UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ - UTP
PROGRAMA DE MESTRADO E DOUTORADO EM COMUNICAÇÃO E LINGUAGENS

OS REGISTROS PERCEPTIVOS NO ÂMBITO NARRATIVO E ESTÉTICO NO CINEMA DE ANIMAÇÃO DO *STUDIO GHIBLI* NA OBRA DE HAYAO MIYAZAKI E ISAO TAKAHATA

CURITIBA
2020

Luiza Pires Bastos

OS REGISTROS PERCEPTIVOS NO ÂMBITO NARRATIVO E ESTÉTICO NO CINEMA DE ANIMAÇÃO DO *STUDIO GHIBLI* NA OBRA DE HAYAO MIYAZAKI E ISAO TAKAHATA

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado e Doutora em Comunicação e Linguagens, da Universidade Tuiuti do Paraná, como requisito ao título de Mestre.
Orientadora: Prof.ª Dra. Denise Azevedo Duarte Guimarães.

CURITIBA

2020

Dados Internacionais de Catalogação na fonte
Biblioteca "Sydnei Antonio Rangel Santos"
Universidade Tuiuti do Paraná

B327 Bastos, Luiza Pires.
Os registros perceptivos no âmbito narrativo e estético no cinema de animação do Studio Ghibli na obra de Hayao Miyazaki e Isao Takahata / Luiza Pires Bastos; orientadora Profª. Drª. Denise Azevedo Duarte Guimarães
148f.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2020.

1. Cinema de animação. 2. Studio Ghibli. 3. Análise fílmica. 4. Jornada de heroína. 5. Representação do feminino.
I. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens/ Mestrado em Comunicação Linguagens. II. Título.

CDD – 791.437

Bibliotecária responsável: Heloisa Jacques da Silva – CRB 9/1212

AGRADECIMENTOS

Se caminharmos sozinhos, com quem dividiremos as nossas conquistas? Ao longo da vida aprendi que nada se faz sozinho. Essa dissertação é a realização de um sonho e eu tenho o prazer de dizer que esse trabalho não é apenas meu. É uma união de braços, cérebros e conhecimentos. Por isso, agradeço:

Profª. Dra. Denise Guimarães por me guiar para o que seria o melhor para mim, além de me instruir de maneira muito centrada, sempre presente e pronta para me ajudar. Confiando e acreditando em mim o tempo todo.

Aos demais professores do Mestrado que contribuíram com observações e dicas de grande importância.

Aos meus colegas do mestrado e, em especial, ao Alex Wolf por me dar dicas preciosas ao longo desses dois anos. Você era sempre o que eu gostava de ouvir primeiro, por isso gosto de te nomear como meu padrinho.

Profª Patricia Brum, que já na pós-graduação me incentivou a continuar meus estudos e mesmo durante o meu mestrado foi muito presente me ajudando em tudo que podia.

A minha família que me apoio e teve paciência para entender as minhas ausências. Além de celebrar cada uma das minhas conquistas durante essa etapa.

Ao meu noivo, Allan Neves, que poderia receber o título de mestre comigo. Obrigada por me ouvir nos momentos de dúvida, me aconselhar, corrigir meus textos e ver os filmes e fazer anotações junto comigo. E o mais importante, por ter reformatado todo meu trabalho depois que perdi tudo. Amo você!

A todos os meus amigos e familiares que me ajudaram com conversas e conselhos. Seja em momentos de distração ou para amadurecer as minhas ideias e me dar confiança.

“Desmontar um filme é, de fato, estender seus registros perceptivo e, com isso, se o filme for realmente rico, usufruí-lo melhor. Faz com que se descubra detalhes do tratamento da imagem e do som que aumentar o prazer a cada vez que se revê a obra”.

