoras que privilegiam perspectivas feministas ao abordar questões de relevância social, como a opressão, a violência sexual e os impactos do gênero na vida quotidiana [2].

Wells [1] sugere que as mulheres utilizam a animação para resistir à linguagem historicamente dominadas por perspectivas masculinas. Neste sentido, as mulheres utilizam a animação para contar as suas experiências pessoais relacionadas ao gênero para ressignificar violências vividas. Diferentes movimentos sociais e políticos têm causado mudanças nos direitos humanos fundamentais das mulheres, algumas vezes com avanços significativos, outras vezes por retrocessos.

Estas transformações revelam uma tendência crescente entre mulheres que trabalham na animação para expor experiências profundamente pessoais e marcadas pelo gênero. Nesse contexto, o documentário animado tem-se afirmado, nas últimas duas décadas, como uma das áreas mais dinâmicas de investigação no campo dos estudos do documentário.

Este estudo de caso busca compreender como isso é feito através da análise de três curtas-metragens de documentário animado que abordam e resistem a diferentes formas de violência: *Inside Me* (2019), de Maria Trigo Teixeira ; *Granny's Sexual Life* (2021), de Urška Djukić e Émilie Pigeard; e *Carne* (2019), de Camila Kater.

2. Revisão de Literatura

2.1. Memória e o Trauma na Animação

A relação entre memória, trauma e animação tem sido abordada a partir de diferentes perspectivas teóricas que destacam a natureza subjetiva, fragmentária e construída da lembrança. No contexto da animação contemporânea, a memória não pode ser entendida como um registo fixo do passado, mas como um processo dinâmico de reconstrução sensorial, emocional e narrativa.

Neste sentido, Ruth Richards [3] cita Walden (2019) destacando que a animação permite evidenciar características fundamentais da memória, como a sua ligação com a imaginação, a criatividade e a corporeidade, sublinhando sobretudo o seu caráter subjetivo.

Complementarmente, uma das propriedades fundamentais da animação é a metamorfose, que permite a transformação contínua de imagens [1]. Esta fluidez torna-se particularmente relevante na representação da memória e do trauma, uma vez que permite a dissolução das fronteiras entre passado e presente, realidade e imaginação, corpo e narrativa.

Tendo em conta que a memória não se apresenta como um processo linear ou sequencial, mas sim como uma montagem fragmentada de imagens, emoções e acontecimentos, na qual a causalidade narrativa é frequentemente substituída por associações subjetivas e afetivas. Este modelo é particularmente relevante para a animação, uma vez que esta partilha a mesma lógica de fragmentação, montagem e recomposição temporal [3].

E é com a função de preservar, transmitir e mediar as memórias (traumáticas ou não) que a animação constitui uma tecnologia mediadora e desempenha papel integral no desempenho de memórias pessoais e coletivas [4]. Ao operar fora das limitações da

representação fotográfica, a animação permite a construção de formas visuais que não dependem da fidelidade ao real, mas sim da sua interpretação subjetiva e simbólica.

O trauma não reside apenas no evento em si, mas na forma como este é repetido e reexperienciado ao longo do tempo [3]. Esta dimensão de repetição e posse do sujeito pelo evento traumático torna-se particularmente relevante na análise da animação, uma vez que a repetição e a transformação são princípios estruturais do próprio meio [1]. A animação permite, assim, representar não apenas o evento traumático, mas a sua persistência através de formas visuais e corporais.

E a relação entre o corpo e a memória é aprofundada por Edward Casey (2000) em Richards [3], distingue termos como *“body memory”* e *“memory of the body”*, sendo a primeira entendida como uma forma de memória incorporada e não consciente, enquanto a segunda corresponde a uma recordação reflexiva do corpo como objeto.

No contexto da animação, esta distinção torna-se emblemática, uma vez que o meio visualiza precisamente a tensão entre o corpo como sujeito da experiência e o corpo como objeto de representação. Assim, a animação permite explorar a instabilidade entre estas duas formas de memória corporal, especialmente em contextos de trauma e especialmente no que tange o trauma experienciado no corpo de mulheres.

As práticas cinematográficas, e a animação em particular, têm o potencial de oferecer maneiras de desafiar as relações de poder hegemônicas, especialmente aquelas relacionadas ao género, algo que a torna ainda mais propícia para explorações da memória pessoal [6].

2.2. O Potencial do Documentário Animado

O documentário animado consiste num projeto audiovisual que parte do registo de imagens live-action ou apenas de áudio de situações, personagens e espaços reais, os quais posteriormente recebem intervenções de animação, geralmente evidenciado por fotografias, desenhos, filmes ou outros materiais reinterpretados na animação [5].

De acordo com Honess Roe [6], o documentário animado não deve ser entendido como uma simples ilustração de conteúdos factuais, mas como uma forma documental que reconfigura a relação entre imagem e realidade. A autora argumenta que, ao invés de comprometer a veracidade, a animação introduz uma dimensão interpretativa que permite representar experiências subjetivas, memórias e estados internos que escapam ao registo fotográfico. Neste sentido, o documentário animado opera como uma construção que torna visível aquilo que não pode ser diretamente capturado pela câmara.

De acordo com Nea Ehrlich, o uso da animação para representar o que é real reflete uma mudança cultural no qual a animação se afasta de imagens infantis ou mesmo fantasiosas para abordar conteúdo factual [7]. Oferecendo novas formas de ver o mundo, de formas não convencionais [6].

O uso do documentário animado começou a crescer em meados dos anos 2000, como os filmes *Persepolis* (2007)[5,6] e *Waltz with Bashir* (2008) [5], e abriu espaço para diferentes formas de documentar a realidade, por seu carácter contraditório entre realidade e ficção. Nesse sentido, pela animação representar o que é fantástico, onírico ou extraordinário, o documentário animado torna-se a uma mídia exemplar para representar histórias absurdas, principalmente relacionadas ao trauma e à memória para

ultrapassar o realismo e explorar o peso dessas experiências. [6,7]

E se o documentário animado se tornou uma mídia utilizada nos anos 2000, é natural que o político e o social desta época impulsione estes assuntos, como as políticas de gênero e sexualidade, por exemplo.

Warren e Veras [2] citam o livro de Jayne Pilling *Animating the Unconscious: Desire, Sexuality and Animation* (2012) como sendo um dos primeiros trabalhos a trazer a atenção para a forma como a animação pode abordar temas ligados ao desejo, à sexualidade e ao inconsciente, levantando a seguinte questão: por que razão e de que forma a animação é um meio tão adequado para tratar este tipo de temas.

