

As representações brasileiras em *Michiko to Hatchin*¹***Brazilian Representations in Michiko to Hatchin***Brenda Pedroso de Moraes BORGES²Gabriele Fernanda dos REIS³Arthur Carlos Franco OLIVEIRA⁴**Resumo**

Este trabalho apresenta uma análise da representação do Brasil na animação japonesa *Michiko to Hatchin* (2008), observando o anime a partir do método da análise fílmica nos moldes propostos por Vanoye e Goliot-Lété (2002). Sob a luz das teorias Stuart Hall, Sandra Makowiecky, Roberto DaMatta, Ana Rafaela da Silva, entre outros, acerca de representação e estereótipo, analisamos criticamente as nuances representacionais da obra e sua realização. Aqui buscamos elucidar como elementos de caracterização imagética da personagem principal e do vilão, assim das cidades representadas no anime, contribuem para a consolidação (ou problematização) de uma imagem do Brasil enquanto país multicultural, frequentemente atravessado por estereótipos que extrapolam suas fronteiras. Os resultados apontam para o uso de estereótipos cristalizados na construção narrativa, reforçando um imaginário simplificado do Brasil.

Palavras-chave: Anime. *Michiko to Hatchin*. Representação. Estereótipo. Análise Fílmica.

Abstract

This study presents an analysis of the representation of Brazil in the Japanese animation *Michiko to Hatchin* (2008), examining the anime through film analysis based on the approach proposed by Vanoye and Goliot-Lété (2002). Drawing on the theories of Stuart Hall, Sandra Makowiecky, Roberto DaMatta, Ana Rafaela da Silva, among others, regarding representation and stereotype, we critically analyze the representational nuances of the work and its construction. This study seeks to elucidate how elements such as the visual characterization of the main character and the antagonist, as well as the cities depicted in the anime, contribute to the consolidation (or problematization) of an image of Brazil as a multicultural country, often shaped by stereotypes that transcend its borders.

¹ Artigo resultante do Trabalho de Conclusão de Curso das graduadas.

² Graduada em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo pelo Centro Universitário de Tecnologia de Curitiba. Email: brendapmborges27@gmail.com

³ Graduada em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo pelo Centro Universitário de Tecnologia de Curitiba. Email: gabrielereisjornalismo@gmail.com

⁴ Mestre em Comunicação pela UFPR. Professor no Centro Universitário de Tecnologia de Curitiba. Email: arthurcfranco@gmail.com

The results indicate the use of crystallized stereotypes in the narrative construction, reinforcing a simplified imaginary of Brazil.

Keywords: Anime. *Michiko to Hatchin*. Representation. Stereotype. Film Analysis.

Introdução

Os animes, ou animações de origem japonesa, têm o início de sua história na metade do século XX com o surgimento dos mangás, seus precursores. O termo mangá surgiu pela primeira vez em 1814, nos hokusais mangá, que traziam caricaturas e ilustrações sobre a cultura japonesa. No Brasil, as produções orientais mais famosas dos anos 80 no Japão, como Cavaleiros do Zodíaco e Dragon Ball Z, chegaram com grande sucesso às televisões brasileiras.

Quando abordamos a representação do Brasil nos animes, não temos uma grande gama de opções para examinar, tornando o processo de análise um tanto quanto reduzido e específico. Através de uma curta pesquisa online é possível ver o nome *Michiko to Hatchin* sendo citado como uma ‘boa representação’ do Brasil através do olhar oriental.

Produzido pelo Estúdio Manglobe em 2008, o anime *Michiko to Hatchin* (ミチコとハッチン) tem 22 episódios. Com roteiro assinado por Takashi Ujita e direção de Sayo Yamamoto, a história é ambientada no país fictício canonicamente localizado na América do Sul, com visível inspiração no Brasil dos anos 1960 e 1970. Elementos como a geografia brasileira, sua população, música e até mesmo a língua escrita são as maiores representações visuais do país presentes no anime.