(Vanoye, Goliot-Lété)

RESUMO

Esta dissertação teve como objetivo geral entender as características do cinema de animação do estúdio japonês Studio Ghibli. O corpus do trabalho consiste em quatro filmes de relevância do estúdio, que consistem em: *Meu Vizinho Totoro, Túmulo dos Vagalumes, Serviços de Entrega da Kiki* e *A Viagem de Chihiro*. Para que as comparações tivessem maior embasamento, foi necessário abordam as especificidades do cinema japonês e o desenvolvimento da animação no país, desde a sua origem até o contexto atual, para investigar de que modo ele se tornou um produto cultural nipônico. A indagação básica pesquisa procura compreender quais os aspectos das produções do Studio Ghibli são recorrentes e se realmente há um padrão presente nas produções. Foi levado em conta que no Japão, a animação é um produto consumido por todas as idades e não é visto como exclusivo para o público infantil. O interesse de observar essas produções, não se restringe apenas na análise entre os filmes, mas também, se perguntam como essas animações representam a cultura japonesa. A análise fílmica foi feita levando os conceitos da Jacques Aumont, onde o critério divide-se em três esferas: narrativo, simbólico e estético. A pesquisa ainda buscou ir além e trouxe um debate sobre a representação feminina e as questões de gêneros, o objetivo era compreender se as personagens mulheres dos filmes são uma representação da mulher japonesa, onde foi possível perceber que as figuras femininas dos filmes não corresponde ao comportamento da mulher na sociedade nipônica. O aporte teórico sobre a história do cinema japonês e sequencialmente sua cultura, terá como base Maria Roberta Novielli, João Lanari Bo, Haroldo de Campo, Louis Frédéric, entre outros autores fundamentais. Na área específica de animação servirão de apoio os estudos realizados por Paul Gravett, Denis Sébastien, Célia Sakurai, entre outros.

Palavras-chave: Cinema de animação; Studio Ghibli; Análise Fílmica; Jornada da Heroína, Representação do Feminino.

ABSTRACT

This dissertation aims to understand the characteristics of the animation cinema of the Japanese studio Studio Ghibli. The *corpus* of the work consists of four relevant films from the studio: *My Neighbor Totoro, Grave of the Fireflies, Kiki's Delivery Services* and *Spirited Away*. For the comparisons to be more accurate, it was necessary to address the specifics of Japanese cinema and the development of animation in the country from its origin to the current context, to investigate how it became a Japanese cultural icon. The basic research question seeks to understand which aspects of Studio Ghibli's productions are recurrent and whether there is really a pattern present in their productions. It was considered that animation is consumed by all ages and is not seen as exclusive for children in Japan. The interest in observing these productions is not restricted only to the analysis between the films but also, they investigate how these animations represent Japanese culture. Theoretical contribution on the history of Japanese cinema and sequentially its culture, will be based on Maria Roberta Novielli, João Lanari Bo, Haroldo de Campo, Louis Frédéric, among other fundamental authors. In the specific area of animation, studies carried out by Paul Gravett, Denis Sébastien, Célia Sakurai, among others, will support. Having as an empirical object of study a selected *corpus*, an analysis of the films was developed considering narrative, aesthetic and symbolic aspects.

Keywords: Animation cinema; Studio Ghibli; Film Analysis; Heroin's Journey, Representation of the Feminine.

NOTAS DE GRAFIA

Devido às diferenças existentes entre a língua portuguesa e a japonesa é importante ressaltar alguns pontos.

O sistema de transcrição utilizado é o Hepburn, adotado pelos próprios japoneses para escrever palavras nipônicas em palavras latinas.

Foi optado por utilizar as traduções dos termos em japonês, com exceção de quando esses não satisfazem totalmente o entendimento. Por isso, em vez de utilizar a palavra *In*, é preferível usar Palácio; *Hyakushô* para comerciante, entre outros. Em contrapartida, aparecem com frequência as palavras *shogun* (general/senhor feudal), *tennô* (imperador), *shogunato* (governo militar), *benshi* (comentarista), bem como os nomes da escola do cinema japonês: *Jidaigeki*, *Shinpa*, mantendo a grafia original pelo motivo já citado acima.

Na língua japonesa não há distinção entre plural e singular, masculino e feminino. Por isso, foi adotado o uso do termo original, sem a distinção do plural (o *benshi* – os *benshi*). Salvo as palavras que já fazem parte do nosso vocabulário, como: samurai-samurais e gueixa-gueixas. Quanto ao gênero, todos os termos japoneses foram considerados masculino em português.