Pilling e os autores que participaram no livro foram também dos primeiros a estudar curtas-metragens de animação autorais ou artísticas que exploram a sexualidade e o desejo a partir de perspectivas feministas. Em vez de olhar apenas para a animação comercial ou infantil, focaram-se em obras independentes que abordam experiências pessoais e questões sociais.

Segundo Pilling, o crescimento do documentário animado pode ser explicado por vários fatores, como a uma mudança na cultura da animação de autor, que passou de temas mais universais para narrativas mais específicas e pessoais; a influência do feminismo, que incentivou a exploração de experiências individuais, especialmente as das mulheres; o surgimento do documentário animado como gênero próprio; e o uso mais frequente de vozes humanas reais, em vez de vozes caricaturais ou de personagens antropomórficas, o que transmite a sensação de que uma pessoa real está a relatar a sua própria experiência [2].

A animação, portanto, torna-se um meio muito adequado para abordar questões relacionadas às memórias, ao trauma, ao conceber formas de realidades impossíveis de capturar, como sonhos, emoções e memórias. Segundo Wells [1], através da animação é possível extrapolar os limites da realidade que ampliam as possibilidades da forma, sendo capaz de acolher e tornar legítimas narrativas marcadas por ambiguidades sociais e políticas, como aquelas que envolvem experiências traumáticas, violência ou marginalização, sem a obrigação de reproduzir fielmente a realidade tal como ela é vista no mundo físico. Ao mesmo tempo, em que a animação pode dialogar com condições reais da existência, como emoções, relações de poder e experiências vividas, ela também se distancia do realismo literal ao recorrer a recursos próprios do seu vocabulário visual, como a abstração, a metáfora, a distorção do corpo e a manipulação do tempo e do espaço. Essa dupla capacidade permite que a animação expresse contradições e conflitos internos de forma mais flexível e sensível do que linguagens baseadas na representação direta do real, tornando-se especialmente eficaz para narrativas sociais e politicamente complexas. Através de cenas que podem ser interpretadas como humorísticas, a animação consegue representar formas de violência que seriam difíceis — ou até mesmo insuportáveis — de assistir em live-action. [2].

Este artigo propõe um enquadramento analítico baseado em três eixos interdependentes (i) experiência feminina, (ii) memória traumática e (iii) documentário animado. Sendo que o documentário animado funciona como meio expressivo que

permite a interpretação da memória traumática como ferramenta para expressar, explorar e denunciar as experiências pessoais traumáticas do corpo feminino construídas numa sociedade misógina que desvaloriza, restringe e controla os corpos das mulheres e as suas possibilidades. Sendo a violência um elemento persistente que permeia todas essas experiências.

3. Metodologia

Este estudo adota uma abordagem qualitativa de análise fílmica, centrada na interseção entre documentário animado, memória traumática e experiência feminina.

O corpus é composto por três curtas-metragens de documentário animado contemporâneo: *Inside Me* (2019), de Maria Teixeira Trigo; *Granny's Sexual Life* (2021), de Urška Djukić e Émilie Pigeard; e *Carne* (2019), de Camila Kater.

A seleção destas obras baseia-se na sua relevância para a investigação, nomeadamente pela representação de experiências femininas marcadas por diferentes formas de trauma e pelo uso de estratégias diversificadas de animação documental.

Os critérios de seleção foram definidos de forma a garantir coerência analítica entre os filmes: (i) tipo de trauma representado, privilegiando-se experiências sexuais e estruturais associadas a desigualdades de género; (ii) centralidade da experiência feminina, com narrativas construídas a partir de vozes ou perspetivas femininas; (iii) forma de narração, com ênfase no testemunho e na narração em primeira pessoa ou múltiplas vozes testemunhais; e (iv) estratégias de representação animada, incluindo o uso de metáfora visual, abstração, metamorfose corporal e distorção expressiva da realidade.

A análise dos filmes foi realizada com base na aplicação dos critérios acima descritos, permitindo identificar padrões recorrentes e diferenças estruturais entre as obras. Este processo analítico considerou três dimensões principais: (a) a relação entre experiência feminina e estruturas de poder, (b) as formas de representação da memória traumática e (c) o papel do documentário animado enquanto dispositivo de mediação visual.

Esta abordagem comparativa permite compreender como diferentes práticas de documentário animado utilizam estratégias narrativas e visuais para a representação da memória traumática feminina.

4. Análise

4.1. Inside Me

Dirigido por Maria Trigo Teixeira, *Inside Me* (2019) é um curta-metragem que aborda a experiência do aborto vivido por uma jovem mulher. O filme é narrado na primeira pessoa e as imagens vão-se construindo gradualmente ao longo do relato. As animações, frequentemente simbólicas e por vezes abstratas, acompanham a narrativa e contribuem para revelar sentimentos e acontecimentos que são ou não explicitamente verbalizados.

Há ambiguidade e sensibilidade tanto no relato quanto na animação. A linguagem visual, construída em 2D com tinta e apenas em preto e branco, intensifica a

tensão emocional que atravessa a história. *Inside Me* revela cuidado e responsabilidade ao tratar um tema extremamente delicado e pessoal.

A plasticidade da animação conversa com a dualidade simplista que permeia o tópico do aborto. A animação é utilizada como uma camada além da narrativa, emoções que possam estar implícitas no discurso que não podem ser explicadas em palavras.



Fig. 1. Frame do filme *Inside Me* (2019)

4.2. Granny's Sexual Life

Granny's Sexual Life (2021), é um documentário animado dirigido por Urška Djukić e Émilie Pigéard, baseado em mais de 2.000 testemunhos de mulheres entre os 80 e 90 anos sobre as suas experiências sexuais durante a juventude na Eslovénia, coletados por Milena Miklavčič no seu livro esloveno *“Fire, Ass, and Snakes Are Not Toys”* (1970) [2].

O filme começa utilizando fotografias de homens e mulheres em preto e branco, acompanhadas da narração de uma mulher idosa, e ao longo do filme adota um estilo cartunesco, quase como um desenho infantil, que dá vida aos relatos dessas mulheres sobre opressão e violência. Nesse processo, o corpo da personagem é constantemente metamorfoseado e transformado através de traços rabiscados, utilizados para representar as experiências vividas pelos corpos femininos. As metáforas são ampliadas para representar as genitálias ou situações violentas de machismo no matrimónio.