Ao longo da obra, nos são apresentadas diversas regiões que vão dos mangues ao sertão, das favelas e pequenas cidades do interior até enormes centros urbanos, como a cidade de São Paraíso, que logo nos remete a cidade de São Paulo. *Mitchiko to Hatchin* traz uma variedade de cenários ao mesmo tempo que retrata um mundo cruel, se equiparando aos que estamos acostumados a observar nas novelas, nas quais a pobreza é bastante visível, crianças ganham a vida roubando, o tráfico de pessoas é algo comum e o crime organizado controla grandes territórios.

Essa representação de um país latino é o que torna possível a problemática desse trabalho. Até onde a representação superficial de um país multiétnico passa do aceitável

para a formação e reforço de estereótipos racistas e geográficos reproduzidos em massa mundo afora?

Etimologicamente, a palavra “representação” deriva do latim “repraesentatio”, que significa, em sua essência, “fazer presente, exhibir novamente”, o que dialoga diretamente com a ideia de Makowiecky (2003, p. 4) de que a “representação é um processo pelo qual institui-se um representante que, em certo contexto limitado, tomará o lugar de quem representa”. O projeto em questão se determina pela análise de como o Brasil foi “apresentado novamente”, ou seja, representado no seriado de animação, seguindo o fio do raciocínio de como os estereótipos e a generalização são empregados a partir do olhar de (re)produção de um Outro externo.

Após a avaliação, foi perceptível o fato do anime *Michiko to Hatchin* se valer de estereótipos no que diz respeito à população negra e à percepção geográfica do país. O trabalho, além de ter seu devido peso acadêmico, também busca identificar os pontos que se enquadram como estereótipos na obra e como representação aprofundada da cultura brasileira na animação em questão, contextualizando a estereotipagem como prática de produção de personagens, além de evidenciar as problemáticas trazidas por esse tipo de narrativa na construção de personagens latinos.

Metodologia

Frente aos objetivos do projeto apresentado, a metodologia escolhida é a análise fílmica nos moldes propostos por Vanoye e Goliot-Lété (2002). Para os autores, a análise fílmica é um desafio não só pela transcrição e descrição necessários no estudo do formato audiovisual, mas também pela complexidade de se ver e rever determinada produção repetidas vezes para desenvolver uma visão que não se traduza em uma única possibilidade interpretativa. A partir dessa perspectiva, duas etapas fundamentam o trabalho do analista fílmico: decompor (descrever) o produto audiovisual para em seguida estabelecer as relações entre os elementos decompostos.

Como primeiro passo, se vê a necessidade de uma primeira reprodução do conteúdo da obra, buscando contextualizar suas nuances e o que vale a pena ser abordado como objetivo de estudo proposto por esse projeto. Aqui nos permitimos observar a obra a olho nu, apenas captando os diferentes elementos, identificando a essência de toda uma representação da visão dos realizadores.

Desse momento em diante, coloca-se em prática a teoria de Vanoye e Goliot-Lété (2002), analisando o conteúdo filmico minuciosamente em busca de pontos que se conectam ao argumento da problemática. E, para isso, se faz necessário a reprodução da animação japonesa em questão por diversas vezes até à chegada a um resultado satisfatório como resolução da proposta do projeto. É nesse passo que as primeiras anotações tomaram forma, ditando todos os pontos de grande relevância identificados como estereótipos e representações do real por meio de cenas que evidenciassem tais comportamentos.

Em um primeiro momento, o objetivo foi assistir o anime para criarmos uma base do que a narrativa se tratava, sem o compromisso da captação das problemáticas do tema proposto no trabalho. Em seguida, fizemos as leituras necessárias dos artigos que compõem a base mais fixa da nossa narrativa, usando Stuart Hall, Sandra Makowiecky e demais autores que tratam de representação. Só então assistimos o anime novamente, fazendo as anotações necessárias sobre personagens e suas posições na construção de sentido da história, além do foco em ambientação e apresentação das cidades onde se passam os momentos mais importantes. Por fim, assistimos ao anime uma última vez, dessa vez para captar imagens e sons que são componentes importantes da análise final, além da adição das imagens pertinentes aos assuntos tratados ao longo do projeto.