Na língua nipônica também não há discriminação de acento, entretanto, optou-se pelo seu uso para facilitar a leitura, visto que foneticamente o som é o mesmo.

Os nomes de lugares mantiveram-se na grafia original. Portanto, ficaram Tokyo, Kyoto, Osaka.

A pronúncia das palavras em japonês, na sua maioria, é igual a do português. Porém:

- Ch – se lê como *Ti*
- U – Quando junto ao S, pronuncia-se normalmente (*Su*), quando unido ao T (*Tsu*) o U fica quase mudo.
- W – É pronunciado igual ao U, mas um pouco mais curto.
- Y – Pronuncia-se como o nosso *i*.

Em relação aos nomes próprios, em japonês o sobrenome sempre antecede o nome. No presente estudo, os nomes foram registrados conforme o tradicional japonês.

CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA

1573 Nobunada Oda assume o poder e inicia a unificação do país.

1582 Nobunada é assassinado e sobe ao poder seu braço direito, Hideyoshi Toyotomi.

1600 Tokugawa Ieyasu assume o poder através da batalha de Sekigahara. Capital do Japão é transferida de Kyoto para Edo.

1639 O Japão se fecha completamente a qualquer movimento estrangeiro, seja econômico ou cultural.

1755 O Japão é assolado por diversas calamidades, multiplicando as dificuldades que o país já enfrentava.

1837 Devido à crise, ocorrem vários levantes contra o regime. A população deseja a reinstituição do Imperador.

1844 O Japão restabelece o comércio internacional, depois de 220 anos.

1867 Sem mais conseguir conter as revoltas, o 15º shogun, Tokugawa Yoshinobo, renuncio ao poder e entrega o governo a Coroa.

1868 Governo volta a Coroa e passa a ser governado pelo Imperador Meiji.

1871 Os Feudos são substituídos por províncias. Criasse a moeda iene.

1889 Promulgada a Constituição.

1904 Irrompe a Guerra Japão contra Rússia.

1912 Morre o Imperador Meiji e assume Yoshihito, dando início a Era Taisho.

1914 Início da Primeira Guerra Mundial.

1918 Fim da Primeira Guerra Mundial. O Japão tem o primeiro contato com a Democracia no governo de Hara.

1923 Violento terremoto destrói a região de Kanto (Tokyo e Yokohama).

1926 Taisho falece e assume o príncipe Hirohito, que adota o nome Showa. Zaibatsu exercem influência política.

1929 Crise econômica americana ganha proporções mundiais. No Japão, militarem ganham cada vez mais poder, devido ao crescente desemprego e descontentamento do povo. Japão invade a Manchúria.

1937 Irrompe a guerra contra a China devido ao interesse na Manchúria.

1939 Início da Segunda Guerra Mundial. Mundo fica dividido entre Aliados e Eixo.

1941 Em dezembro a aviação japonesa ataca a base americana Pearl Harbor e declara guerra aos Estados Unidos e Grã-Bretanha.

1942 Começa a contraofensiva Aliada. Japão perde o território de Iewo e Okinawa.

1945 Termina a Segunda Guerra Mundial depois da rendição do Japão no dia 15 de agosto, devido aos ataques das bombas atômicas em Hiroshima e Nagasaki. Em setembro as forças aliadas, na maioria americana, invadem o país com o intuito de democratizá-lo.

1946 Promulgada a nova Constituição japonesa, elaborada por Mc Arthur tendo como base os preceitos democráticos. Mulher é emancipada e tem direito ao voto.

1947 O ensino do Japão é reformulado, não sendo mais ditado pelos preceitos nacionalista e homens e mulheres passaram a estudar juntos.