Uma cena específica revela uma experiência devastadora, todo o ecrã escurece e apenas se ouvem os sons de gemidos e respirações, dando a entender que está a acontecer uma violência sexual.

O curta-metragem evita tornar essas situações explicitamente visíveis nas imagens, recorrendo antes à sugestão e ao simbolismo para transmitir a violência e o impacto emocional dessas experiências - é uma violência que acontece dentro do privado, dentro de um matrimónio, ninguém fica sabendo. A autonomia e o prazer dessas

mulheres são-lhes negados e é através do documentário que a voz dessas mulheres pode ser resgatada e ouvida.

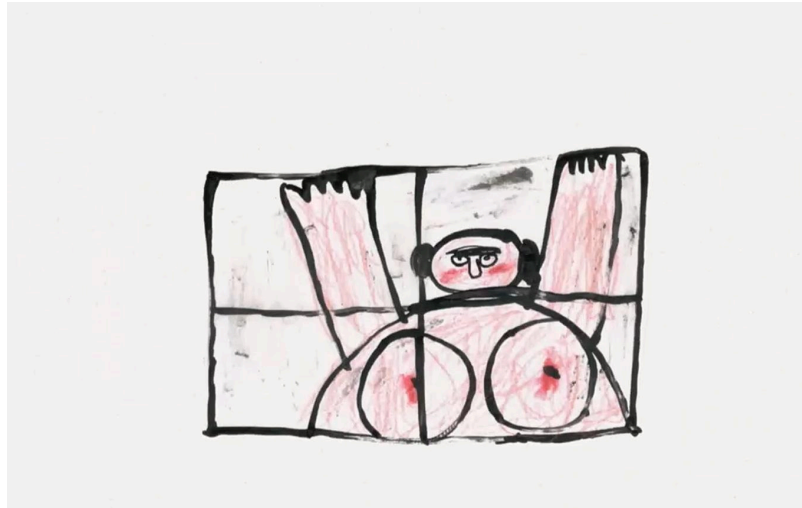


Fig. 2. Frame do filme *Granny's Sexual Life* (2021), exemplo como uso do estilo próximo do desenho infantil dá vida a plasticidade do corpo e das opressões narradas.

4.3. Carne

Em *Carne* (2019), da diretora Camila Kater, a metáfora que articula os diferentes relatos de mulheres é construída a partir dos diferentes pontos de cozedura da carne — bem passada, no ponto ou mal passada. Este recurso funciona como uma analogia às experiências e às fases da vida dessas mulheres, acompanhando os seus testemunhos desde a infância, passando pela adolescência e pela menopausa, até à velhice. E são utilizadas diferentes técnicas de animação, à medida que as diferentes mulheres narram as suas experiências. Numa entrevista [8], a diretora afirmou que o seu curta conversa intimamente com as suas próprias experiências e é através delas que ela utiliza de outras mulheres para narrar as delas.

Neste filme, as violências representadas não são apenas físicas, são violências epistêmicas, opressões sobre o corpo, sobre idade e género. “Quando eu era criança eu pensava que tinha sido um mau negócio eu ter nascido mulher. Porque aquele corpo limitava as liberdades [...]”. Neste filme, cada história relata uma experiência diferente com o próprio corpo e as cobranças externas que as mulheres enfrentam, os seus corpos nunca as pertencem e sim aos outros, os maridos, os filhos, a sociedade. E isso conversa explicitamente com as metáforas da carne, aludindo a objetificação feminina.

Cada capítulo é narrado por uma pessoa diferente, em idades diferentes sobre assuntos diferentes através de técnicas diferentes. O primeiro capítulo “Crua” é sobre a experiência de uma menina sobre crescer gorda tendo uma mãe nutricionista que a

diminui por isso. O segundo capítulo, “mal passada” é sobre como foi a primeira menstruação e como isso influencia o relacionamento de si própria e entre mulheres. O terceiro capítulo “Ao Ponto” é sobre os desafios de ser uma mulher transexual negra e a hipersexualização que acompanha essa experiência. O quarto capítulo “passada”, é sobre o climatério e a invisibilização da mulher na menopausa, além de ser uma mulher lésbica sem filhos. O último capítulo “Bem Passada”, sobre envelhecer e as reminiscências, medos e descobertas que acompanham esta fase.

O filme é sobre transformação, mas sobretudo sobre humanizar as experiências femininas.

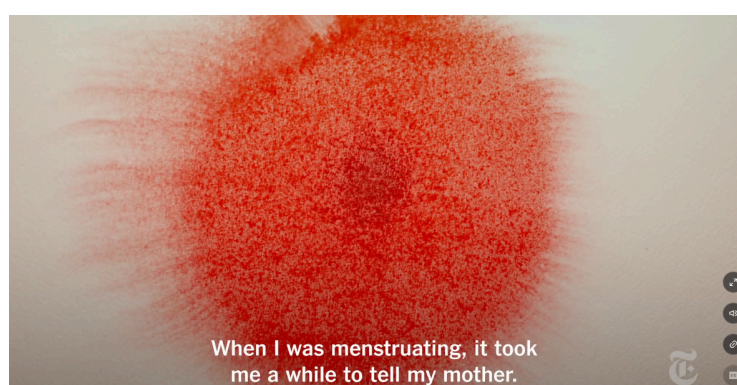


Fig. 3. Frame do filme *Carne* (2019), no segundo relato “Mal Passada” sobre a experiência da primeira menstruação.

5. Discussão

Em primeiro lugar, observa-se que todos os filmes analisados recusam a representação realista, substituindo-a por formas de mediação visual baseadas na metáfora, na abstração e na transformação do corpo. A animação surge como um meio de tornar representável aquilo que, na experiência traumática, resiste à realidade. Sendo utilizada como uma tradução do indizível.

Apesar desta similaridade, os filmes diferem significativamente no tipo de trauma representado e na forma como este se conecta a narrativa.

Inside Me centra-se numa experiência individual e íntima do trauma do aborto, estruturada pela narração em primeira pessoa. Aqui, a memória assume uma forma subjetiva e é constantemente atravessada por momentos de metáforas visuais. A animação funciona sobretudo como extensão afetiva da voz narrativa, traduzindo estados emocionais que escapam à verbalização.