Estereótipos e representações

Primeiramente se vê uma necessidade de pontuar que os estereótipos nasceram como uma forma de simplificar personalidades e culturas, gerando fácil identificação de costumes para o telespectador. Seu objetivo é justamente a caracterização resumida dos costumes de um povo, mas que pode se tornar superficial quando falamos de um país tão plural e diversificado como o Brasil.

Para Schell (2008), a generalização é um recurso útil para atrair e atingir um grande público que não está familiarizado com um conceito como o que representa um povo em sua essência. Já para Isbister (2006), esse recurso pode estimular decisões errôneas inconscientes para o público-alvo, que assumem problemáticas como verdades absolutas e irrefutáveis acima das vivências do povo representado. A definição de estereótipo, para esta última autora, é que este é um esquema consolidado em nossa memória, associando padrões narrativos e visuais como um conjunto que compõe o

íntimo de algo, relacionando desde vestimentas e postura até etnia e conceitos competidos a esse(s) indivíduo(s).

Esse recurso contribui para uma estagnação criativa do processo de uma história contada em qualquer formato, além de poder ofender a comunidade representada, mesmo que sua intenção original não fosse essa. Para isso, Ibister (2006) também faz a conexão com pontos delicados que os estereótipos costumam tocar, como tendências racistas e demais problemáticas perigosas para o imaginário de uma população.

O estereótipo é o que chamamos de "lugar comum", algo amplamente reproduzido sobre o caráter social de algo, que não necessariamente é uma verdade completa, mas que impacta no imaginário. Dessa forma, “no caso dos estereótipos, ao identificar determinadas posturas ou comportamentos, automaticamente enquadrados as pessoas que as possuem em categorias previamente definidas” (SOARES, 2009, p. 2).

Com base nisso, temos um processo de generalização e simplificação de atributos que competem aos comportamentos coletivos de um povo, abrangendo pontos como raça, sexualidade, idade e até mesmo nacionalidade, que é a base do nosso trabalho. Afinal, esses estereótipos são como modelos que presumem padrões e estabelecem esse esperado em um indivíduo que está vinculado a todo um coletivo maior do que ele.

Hall, em sua pesquisa da cultura da representação, também defende que esse recurso interfere nas relações sociais. "Outra característica da estereotipagem é a sua prática de fechamento e exclusão. Simbolicamente, ela fixa os limites e exclui tudo o que não lhe pertence" (HALL, 2016, p. 192), o que se traduz em uma tentativa de exclusão daquilo que não se encaixa no padrão que muitas vezes nem é estabelecido pelo afetado. E é aí que, para o autor, a cultura entra na equação, já que a "palavra 'cultura' passou a ser utilizada para se referir a tudo o que seja característico sobre o 'modo de vida' de um povo, de uma comunidade, de uma nação ou de um grupo social" (HALL, 2016, p. 19).

Segundo o autor, o estereótipo é usado para reduzir o indivíduo a poucas características, “simples, vívidas, memoráveis, facilmente compreendidas e amplamente reconhecidas” (HALL, 2016, p. 191), que estão fadadas a se tornarem exageradas em uma simplificação, deturpando a essência para uma fixação de um padrão.

Quando pensamos especificamente no Brasil, parece existir em parte do imaginário mundial a impressão de que o Brasil é uma sociedade naturalmente primitiva, seca na sua forma comportamental. Como sociedade, somos lembrados pelos mesmos estigmas e estereótipos: Carnaval, Amazônia, povos indígenas, capoeira e a construção

da "mulata" exótica. É esse contexto que confronta o que realmente representamos, enquanto federação multicultural, com identidades multifacetadas ao longo de todo o território.