1952 Fim da ocupação americana, com exceção da ilha de Okinawa.

1956 Japão é aceito na ONU novamente.

1972 Okinawa volta para o Japão, porém, o Estados Unidos continua a manter sua base militar.

1986 Aprovada a lei no Japão que prevê direitos iguais de trabalho aos homens e mulher

1989 O Imperador Hirohito morre e assume o poder seu filho Akihito, dando início a Era Heisei.

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS **12**
CAPÍTULO 1: COMPREENDENDO O JAPÃO **16**
1.1. A História do Japão 18
1.1.1 O Impacto da Segunda Guerra 21
1.2. A Cultura Nipônica 23
1.2.1 Relação com a Natureza 26
1.2.2 Casa e Vida Social 27
1.3. A Importância dos Ideogramas 28
CAPÍTULO 2: O CINEMA DE ANIMAÇÃO NO JAPÃO **35**
2.1. Sétima Arte no Japão 37
2.2. A Animação 43
2.2.1 A Origem no Mangá 44
2.2.2 Osamu Tezuka 56
2.3. Precisamos falar sobre a Disney 60
2.4. Consolidando a Animação no Japão 62
2.5. Estética 63
CAPÍTULO 3: O STUDIO GHIBLI **66**
3.1. Sobre o Estúdio e suas Produções 66
3.1.1 Público Alvo e Desenvolvimento dos Personagens 73
3.1.2 O Processo 77
3.1.3 Protagonistas Crianças 84
3.2. Capital Emocional 85
CAPÍTULO 4: ANÁLISE FÍLMICA **89**
4.1. Ideia-Matriz 89
4.2. Desmonstando os Filmes 90
4.2.1 Aspectos Narrativos 91
4.2.2 Aspectos Simbólicos 100
4.2.3 Aspectos Estéticos 111
CAPÍTULO 5: REPRESENTAÇÃO DA HEROÍNA **119**
5.1. A Mulher Japonesa 124
5.2. A Jornada da Heroina 127
5.3. Sobre as Vilãs 133

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS 136
10 REFERÊNCIAS 139
11 GLOSSÁRIO.....143

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Essa dissertação pretende estudar a animação do estúdio japonês, Studio Glibli e procura mostrar como ele ajudou a resgatar a cultura do cinema – da sala escura - no país do sol nascente. Os equipamentos de cinema chegaram ao Japão em 1897, depois que o empresário Katsutaro Inabata se encontrou com Augusto Lumiére em Lyon. Desde então, os japoneses têm sido apaixonados pela sétima arte. Em 1903 já existia um local dedicado às exibições, o *Denkikan*, localizado até hoje no bairro de Asakura em Tokyo. Dois anos antes do surgimento dos famosos Nickelodens. Embora os filmes tivessem 15 a 20 minutos, as exibições nipônicas costumavam durar duas horas. Isso porque contavam com orquestra e comentarias que ajudavam na compreensão da história, os *benshi*. A população nipônica era assídua no cinema, priorizando a produção nacional.

O tema foi escolhido pois o Japão é um país muito rico cinematograficamente, tendo uma gama de produções audiovisuais para todos os gostos e estilos. Desde muito cedo os animes entraram na minha vida, porém, a paixão pelo país do sol nascente não parou apenas na aérea da animação. Os mangás, *doramas*[1], músicas, programas em geral, revistas de moda e até mesmo a língua começaram a fazer parte do meu dia-a-dia. Ao me aprofundar nesse mundo, descobri que o Japão era muito mais que os bonecos de cabelos espetados e olhos grandes, embora muitos o vissem apenas sobre esse viés. Com isso, decidi trazer um outro lado da animação japonesa que é tão rico quanto os animes, todavia, muito menos conhecido pelos ocidentais, que o é Studio Ghibli.

Hayao Miyazaki e Isao Takahata fundaram o Studio Ghibli em 15 de junho de 1985, que revolucionaria a história da animação nacional. Os dois se conheceram em 1974, quando trabalharam juntos na produção de um anime[2] para a televisão. Foi então que perceberam que para uma animação de qualidade era necessário tempo, exigindo uma plataforma diferente de exibição. Criando uma estética de animação e um enredo característica do estúdio, que se difere dos famosos animes, pelo qual o Japão ficou conhecido internacionalmente.