Em contraste, *Granny's Sexual Life* constrói uma memória coletiva e intergeracional do trauma feminino, onde a narração fragmentada e múltipla produz um efeito de polifonia. O trauma aqui é estrutural e histórico, associado a formas de violência sexual normalizada dentro do espaço doméstico e conjugal. A representação do

corpo é marcada por metamorfose constante e estilização gráfica, reforçando a ideia de um corpo socialmente construído e disciplinado.

Já em *Carne*, o trauma é sobretudo estrutural, relacionado com a objetificação do corpo feminino e a sua regulação social ao longo do tempo. A narrativa é profundamente não-linear, baseada numa lógica de acumulação de experiências que se conectam mais por associação conceptual do que por continuidade temporal. A animação funciona como metáfora da experiência, transformando o corpo num campo de leitura das relações de poder que funcionam na sociedade.

Apesar destas diferenças, os três filmes constroem o corpo feminino como lugar central da inscrição do trauma, seja através da dor física, da violência ou da opressão e pressão social. A animação emerge consistentemente como um dispositivo de mediação que permite simultaneamente revelar, distorcer e dar profundidade a experiência traumática em todos os três documentários.

Assim, pode argumentar-se que o documentário animado funciona como um meio de representação do trauma feminino através da combinação da voz, corpo e da plasticidade que a animação oferece, sendo capaz de produzir um espaço de testemunho onde o indizível resiste à representação direta.

6. Conclusão

A análise dos três filmes demonstra que o documentário animado tem desempenhado um papel relevante na representação de experiências femininas marcadas pelo trauma, pela violência e pelo controlo social do corpo das mulheres. Em consonância com Richards [3], os filmes analisados recorrem a estratégias visuais próprias da animação, como a fragmentação, a abstração, a metáfora, a distorção do corpo e a manipulação do espaço e do tempo, estas obras conseguem abordar temas sensíveis e relevantes [3].

Simultaneamente, os resultados confirmam a perspectiva de Annabelle Honess Roe [6], segundo a qual o documentário animado expande as possibilidades de representação do real ao incorporar dimensões subjetivas. Nos casos analisados, a animação funciona como um meio que substitui a imagem ausente permitindo aceder a memórias fragmentadas, silenciadas ou invisibilizadas.

Apesar dessas diferenças, os três filmes convergem na centralidade do corpo feminino como lugar de inscrição da violência e na utilização da fragmentação e metamorfose da imagem como estratégia de representação da memória traumática.

Nos três casos analisados, a animação funciona como um meio de dar forma a experiências frequentemente silenciadas além de convidar o público a refletir criticamente sobre as formas de opressão de género e sexual que persistem na sociedade [2]. Também sendo uma forma de proteger as pessoas que estão contando as suas histórias, dando voz sem precisar expor as identidades, como expressa a diretora de *Carne*, Camila Kater, “adiciona uma camada sensorial, aumenta a sua empatia para com o que está sendo dito” [8].

Em conjunto, estas obras evidenciam como o documentário animado se tornou

um espaço fértil para a expressão de narrativas femininas e para a exploração artística do trauma e da memória. Mais do que representar eventos traumáticos, estes filmes contribuem para a construção de novas formas de testemunho visual que permitem tornar visíveis experiências historicamente marginalizadas, silenciadas e desprezadas tendo impacto social sobre artistas, colaboradores, público e até a indústria, tendo o potencial de questionar estruturas sociais e culturais que moldam e limitam as experiências das mulheres [2].

Desta forma, este estudo contribui para a compreensão do documentário animado não apenas como um gênero híbrido, mas como uma prática crítica, abrindo novas possibilidades para a representação da experiência feminina e das suas memórias.

7. Referências

1. P. Wells, *Understanding Animation*. London, U.K.: Routledge, 1998.
2. S. Warren and C. Veras, *Feminist Animated Documentary: Ways of Confronting Violence against Women*. London, U.K.: Bloomsbury, 2025, doi: 10.5040/9781350422933.
3. R. Richards, “Nothing But Paper and Ink”: Metamorphosis, Memory, and Trauma in *The Hat,” in *Animation and Memory*, M. van Gageldonk, L. Munteán, and A. Shobeiri, Eds. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan, 2020, pp. 145–162, doi: 10.1007/978-3-030-34888-5_8.
4. A. Honess Roe, “Animated Documentary and the Reclamation of Lost Pasts and Forgotten Memory in *Irinka and Sandrinka* and *Waltz with Bashir*,” in *Animation and Memory*, M. van Gageldonk, L. Munteán, and A. Shobeiri, Eds. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan, 2020, pp. 219–236, doi: 10.1007/978-3-030-34888-5_12.
5. I. M. Martins and D. Tavares, “Documentário animado, uma estratégia para biografias: o caso Ryan,” *DOC On-line: Revista Digital de Cinema Documentário*, no. 9, pp. 80–106, Dec. 2010.
6. A. Honess Roe, *Animated Documentary*. Basingstoke, U.K.: Palgrave Macmillan, 2013.
7. N. Ehrlich, *Animating Truth: Documentary and Visual Culture in the 21st Century*. Edinburgh, U.K.: Edinburgh Univ. Press, 2021.
8. [n] Terra Brasil, “‘Carne’ é nova aposta do Brasil para o Oscar,” YouTube, 22 jan. 2021. [Online Video]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=wmsEr-ii774>. Acessado: 8 Fev. 2026.

K-Pop Demon Hunters e a Importância da Direção Feminina na Animação Contemporânea

Mabilli Nadim¹

¹ Universidade do Porto, Faculdade de Belas Artes, Porto, Portugal
mabilli.nadim@gmail.com

Abstract. This article analyzes the animated feature film K-pop Demon Hunters as a case study of how female artistic direction in contemporary audiovisual productions can contribute to the construction of multi-dimensional and socially relevant female characters. It is based on the assumption that the presence of women in creative leadership positions directly influences the aesthetic, narrative and cultural choices of a work. The film's semiotic analysis is conducted through an interdisciplinary approach grounded in gender studies, using an analytical framework composed of five categories: (i) visual design, (ii) agency dynamics, (iii) representation of femininity, (iv) interpersonal relationships, and (v) cultural elements. It is argued that the work proposes a representation in which femininity and power are not conceived as opposing categories, but as complementary dimensions of the female experience. The conclusion suggests that female artistic direction can play a decisive role in reshaping dominant imaginaries in mainstream animation, contributing to more inclusive, plural, and culturally diverse narratives. Finally, the article points to future research perspectives on female authorship in animation, considering how ethnicity, diaspora, the body, and culture affect the development of female narratives and characters.