Uma obra que serve de exemplo sobre a estereotipagem dos costumes brasileiros é o seriado *Os Simpsons*. De acordo com Silva (2017), determinados episódios do seriado nas terras tupiniquins demonstram um "país marcado por sequestro, sexualidade, pobreza, futebol, carnaval, favela e corrupção" (p. 27). Isso nos diz como já devemos esperar uma obra reacionária sobre esses estereótipos já muito difundidos no meio midiático sobre a identidade brasileira.

Sobre a narrativa de um dos episódios da série animada, Silva faz uma análise visual de como estrangeiros veem a ambientação de nosso país:

nesse primeiro contato entre *Os Simpsons* e o Brasil já visualizamos uma cidade pobre e selvagem. No vídeo, Ronaldo [órfão que compõe o episódio] aparece em frente ao orfanato, com paredes quebradas e as janelas remendadas com pedaços de madeira. Ele diz que com a generosidade de Lisa conseguiu comprar bons sapatos para durar muitos carnavais e uma porta para impedir que os macacos o peguem. (SILVA, 2017, p. 28).

Esse Brasil de miséria e desolação é uma das principais fontes difundidas de estereótipos mundo afora, algo que perdura a tempos. É um "país imerso em problemas sociais, selvagem", diz Silva (2017, p. 28) ao analisar a obra. O problema imaginado de nossa recepção a turistas também é retratado em *Os Simpsons*, com Homer sendo sequestrado logo após pegar um táxi saindo das favelas do Rio de Janeiro e levado refém para uma inacreditável Amazônia, que está mais próxima do que nos lembramos.

É a partir dessas obras audiovisuais em formatos diferentes que conseguimos perceber uma ideia de como estamos representados, construindo uma base do que vamos esperar ao analisar a animação japonesa *Michiko to Hatchin* (ミチコとハッチン) em si.

O Brasil pelo olhar de *Michiko to Hatchin*

Para interpretar as questões abordadas pela série, observamos dois elementos para entender como se da representação do país. Em primeiro lugar, analisamos a construção imagética da protagonista e do vilão, os quais se encaixam em dois principais estereótipos raciais que ainda persistem nas narrativas fílmicas segundo os estudos Bogle (1973). De

acordo com o autor, são cinco os principais estereótipos raciais midiáticos, sendo o de bom negro, os malandros, a mulata trágica, a mãe preta e os mal-encarados.

Michiko Malandro, uma das protagonistas da animação, é uma mulher selvagem e independente. De cabelos escuros e compridos, a moça de pele negra possui diversos traços finos, característicos dos animes. Seu olhar grande, porém, puxado e bem delineado, é sua marca registrada na hora de seduzir os homens, além do nariz fino e boca levemente grossa, completando o perfil da mestiça perfeita. Michiko está sempre vestindo roupas curtas e super decotadas, como vestidos, cropped, saias e regatas, dando grande ênfase em seus seios fartos. Para completar sua atitude espalhafatosa e agressiva, acessórios como brincos de argola, colares grandes, muitas pulseiras e um óculos escuro são fundamentais no vestuário de Michiko.

Figura 1: Michiko Malandro



Fonte: Estúdio Manglobe, cena retirada da própria transmissão.

Durante a animação, nos deparamos com diversas cenas em que a beleza ‘exótica’ e o vestuário vulgar de Michiko chamam atenção, principalmente dos homens, e através do seu charme selvagem a protagonista acaba ganhando favores e aplicando golpes mais facilmente.