Desde os primórdios da história japonesa, os mangás[3] fizeram parte da cultura popular. Adicionando a forma de escrita, os *kanji*, ideogramas pictóricos e carregados de

---

[1] Novelas japoneses.
[2] Anime é a palavra usado para definir animações de origem japonesa.
[3] Histórias em quadrinhos de origem japonesa.

significados, percebe-se que os japoneses estão mais adaptados as animações, por isso ela agrada a todos os públicos e não apenas o não infantil.

Desse modo, essa pesquisa tem como **objetivo geral** investigar os pontos convergentes entre os filmes *Meu Vizinho Totoro*, *Túmulo dos Vagalumes*, *Serviço de Entregas de Kiki* e *A Viagem de Chihiro*.

Seus **objetivos específicos** são: (1) abordar as especificidades do cinema de animação do Studio Ghibli; (2) analisar a cultura e o contexto histórico japonês para compreender melhor sua relação com o objeto estudado; (3) perceber, dentro de cada uma das obras, qual o papel das protagonistas femininas e como esse papel está representando dentro da própria sociedade japonesa.

O corpus selecionado consta de quatro filmes do estúdio: *Meu Vizinho Totoro* (1998), *Túmulo dos Vagalumes* (1988), *Serviço de Entregas de Kiki* (1989) e *A Viagem de Chihiro* (2001). O primeiro é o grande sucesso no Studio Ghibli entre o público japoneses, ao ponto da logo do estúdio ser a figura do Totoro. *Serviço de Entregas da Kiki* está no escopo por ter uma estrutura semelhante ao do *Meu Vizinho Totoro*, com um enredo leve e descontraído, mas sem deixar de ter uma lição profunda para os espectadores. *A Viagem de Chihiro* por ter sido a produção com maior reconhecimento internacional, possibilitando fazer uma comparação entre os elementos desse filme com os demais, para verificar se há características diferentes que permitiram sua maior abrangência com o público ocidental. E por fim *Túmulo dos Vagalumes* por ser uma produção dirigida por Takahata e por se tratar de um drama, devido ao plano de fundo da história se passar na Segunda Guerra Mundial, divergindo do enredo dos outros três filmes citados, que possuem uma temática mais serena. Por esse motivo o filme foi selecionado, para servir de objeto comparativo, uma peça de referencias com as demais do *corpus*.

A indagação básica dessa pesquisa procura compreender quais os aspectos das produções do Studio Ghibli são recorrentes e se há um padrão entre as animações.

Essa problematização gera duas hipóteses: a) apesar dos quatro filmes terem histórias distintas, possuem elementos que fazem que o espectador japonês se identifique; b) verificar se possuem características em comum e se é possível traçar um modelo entre as produções que caracterize o estúdio.

Parte-se da premissa que esta abordagem permitirá, após a captura de elementos próprio de cada produto, voltar a reflexão teórica, de modo a inseri-la no estudo.

A partir de uma abordagem qualitativa que leva em conta as teorias da animação, os quatro filmes serão analisados segundo os estudos sobre análise fílmica de Jacques Aumont e Denise Guimarães.

Ao abordar-se os conceitos básicos da história e cultura japonesa, procurou-se nas teorias de Célia Sakurai e Maria Roberta Novielli, demostrar a importância das tradições e como elas ainda influenciam as manifestações culturais e artísticas até hoje. Acredita-se que todas essas características são importantes para se entender a animação do Studio Ghibli enquanto cultura popular.

Torna-se necessário entender sobre a história do cinema japonês para compreender como ocorreu o desenvolvimento da sétima arte no país e os pontos relevantes que devem ser levados em consideração. Dessa maneira, o trabalho terá a descrição do cinema nipônico e como esse se enquadrou na história do cinema mundial. Para entender esse conceito, será fundamental trabalhar com a obra de João Lanari Bo e Lucia Nagib, essa última foca mais seus estudos nas obras de Oshima, o que ajudará a entender como os japoneses percebem a representação do corpo, em especial, do feminino, visto que os protagonistas – na sua maioria – são mulheres.