Keywords: Animation, gender representation, female authorship.

1. Introdução

Este artigo surge a partir de uma proposta de projeto de doutoramento que procura refletir sobre a importância das mulheres na animação, principalmente sobre sua influência nas histórias e narrativas dos filmes e como isso pode inspirar novas gerações de animadoras.

Wells [1] argumenta que as mulheres usaram - e ainda usam a animação para criar uma estética feminina específica que resiste à linguagem comumente masculina do cinema. Neste sentido, as mulheres na autoria da animação podem contribuir para a elaboração de narrativas que valorizem experiências, subjetividades e formas de representação historicamente marginalizadas.

A partir desta perspectiva, este artigo desenvolve um estudo de caso do longa-metragem K-Pop Demon Hunters que foi lançado em 2025 pela *Sony Pictures Animation and Imageworks* para a *Netflix*, que alcançou elevada circulação e recepção. O filme gira em torno da cultura coreana misturando elementos da mitologia e K-pop moderno. O filme destaca-se não apenas por sua recepção e ampla circulação, mas por apresentar uma equipa feminina em posições de liderança criativa e por centrar sua narrativa em experiências de amizade, identidade e agência feminina.

Desta forma, o estudo procura propor uma ligação entre a direção artística feminina na realização da animação e a construção de personagens femininas, evidenciando como a presença de mulheres em posições de liderança criativa tende a favorecer na construção de protagonistas mais complexas, plurais e socialmente relevantes, ampliando os horizontes de representação na animação contemporânea. Este trabalho propõe, portanto, a análise conjunta da autoria feminina na construção de personagens.

2. Metodologias

Este estudo adota uma abordagem qualitativa de natureza exploratória, baseada na análise fílmica do longa-metragem K-Pop Demon Hunters, sob a ótica dos estudos de gênero e da análise semiótica da imagem animada. A opção por um estudo de caso do filme justifica-se pela relevância contemporânea da obra, tanto ao nível da sua inserção na cultura pop global como pela presença de mulheres em posições de liderança criativa, permitindo explorar a relação entre autoria e representação.

A análise foi conduzida com base numa grelha analítica composta por cinco categorias:

1. Design visual das personagens (design corporal, figurino, linguagem visual);
2. Agência narrativa (papel das personagens, decisão e autonomia);
3. Representação da feminilidade (relação entre poder, feminilidade e desconstrução de estereótipos);
4. Relações interpessoais (relações de amizade, sororidade e interação com personagens masculinas);
5. Elementos culturais (integração de referências à cultura coreana e à cultura pop).

Foram selecionadas sequências-chave do filme com base na sua relevância narrativa, nomeadamente momentos de introdução das personagens, desenvolvimento de conflitos, interações entre protagonistas e cenas de resolução. Estas sequências foram analisadas considerando simultaneamente elementos visuais e narrativos.

A análise seguiu uma lógica interpretativa, procurando estabelecer relações entre os dados observados e os conceitos discutidos na literatura, particularmente no que diz respeito à construção da subjetividade feminina e às dinâmicas de representação na animação contemporânea.

3. Mulheres Dirigindo Animação e Protagonistas Feministas

Luce Irigaray citada por Marvitta e Adni [1] argumenta que a sociedade foi historicamente organizada por uma linguagem masculina e essa linguagem molda a forma como se entende o mundo, mundo esse particularmente centrado no masculino, chamado pela autora de linguagem falocêntrica. A partir desse pensamento, as mulheres foram descritas como em “falta” ou “incompletas”. Ela defende que a construção de uma cultura que valorize as experiências femininas e a criação de uma linguagem própria feminina, onde mulheres falem de si mesmas e que não sejam apenas representadas por homens e nem sejam reduzidas a objetos narrativos. Em vez de buscar igualdade a partir de critérios masculinos, Irigaray defende o reconhecimento da especificidade feminina como fonte de autonomia, subjetividade e criação cultural e social.

Neste sentido, o cinema de animação pode ser o ambiente propício para explorar a representatividade de gênero e/ou cultural, sob a ótica de mulheres criadoras como sujeitos autônomos, dotados de voz, agência e identidade própria.

Esta leitura é reforçada por Pilling [3], ao destacar a marginalização histórica das mulheres na indústria da animação, sugerindo que a ausência de mulheres nos bastidores e no ecrã são fenómenos interligados e não independentes, ao mesmo tempo em que permanecem sub-representadas nas produções animadas, tanto na função de direção quanto na constituição das personagens [4], por ser um ambiente amplamente dominado pelos homens.

A falta de personagens femininas nos filmes reflete sua ausência nos bastidores, Sá [5] cita um estudo feito nos Estados Unidos que demonstra que praticamente todas as posições-chave na cadeia de produção da animação são ocupadas por homens, sendo que apenas entre 2% e 21% dos cargos são preenchidos por mulheres.

Jimenez [4], ao analisar oito filmes da Disney, constatou que 63,3% das personagens eram masculinas e apenas 36,6% femininas. Essa sub-representação carrega uma série de estereótipos que se refletem negativamente nessas personagens e exercem impacto significativo sobre o público, maioritariamente composto por crianças, uma vez que tais produções difundem a ideia de que as mulheres não são dignas ou valiosas. A noção de feminilidade e do papel social feminino é comprometida por determinadas representações, que condicionam o valor da mulher à sua aparência física, reforçam sua dependência emocional de personagens masculinos e associam sua felicidade e realização pessoal à presença de um relacionamento romântico [2]. As discrepâncias nas produções não param apenas no gênero, a etnia predominante desses filmes é branca [5].

Esses dados têm sido interpretados como resultado de estruturas que favorecem redes masculinas e dificultam a progressão feminina [6]. Contudo, esta explicação estrutural deve ser analisada em conjunto com a dimensão cultural apontada por Irigaray [1], na medida em que a exclusão das mulheres não se limita ao acesso às posições de poder, mas também à forma como o feminino é conceptualizado e representado.

Nas últimas décadas, a presença feminina na produção audiovisual tem tido um aumento gradual, e esses aumentos são fundamentais para enfatizar o lugar das mulheres na sociedade e para servir de exemplo para as próximas gerações.