Seguindo os estudos de Bogle (1973), percebemos a repetição da “mulata trágica” na construção da personagem Michiko, empregando a visão estereotipada de uma mulher brasileira ardente, sexy, de temperamento agressivo, mas que encanta o homem, principalmente o homem branco, de uma forma quase animalésca, como se houvesse uma necessidade de domar a mulher. É dito, em suas palavras (p. 9, tradução nossa⁵), que o

⁵ Do original, “victim of divided racial inheritance”.

estereótipo da mulata trágica, em sua “herança racial dividida”, faz dela aceitável, mas ela é ainda manchada por seu peso cultural, que lhe confere um final trágico.

Um outro personagem, Satoshi Batista, é retratado como uma figura controversa e violenta, se assemelhando ao grande vilão da trama. Intencionalmente ou não, é um dos personagens que mais apresenta características físicas negroides. Satoshi possui uma pele mais escura e corpo esguio, seus olhos são pequenos e arredondados, nariz e lábios grossos, seu cabelo estilo *black power*. Batista assume o controle da gangue "Monstro Preto" enquanto Michiko estava atrás das grades e, após esta ser solta, começa a perseguir a protagonista. Roupas na tonalidade verde-musgo, vermelho e amarelo mostarda complementam o vestuário do suposto vilão, além do seu característico óculos com lentes amareladas. Seguindo os estudos de Bogle (1973), Satoshi seria uma boa representação do malandro (coon),

o mais abertamente degradante de todos os estereótipos negros. Os “coons” puros surgiram como negros sem valor algum, aquelas criaturas não confiáveis, loucas, preguiçosas e subumanas, que não serviam para nada além de comer melancia, roubar galinhas, jogar dados ou massacrar a língua inglesa. (1973, p. 8, tradução nossa⁶).

Figura 2: Satoshi Batista, líder da Monstro Preto



Fonte: Estúdio Manglobe, cena retirada da própria transmissão.

Com seu comportamento completamente suspeito e agressivo, vemos no decorrer da trama a instabilidade mental apresentada por Satoshi e o quanto seu prestígio na gangue e sede de poder acabam sendo seu maior inimigo. Essa instabilidade se traduz

⁶ Do original, “the coon developed into the most blatantly degrading of all black stereotypes. The pure coons emerged as no-account niggers, those unreliable, crazy, lazy, subhuman creatures good for nothing more than eating watermelons, stealing chickens, shooting crap, or butchering the English language”.

ainda pelo sotaque perceptível que o personagem carrega, mesmo na dublagem em japonês, algo que referencia a falta de sofisticação e a brutalidade com a qual Satoshi convive no anime.

Em segundo lugar, observamos também a forma como as cidades brasileiras nas quais se passam o anime são representadas imagetivamente. A trama perpassa por múltiplos cenários, que evocam a diversidade de ambientes no Brasil. A primeira ambientação é a cidade inicial da animação, Diamandra, algo que lembra muito o sertão nordestino. Logo nos primeiros minutos do anime já temos um indicativo de que essa cidade é inspirada no sertão nordestino pela presença de estruturas eólicas, que são uma das principais fontes de energia para o Nordeste.

Para Rodrigues Silva (2003, p. 4), o potencial eólico do Nordeste é um destaque pelo “aproveitamento energético dos ventos”, por conta do “esgotamento dos meios de exploração dos recursos hídricos”, uma realidade levando em consideração a capacitação do contexto nordestino. É por isso que na região é comum se observar turbinas em pás realizando toda a produção de energia de estados como o Ceará, o Maranhão e demais.

A próxima cidade representada é Laranja, marcada pela desolação e pela falta de recursos materiais caracterizados pelas casas em decadências. É nesse cenário que surge ainda outra representação marcante: a menção ao tráfico de órgãos, citado pela família adotiva de Hatchin, o que elabora uma ideia vigente no imaginário social de que o tráfico humano é facilmente realizado no Brasil e seus países vizinhos. Esse, em sua essência, é um estereótipo que se perdura em outras obras audiovisuais que se passam na América Latina em geral, como o filme de 2006 de John Stockwell, chamado *Turistas*⁷.