Sobre a questão da cultura nipônica, busca-se teorias nos livros de Haroldo de Campos e a análise dos ideogramas. Bem como estudiosos do assunto como Umberto Uco, Louis Frédéric, Mark Macwilliams, Teiji Itoh,Sato Cristiane, entre outros. Com essa gama de autores, será possível compreender qual é a visão do Japão entre os estudiosos nacionais e estrangeiros. Também se torna relevante o estudo de Denis Sébastien e Lev Manovich e como eles apresentam suas conclusões sobre o cinema de animação, para que tenhamos um panorâmica da animação mundial, dessa forma, podendo entender as especificidades da animação nipônica. Também servirão de apoio as pesquisas de Peirce no campo da semiótica e de Paul Gravett sobre os mangás.

A divisão da dissertação será em cinco capítulos. O primeiro *Compreendendo o Japão*, será voltado para compreender a história e cultura do Japão, bem como a importância dos ideogramas para entendimento da cultura nacional. Esse ponto se torna relevante pois o país é o décimo mais populoso do mundo, com cerca de 127 milhões de habitantes, sendo que 98% da população possui origem nipônica, sem qualquer tipo de "mistura" com outras etnias. Esse fato se deve à história do próprio país, que foi educado

a acreditar na sua origem divina. Segundo a lenda, os deuses *Izanagi* e *Izanami*[4] criaram o arquipélago e enviaram um de seus descendentes para governar o novo reino, dando origem ao território japonês. Por isso, acreditava-se que o imperador seria a figura máxima e divina, para a qual todos deviam obediência e respeito, pois ele era considerado um descendente dos deuses. A crença "reforçava o orgulho de que os japoneses seriam racialmente homogêneos, sem nenhuma mistura com outros povos" (FERREIRA; TOBACE, 2012, p. 21). Todavia, a lenda não explica apenas a origem do arquipélago, mas também outros aspectos, como: a hierarquia dos sexos, a importância da ordem social, a dependência do homem com a natureza, a vaidade das mulheres, porque os seres humanos morrem, entre outros.

Até a derrota na Segunda Guerra Mundial, todas as escolas e livros didáticos ensinavam essa versão. Foi só a partir dessa época que os cientistas e historiadores obtiveram o aval para publicar suas pesquisas sobre a verdadeira história da origem nipônica. O estudo científico demorou para ter início, pois como a estudiosa Célia Sakurai defende, os japoneses não estão acostumados a pôr e xeque as versões oficiais da história que são transmitidas pelos representantes políticos, um pensamento que vem da própria cultura, que não é educada a criticar o que vem dos superiores. Portanto, ainda não há certeza sobre a origem do povo, mas historiadores acreditam que o arquipélago é habitado por seres humanos há mais de dez mil anos. E que o Japão "nasceu" do Reino Yamato, que data mais ou menos de 400 a.C. Nesse reino já se configurava a existência de um chefe supremo e começa o intercâmbio cultural com a China e Coréia, introduzindo a escrita e a religião confucionista.

O interessante é que a versão mitológica e a cientifica se cruzam em diversos momentos. Os objetos sagrados deixados pelos deuses existem de fato e são conservados desde 690 a.C como insígnias imperiais.

Com isso, será possível entender os pontos e o motivo dos filmes de Miyazaka serem tão preciosos para os japoneses.

O segundo capítulo, *O Cinema de Animação*, tratará de entender como se deu a história da sétima arte no país, o surgimento da animação e a evolução dessa técnica e como ela conquistou o público de todas as idades no decorrer dos anos.

---

[4] Os deuses Izanagi e Izanami são o casal responsável pela criaçãos das ilhas, rios, mares, vegetações e da vida humana. Eles foram apresentados no livro "Crônicas do Japão" de 720 d.C sendo esse o livro de toda fonte antiga da mitologia japonesa.