Ótimos exemplos, são os filmes *Brave* (2012), *Frozen* (2013) e *Turning Red* (2022), que têm protagonistas femininas diferentes do habitual cujas histórias não sejam focadas em um parceiro romântico. Mesmo que seja um aumento gradual, ainda há esperança para o futuro da animação, usando como exemplo o filme *Turning Red*, foi profundamente influenciado pela forte presença feminina em sua equipa de produção [6].

O filme acompanha a adolescência de Mei Lin, uma jovem sino-canadense que enfrenta a puberdade e a relação conflituosa com sua mãe superprotetora, foi inspirada nas experiências pessoais da diretora Domee Shi, que contou com uma equipe central composta maioritariamente por mulheres em cargos de liderança. Esse facto foi considerado inédito dentro do estúdio e proporcionou um ambiente em que as profissionais se sentiram ouvidas, compreendidas e apoiadas, inclusive em questões relacionadas à maternidade e à conciliação entre vida pessoal e trabalho [5].

Sá [5] em seu texto, contrasta esta experiência com relatos anteriores de desigualdade e discriminação enfrentados por mulheres na Pixar. Casos como o de Brenda Chapman, afastada da direção de *Brave* sob a justificativa de “diferenças criativas”, evidenciam como mulheres em posições de liderança historicamente enfrentaram desvalorização e exclusão. Outras profissionais também denunciaram ambientes marcados por sexismo, assédio e

desigualdade de tratamento devido ao gênero. Assim, *Turning Red* representa não apenas uma mudança temática na representação feminina na animação, mas também um marco institucional ao ampliar a participação das mulheres em posições-chave de liderança dentro da indústria.

Além disso, os filmes de maneira geral constituem um meio popular para a transmissão de mensagens sociais e culturais. Mesmo sendo considerados um gênero literário, os filmes não apenas entretêm, mas também fornecem informações sobre cultura e valores, que podem influenciar normas sociais e papéis femininos, representando como essas normas afetam as percepções sociais sobre identidade de gênero ao retratar características masculinas e femininas [2].

O caso de *Turning Red* é particularmente relevante, dado o papel central da realizadora Domee Shi e de uma equipa maioritariamente feminina em posições-chave [5], que criaram as personagens com características que elas viam nelas mesmas, como rostos arredondados, canelas grossas, pintas, etc. Isso aproxima as personagens da audiência e gera identificação.

A animação, enquanto meio altamente maleável e expressivo, oferece um espaço fértil para esta transformação, permitindo explorar novas formas de representação que escapam às convenções do cinema tradicional.

As mulheres precisam ocupar um lugar ativo na transformação das narrativas, em vez de serem reduzidas a elementos decorativos ou simples acessórios da história [2]. O impacto da desconstrução de estereótipos étnicos e de gênero [4] ultrapassam a questões de representação e de dados, isso influencia diretamente na mentalidade dessas crianças e na percepção social dos valores associados ao gênero [4]. Torna-se relevante que estas produções ofereçam modelos diversos e inclusivos[5].

Importa, no entanto, evitar uma relação causal simplista entre a presença feminina e qualidade representacional. A hipótese aqui defendida sustenta que a autoria feminina pode criar condições favoráveis à emergência de representações mais complexas,— embora essas representações continuem condicionadas pelas regras da indústria e da cultura.

Maggie Kang co-realizadora de *Kpop Demon Hunters*, que ao falar sobre o desenvolvimento do filme reflete sobre a identificação que o filme pretende abordar “*E eu sabia que queria ver heroínas femininas identificáveis, que comem e fazem caretas bobas... não apenas para serem bonitas e sexies e legais, mas com inseguranças reais [...] [11]. Um tipo diferente de super-heroína – mulheres que não são apenas legais e duronas, mas também imperfeitas e com falhas, que são bobas, que amam comida e comem demais – o tipo de mulher que eu sempre quis ver na tela.*”. Reforçando a importância de utilizar os filmes animados como um veículo de transformação social e desafiar normas de gênero estabelecidas [2].

4. K-Pop Demon Hunters: Feminilidade, Agência e Identificação na Animação Contemporânea

Já faz alguns anos que a onda coreana surgiu na cultura popular ocidental, o evento chamado *Hallyu*, que bombardeia streaming com dramas coreanos (doramas), apps de músicas com músicas pop (K-Pop) e a culinária com *gimbap* (rolinho de arroz coreano) [7].

O cinema de animação ainda representa um espaço pouco explorado para a representação da cultura coreana [7]. Nesse contexto, *K-Pop Demon Hunters* surge como uma proposta inovadora, ao buscar expor elementos da cultura coreana ao público

internacional e, ao mesmo tempo, ressignificar possíveis estereótipos de gênero associados a essa cultura [2].

Pensando nisso, K-pop *Demon Hunters* é um deleite tanto para a representação de gênero quanto para a representação cultural [7]. A configuração autoral inclui Maggie Kang (co-direção), Hannah McMechan e Danya Jimenez (argumento), bem como Mingjue Helen Chen e Ami Thompson no design visual [8][9][10]. Entre outras mulheres em funções diversas no desenvolvimento do filme [11].

Essa composição torna-se relevante na análise da representação das protagonistas.

O filme conta a jornada do grupo de música pop Huntrix, formado por Rumi, Zoey e Mira. Elas são caçadoras de demônios e utilizam da sua própria música - e vozes para combater demônios que ameaçam o mundo real criando uma barreira mágica conhecida como *Honmoon*. Demônios estes que formam um grupo rival para combater a força das protagonistas, os *Saja Boys*. Combinando elementos de fantasia urbana, mitologia coreana e o sobrenatural é uma história sobre sororidade, amizade e se manter verdadeiro sobre a sua verdadeira identidade. O filme apresenta personagens fortes que não são utilizadas como objetos e são agentes da própria história. Resistindo estereótipos de gênero que ainda hoje são perpetuados na sociedade coreana, por exemplo [2].

Rumi, a líder do grupo, no entanto, esconde um segredo das suas companheiras, ela é metade demônio e isso a deixa com medo de ser destruída por suas amigas. Isso a força esconder as marcas na sua pele com roupas e fazendo com que ela tenha um senso de culpa e ao mesmo tempo responsabilidade para com o seu trabalho de proteger o *Honmoon*.