Figura 3: igreja na qual Hatchin vive em seus primeiros momentos no anime



Fonte: Estúdio Manglobe, cena retirada da própria transmissão.

⁷ No filme *Turistas* (2006), um grupo de estrangeiros sofre um acidente no Brasil e acaba vítima de uma rede clandestina de tráfico de órgãos, que explora o país como cenário de perigo, corrupção e violência.

Conforme o anime avança, essa mesma cidade ganha mais espaço e detalhes, se transformando em uma típica cidade de interior com aspecto mais rural e intimista, como já vimos em obras brasileiras como o *Auto da Compadecida*. Além disso, aqui há a introdução daquilo que conhecemos como o "filtro latino" ou "filtro amarelo", dando aquele aspecto de sujo que nos faz parecer menos desenvolvidos em relação a outros países de primeiro mundo. Isso, somado a decadência das casas e do cenário em geral do episódio, traz muitas características negativas, não só visualmente como também narrativamente, já que a imagem constrói um sentido inconsciente naquilo que está sendo retratado.

Figura 4: filtro amarelado



Fonte: Estúdio Manglobe, cena retirada da própria transmissão.

Outra questão aqui é a miséria e a pobreza que se fazem presentes nos ambientes nos quais o anime se passa, denotadas pela falta de uma sociedade industrializada em uma concepção de que o próprio Nordeste não acompanha a globalização e os avanços do mundo. Nessa linha, Nóbrega e Teixeira (2014), afirmam que

os filmes reproduzem estereótipos fincados na discriminação econômica e política e copiam uma tendência da literatura brasileira, principalmente dos regionalistas da década de 30, de firmar o homem nordestino apenas como sertanejo (NÓBREGA, TEIXEIRA, 2014, p. 3).

O que pode se traduzir como uma visão que nós mesmos, como brasileiros representados por obras de nossos próprios cineastas e autores literários, construímos no imaginário dos estrangeiros que observam nosso país como telespectadores e consumidores de nossa cultura e nossas obras românticas, biografias e assim por diante.

Outra representação urbana no anime carrega uma clara inspiração ao Rio de Janeiro, marcada por morros, tráfico e, por mais notável que pareça, retratos da comunidade asiática no país. Muitos elementos representativos ganham espaço aqui, como a fama de furtos e assaltos na Cidade de Deus, bem como a presença quase que carimbada das crianças furtivas que servem como peões para um mundo de corrupção e tráfico. Portando armas, elas entram em conflito com as protagonistas, mas essa não é a única vez que veremos um estereótipo do tipo ao longo do seriado animado.

Figura 5: favela inspirada no Rio de Janeiro



Fonte: Estúdio Manglobe, cena retirada da própria transmissão.

Considerações finais

Para um resultado conclusivo dessa análise, primeiro precisamos pensar no que levamos em consideração quando pensamos na composição de uma sociedade. Parafraseando Roberto DaMatta (1986), o que faz o Brasil ser Brasil? São as artes, as ciências, a identidade ou um senso de individualismo?

DaMatta (1986) faz um interessante paralelo entre deuses e sociedade quando concebeu seus pensamentos no livro "O que faz o Brasil, Brasil?", pois não podemos nos levar apenas ao oficial, nobre e concreto quando pensamos na construção de um país e sua cultura. São nossos maneirismos, nossas cidades, nossos costumes, nossa produção e outros diversos elementos que nos estabelecem como algo a ser reconhecido, a ser valorizado. É a nossa persona tanto fora quanto dentro de casa que, vale dizer, é diferente em muitos sentidos.