O terceiro será uma introdução para os demais capítulos, explicando como surgiu o Studio Ghibli e quando começou a fazer sucesso. O quarto e quinto capítulos serão exclusivos para os filmes do corpus, sendo o quarto reservado para compreender o conceito de Ideia-matriz e a análise fílmica propriamente dita, onde utilizou-se os conceitos de análise fílmica de Jacques Aumont, Francis Vanoye, Anne Goliot-Lété e Denise Guimarães, podemos observar três aspectos distintos: a narrativa, simbólica e estética. No aspecto narrativo leva-se em conta, por exemplo, o local onde a história se passa, o contexto histórico em que está inserido, e se a narrativa segue de forma linear. O aspecto simbólico, por sua vez, está intrinsicamente ligado a cultura e os princípios semióticos básicos aplicados de Peirce, através das teorias de Julio Plaza e Denise Guimarães. Elementos como a relação entre pais e filhos que podem parecer peculiares quando os ocidentais assistem os filmes, são normais para os orientais. Por exemplo, a visão do ocidental ao ver uma criança de dez anos fazendo o almoço e arrumando o lanche para o pai, pode parecer inapropriado; entretanto, para os japoneses isso lê-se como o vínculo familiar e responsabilidade dentro desse ciclo. Por fim, o aspecto estético diz respeito a montagem, os detalhes do cenário, como optou-se pelo uso da iluminação, o uso dos planos e enquadramentos.

Por fim, o quinto capítulo constará uma breve investigação da representação do feminino dos quatro filmes do escopo em comparação com as protagonistas da Disney e levando em conta o conceito da Jornada da Heroína.

CAPÍTULO 1

COMPREENDENDO O JAPÃO

Todos os elementos que serão tratados nesse capítulo estão ligados aos aspectos históricos e culturais e aparecerão como marcas dos filmes produzidos pelo Studio Ghibli, mesmo que de maneira sutil, e, portanto, essenciais para a compreensão deste estudo.

Definir o que é cultura não é uma tarefa fácil. Roy Wagner explica que a cultura é uma maneira de falar sobre os homens e seus costumes. Ele defende que para conseguir estudar uma cultura, é preciso uma objetividade relativa, com isso, cria-se um conjunto de analogias que representam as duas culturas, aquela que se está estudando e aquela no qual o estudioso está inserido. "Um antropólogo, de modo ou de outro, seu objeto de estudo; ele o faz através do universo de seus próprios significados, e então se vale dessa experiência carregada de significados para comunicar uma compreensão aos membros da própria cultura" (WAGNER, 2017, p.29).

> (...) a cultura estudada constitui um universo de pensamento e ação tão singular quando a sua própria cultura. Para que o pesquisador possa enfrentar o trabalho de criar uma relação entre tais entidades, não há outra maneira senão conhecer ambas simultaneamente, apreender o caráter relativo de sua cultura mediante a formulação concreta de outra. (...) poderíamos dizer que um antropólogo "inventa" a cultura que ele acredita estar estudando, por consistir em seus próprios atos e experiências. (WAGNER, 2017, p. 30)

Roy Wagner acredita que estudo de uma cultura acaba por gerar uma outra cultura, pois o próprio pesquisar pode ser influenciado e utiliza o que vivenciou na cultura estudada em junção com a cultura do qual é natural, para criar uma nova cultura. Por exemplo, se um americano estudar a cultura japonesa, seus estudos podem ser – em alguns aspectos – distintos de um antropólogo brasileiro. "É ingênuo sugerir que virar nativo é a única maneira de alguém aprender efetivamente outra cultura, pois isso exigiria abrir mão da sua própria cultura (...) a cultura é tornada visível pelo choque cultural" (WAGNER, 2017, p.37).

Raymond William, por sua vez, definiu a cultura como um modo de vida, um conjunto de ideias e linguagens que são expressos nas instituições, nas artes e no conhecimento. Outro estudioso que acreditava na eterna expansão da cultura foi McLuhan, mas acrescentou que o homem se baseava nos erros do passado para desenvolver sua cultura contemporânea. Este ainda defendia que o homem desenvolveu tudo aquilo que costumava fazer com o próprio corpo. Que as nossas tecnologias na verdade, nada mais eram que extensões das nossas próprias habilidades. "Lentes,

televisão, telefones e livros que levam a voz através do tempo e do espaço constituem exemplos de extensão materiais. (...) A escrita é uma forma de acumular e transmitir conhecimento" (1977, p.21-22)

Manuel Castells, em seu livro *A Galáxia da Internet*, estabeleceu a cultura como "Instituições, bem como organizações sociais informais. Cultura é diferente de ideologia, psicologia ou representações individuais. Embora explícita, a cultura é uma construção coletiva que transcende as preferências individuais, ao mesmo tempo em que influência as práticas das pessoas no seu âmbito" (2001, p.34).