Esta secção pretende examinar como a construção das personagens e narrativas femininas podem ter sido influenciadas por uma direção criativa formada por mulheres. A análise organiza-se em cinco dimensões: construção visual, agência narrativa, representação da feminilidade, relações interpessoais e elementos culturais.

4.1. Construção Visual das Personagens

A construção visual das personagens desempenha um papel central na definição das suas identidades e trajetórias.

A obra opta conscientemente por representar mulheres de forma independente, complexa e multidimensional. A história e a personalidade delas impactam nas escolhas sobre suas formas e figurinos, como afirma a diretora de arte Ami Thompson no *Artbook* do filme, “Emocionalmente, ela sempre pareceu uma personagem usando armadura, tanto literal quanto figurativamente” [11].

Rumi, enquanto líder, apresenta um design que reflete a contenção como golas altas, mangas longas, reforçando simbolicamente o seu conflito interno, funcionando como marcador visual de contenção emocional e ocultação identitária.

Mira, por sua vez, é uma personagem rebelde, tem o corpo esguio e anguloso, expressando uma postura mais assertiva, embora em momentos mais casuais adota uma postura mais relaxada, associada a traços considerados “masculinos” [11].

Zoey é coreana-americana e isso parece trazer para a personagem bagagens e referências e até atitudes diferentes refletidas num design mais arredondado e isso traz leveza e suavidade para a sua personalidade alegre e criativa [11].

As escolhas de figurino contam com detalhes que ajudam a contar a história e a revelar detalhes das personalidades de cada personagem. Euni Cho, a designer de personagem, adicionou detalhes em bordados *dancheong* e manteve as manicures das

personagens durante todo o filme, o que segundo o *artbook*, algo raro em animações devido à complexidade. Além disso, os calçados usados pelas personagens foram pensados para serem além de estilosos, funcionais, para poderem correr e derrotar os demônios [11].

Adicionalmente, o filme recorre a estratégias visuais estilizadas, como na cena em que o trio encontra pela primeira vez o grupo *Saja Boys* na rua e suas expressões mudam, e aparecem milhos que estouram em pipocas e corações, como mostra a Fig. 1. Uma referência clara aos desenhos animados orientais, transicionando para uma versão de *chibi* (uma versão simplificada e cômica do personagem) [11].



Fig. 1. Cena em que Mira e Zoey estão vendo os Saja Boys pela primeira vez e aparecem pipocas estourando nos olhos para representar que eles são atraentes.

4.2. Agência Narrativa

As protagonistas possuem papel ativo na progressão da narrativa, sendo responsáveis pelas decisões que moldam o desenrolar da história. Rumi, por exemplo, enfrenta um conflito ao esconder sua identidade como metade demônio, o que impacta diretamente as suas relações e sua capacidade de cantar e se relacionar com as amigas.

O sucesso das personagens não decorre de capacidades inatas, mas de esforço, aprendizagem e colaboração. A presença dos Saja Boys, representados como igualmente talentosos, reforça essa dinâmica, exigindo das protagonistas disciplina e superação. O sucesso não decorre de um poder inato ou excepcional, mas de treino, esforço e superação — dinâmica que dialoga com a trajetória da protagonista de *Mulan* (1999), cuja competência é resultado de aprendizado e persistência. Essa construção contrasta com versões mais recentes (2020) da personagem, nas quais habilidades extraordinárias prévias reduzem o arco de desenvolvimento e o conflito narrativo. Em *K-pop Demon Hunters*, a competência é conquistada e não inerente a personagem.

Desta forma, o filme afasta-se de modelos de heroínas infalíveis, propondo personagens que evoluem ao longo da narrativa.

4.3. Representação da Feminilidade

K-Pop Demon Hunters destaca-se por evitar a dicotomia tradicional entre feminilidade e poder. As protagonistas são retratadas como simultaneamente fortes e vulneráveis, demonstrando emoções, inseguranças e falhas. Ao contrário de modelos idealizados, as personagens falham, pedem desculpa e aprendem, reforçando a sua humanidade.

O filme recusa a construção de um ideal normativo de feminilidade: as personagens comem de forma exagerada, apresentam expressões faciais caricaturais e surgem, por

vezes, sem maquiagem ou com imperfeições visíveis. Estes elementos reforçam a identificação com o público e ampliam a complexidade das personagens.

Além disso, a obra rejeita o arquétipo da “rapariga diferente das outras”, que normalmente associa valor feminino à rejeição de traços considerados femininos. Pelo contrário, a feminilidade é integrada como parte da identidade das personagens, como citado anteriormente, através de manicure feita ou em uma cena específica em que usam máscaras de cuidados faciais, e essas características “femininas” coexistem com a força e independência.

4.4. Relações Interpessoais

A narrativa privilegia relações de amizade e sororidade, em detrimento de rivalidades ou dependência de personagens masculinos.

Os conflitos entre as protagonistas, especialmente relacionados com o segredo de Rumi, são tratados como processos de crescimento e reconciliação, evidenciando a profundidade emocional das relações.

As músicas do grupo funcionam como dispositivos narrativos de esperança, união e sororidade. Em vez de reforçar rivalidade entre mulheres ou dependência emocional de figuras masculinas, o enredo prioriza o vínculo entre as integrantes da banda. Embora não exclua a possibilidade de romance, pois as personagens demonstram algum nível de atração pelos Saja Boys [10], e em algumas artes conceituais haja cenas de um possível romance entre Rumi e Jinu (líder dos Saja Boys), a narrativa desloca o foco da realização amorosa para a amizade, a lealdade e o crescimento coletivo. Podendo ser um contraponto às críticas de Irigaray [1], em que as personagens não são objetos narrativos e nem centram suas vivências na aprovação masculina e sim valorizando o apoio mútuo, especialmente nos momentos de erro e reconciliação construindo uma comunidade feminina solidária, na qual se sustentam e se fortalecem.

4.5. Elementos culturais

O filme integra elementos da cultura coreana de forma significativa, contribuindo para a disseminação da hallyu no contexto da animação [7].

A combinação de K-pop, mitologia coreana - como mostra a figura 2 - e estética contemporânea cria uma narrativa híbrida que dialoga com o público atual, sem perder a especificidade cultural.

O desenvolvimento visual do filme recorre a referências que, muitas vezes, passam despercebidas, como detalhes nos figurinos inspirados na cultura coreana, armas baseadas em armamento tradicional da história da Coreia, bem como a incorporação de elementos de *taekwondo* [12] nas coreografias.