Por isso, assistindo e analisando essa obra em questão, percebemos o cuidado que os produtores tiveram ao adaptar a obra como uma representação fiel brasileira, como nos

leiteiros em português que aparecem ao longo de toda a animação, isso sem contar a diversidade de sotaques utilizados numa tentativa de representar nosso Brasil multicultural linguístico. Muitas vezes, pecam na atenção aos detalhes, principalmente a maneira aleatória com a qual escolheram os nomes das cidades onde se passam as narrativas, como Diarreia, Laranja, Sapatos, Terra, mas com alguns acertos aqui e acolá, como Diamandra.

Ao mesmo tempo em que apresenta um esforço estético e narrativo que conversa com a realidade latina-americana, especialmente a brasileira, como a diversidade geográfica, musical e social, a animação também reforça de forma contínua estereótipos já consolidados no imaginário internacional.

Nesse sentido, observa-se que a representação não se dá de forma neutra, mas sim mediada por códigos culturais que simplificam e, por vezes, distorcem a complexidade da realidade brasileira. Como discutido a partir de Stuart Hall, os estereótipos operam como mecanismos de fixação de sentido, reduzindo sujeitos e culturas a características limitadas, facilmente reconhecíveis e amplamente reproduzidas. Essa lógica se evidencia tanto na construção das personagens, especialmente na hipersexualização e racialização de Michiko e na criminalização associada a Satoshi, quanto na ambientação das cidades, frequentemente marcadas pela pobreza, violência e precariedade.

Além disso, a análise revela que tais representações não surgem de forma isolada, mas dialogam com um histórico mais amplo de produções audiovisuais que reiteram uma visão de um Brasil exótico e desigual. Como visto na comparação com outras obras, esses padrões narrativos reforçam um imaginário global que associa o país a um espaço de desordem e subdesenvolvimento.

Dessa forma, conclui-se que, embora *Michiko to Hatchin* apresente qualidades estéticas e narrativas relevantes, sua abordagem da cultura brasileira evidencia representações estereotipadas marcadas por estruturas simbólicas já cristalizadas. O trabalho, portanto, reforça a importância de se pensar criticamente as imagens que circulam globalmente, compreendendo que elas não apenas refletem a realidade, mas também participam ativamente da sua construção simbólica.

Referências

BOGLE, Donald. **Toms, coons, mulattoes, mammies, and bucks**: an interpretive history of blacks in American Films. New York: Viking Press, 1973.

DAMATTA, Roberto. **O que faz o brasil, Brasil?** Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Organização e revisão técnica: Arthur Ituassu; Tradução: Daniel Miranda e William Oliveira. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016.

ISBISTER, Katherine. **Better game characters by design: a psychological approach**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

MAKOWIECKY, Sandra. **Representação: a palavra, a ideia, a coisa**. 2003, nº 57. Artigo, Universidade Federal de Santa Catarina. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/c%20adernosdepesquisa/article/download/2181/4439/15890> Acesso em 04 de maio de 2026.

NÓBREGA, Igor; TEIXEIRA, Cristina. O nordestino no cinema brasileiro: perpetuação de estereótipos no filme “Gonzaga, de Pai pra Filho”. In: **INTERCOM**. XVI Congresso de Ciências da Comunicação da Região Nordeste. João Pessoa. 2014.

RODRIGUES SILVA, Gustavo; FEITOSA, Everaldo Alencar do Nascimento. **Características de vento da Região Nordeste: análise, modelagem e aplicações para projetos de centrais eólicas**. 2003. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Engenharia Mecânica, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2003.

SCHELL, Jesse. **A arte de game design: o livro original**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.

SILVA, Ana Rafaela da. **Os Simpsons: representações sociais do Brasil na série norte-americana**. 2017. 45 f. Monografia (Graduação em Jornalismo) – Instituto de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal de Ouro Preto, Mariana, 2017.

SOARES, Rosana de Lima. De palavras e imagens: estigmas sociais em discursos audiovisuais. **Revista E-Compós**, Brasília, v.12, n.1, p. 1-23, jan/abr 2009.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 5 ed. Trad. Marina Appenzeller. Campinas: Papyrus, 2008: 1994.