Ao incorporar elementos associados a interesses juvenis femininos, como música pop e estética *idol* e de *doramas* (dramas coreanos), o filme legitima esses universos como dignos de centralidade narrativa, contrariando a sua desvalorização histórica.

Nesse sentido, *K-Pop Demon Hunters* além de ampliar a representação cultural, também reforça a importância de considerar o público feminino como agente ativo na cultura contemporânea.

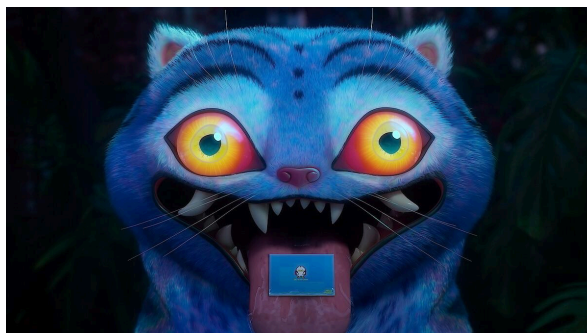


Fig. 2. O filme é recheado de referências culturais e mitológicas da cultura coreana, como o tigre Derpy, que é um animal de relevância na história coreana.

Assim, *K-pop Demon Hunters* contribui para reconfigurar o imaginário da heroína animada contemporânea: poderosa e falível. Ao conjugar agência, vulnerabilidade e sororidade, o filme oferece uma representação mais identificável e socialmente relevante da experiência feminina na cultura pop atual.

5. Conclusão

Este artigo defende que a direção artística feminina não apenas amplia a presença de protagonistas mulheres, mas redefine estruturas narrativas, estéticas corporais e imaginários culturais na animação contemporânea. O filme demonstra que mulheres em mais cargos de liderança podem tender a influenciar diretamente a construção de narrativas mais inclusivas. Nesse sentido, *K-pop Demon Hunters* não apenas amplia o repertório de heroínas na animação, mas também contribui para deslocar paradigmas sobre como mulheres podem — e devem — ser representadas.

Sob a ótica do feminismo, *K-Pop Demon Hunters* valoriza a pluralidade cultural, pluralidade de gênero e fortalece o feminino sem relacioná-lo com fragilidade, nem pressionando relacionamentos românticos às personagens e sim a relação de amizade entre elas, além de adicionar interesses culturalmente associados às mulheres e meninas, rompendo com a lógica que desqualifica esses interesses como menores em comparação a interesses culturalmente masculinos.

Os resultados desta análise indicam que a presença de mulheres na direção criativa pode contribuir para a construção de personagens mais complexas, possibilidades narrativas e visuais mais plurais e socialmente relevantes, desafiando normas estabelecidas e abrindo caminho para uma animação mais inclusiva e representativa.

Assim, este estudo contribui para os debates em torno da animação contemporânea e dos estudos de gênero ao propor uma leitura integrada entre autoria, representação e construção narrativa. Sugere-se, para investigações futuras, o alargamento desta análise a outras produções animadas, bem como a exploração de interseções entre gênero, etnia, diáspora e contexto cultural, de forma a aprofundar a compreensão das dinâmicas de representação na animação global contemporânea.

6. Referências

1. P. Wells, *Understanding Animation*. London, U.K.: Routledge, 1998.
2. P. M. A. Prastiwi and N. P. Adni, "Postmodern Feminism in the Movie K-Pop Demon Hunters (2025)," *JURRIBAH*, vol. 4, no. 2, pp. 744–754, Jul. 2025.
3. J. Pilling, *Women & Animation: A Compendium*. London, U.K.: British Film Institute, 1992.
4. S. Jimenez, "The representation of women in Disney animated films," Bachelor's thesis, Univ. of Nebraska at Omaha, Omaha, NE, USA, 2022. [Online]. Available: https://digitalcommons.unomaha.edu/university_honors_program/181 (acessado: Fev. 2026).
5. G. Sá, P. Tavares, and H. Alvelos, "Domée Shi's Turning Red as feminist hope for feature animation," presented at the 3rd Int. Congr. Mujeres Creadores: Dibujo + Diseño + Acción, Sevilha, Espanha, 2023.
6. G. Sá, P. Tavares, and H. Alvelos, "Where are the women? An overview of female representation in popular contemporary animation feature films," presented at CONFIA – 10th Int. Conf. Illustration and Animation, Caldas da Rainha, Portugal, 2023.
7. X. Fan and S. Supalakwatchana, "KPop Demon Hunters: Cultural representation in contemporary Korean animation," *Asian Journal of Arts and Culture*, vol. 26, no. 1, p. 16, 2026, doi: 10.48048/ajac.2026.16.
8. "LMU screenwriters create inspiring story of self-acceptance with K-pop Demon Hunters," *LMU Newsroom*, Dec. 8, 2025. [Online]. Available: <https://newsroom.lmu.edu/campusnews/lmu-screenwriters-create-inspiring-story-of-self-acceptance-with-kpop-demon-hunters/> (acessado: Fev. 2026).
9. M. Donnelly, "K-Pop Demon Hunters girl group animated movie at Sony," *Variety*, Mar. 8, 2021. [Online]. Available: <https://variety.com/2021/film/news/k-pop-demon-hunters-girl-group-animated-movie-sony-1234924941/> (acessado: Fev. 2026).
10. C. Bell, "K-Pop Demon Hunters: Maggie Kang and Chris Appelhans interview," *Mashable*, Jul. 9, 2025. [Online]. Available: <https://mashable.com/article/k-pop-demon-hunters-maggie-kang-chris-appelhans-interview> (acessado: Fev. 2026).
11. *KPop Demon Hunters*, "The Art of KPop Demon Hunters." [Online]. Available: <https://theartofkpopdemonhunters.com> (acessado: Fev. 2026).
12. N. Ramachandran, "Kpop Demon Hunters' Creator Maggie Kang Names Her Favorite Character and Reveals How She Injected Korean Culture Into Netflix Hit at Busan: 'We're All Excited for the Possibilities of More Stories,'" *Variety*, 2025. [Online]. Available: <https://variety.com/2025/tv/festivals/kpop-demon-hunters-creator-maggie-kang-favorite-character-1236525113/> (acessado: Mai. 2026).