Os costumes mudam conforme cada cultura e isso ocorre porque cada população se desenvolveu historicamente diferente, criando símbolos e signos distintos. E é nesse ponto que Stuart Hall desenvolve no artigo *Codificação e Decodificação* de 2003. No texto o autor explica para o leitor que cada local tem seus dicionários de signos, e isso fica perceptível nas produções audiovisuais. Para que a mensagem que se deseja transmitir na produção, consiga alcançar o espectador as ideologias desses devem estar em sintonia. A compreensão da mensagem está ligada a vários aspectos, como econômico, social e cultural. Um determinado vocabulário utilizado por uma classe social, pode não ser compreendido – ou ter um significado diferente, para outra classe social. O mesmo se aplica a regiões e culturas.

Por exemplo, em muitos contos japoneses a moral da história está ligada ao esforço no trabalho, que será retribuído em forma de comida, especificamente, o arroz. É possível entender por que o arroz é símbolo de riqueza ao ler a explicação de Jean Chevalier em seu livro Dicionário de Símbolos:

> O arroz é de origem divina. (...) Todas as lendas da Ásia Oriental dão testemunho disso. A laboriosa cultura do arroz é consecutivamente a ruptura das relações entre o céu e a terra. Trazido ao Japão pelo príncipe Ninigi, neto de Amaterasu, o arroz é o objeto de um rito comunitário no curso do qual o imperador prova do cereal em companhia da Deusa solar. Ele é para os japoneses o símbolo da abundância, devido ao poder celeste. (CHAVALIER, 2018, p. 82)

O alimento é cultivado no Japão desde 350 a.C, por isso tem um significado tão forte para a população nipônica que "houve uma enorme polêmica quando o governo anúncio a possiblidade de importar arroz. A opinião pública se colocou contra com ampla campanha para que a população não comesse o arroz" (SAKURAI, 2018, p.45).

Significado, portanto, muito distinto para os ocidentais, que veem o arroz como um alimento importante, mas não sinônimo de riqueza e orgulho nacional.

Como Raymond William e Stuart Hall a definiram, acredito que cultura é uma serie de costumes (aqui não havendo julgamento do que é certo ou errado) de um local que foram se moldando conforme a história. A linguagem, os costumes, a religião, as crenças, o casamento, festivais, são exemplos de representações culturais, sendo que essas representações não estão limitadas apenas de país para país, estando presentes dentro de grupos diferentes de uma mesma nacionalidade. Cultura é a maior forma de exibição da história e das crenças.

1.1 A HISTÓRIA DO JAPÃO[5]

O Feudalismo Nipônico se consolidou em 1192 e teve grande impacto em toda a história do país. Até então, o Japão era governado pela Coroa, que pouco a pouco foi perdendo espaço para os samurais. Dando origem ao período que ficaria conhecido como *Shogunato*[6]. A época que o Japão esteve sob o comando de Nobunada e Hideyoshi, foi próspera, apesar de curta (apenas 30 anos, o período mais curto da história japonesa). Nesse período, abriram-se as atividades industriais e o comércio exterior, o que fortaleceu a influência em países vizinhos. Ganhou destaque, também, a moeda japonesa e o desenvolvimento da mineração. O governo também permitiu que missionários cristãos pregassem sua fé. Depois da morte de Hideyoshi, quem assumiu o poder foi Ieyasu Tokugawa em 1600 e sua linhagem governou por 260 anos. Iniciou-se, assim, a maior era da história japonesa, a Era *Edo*[7] ou *Tokugawa*.

Com medo do colonialismo ocidental que avançava cada vez mais em 1639, o Japão se fechou, suprimindo a circulação de livros ou qualquer outro item de origem ocidental, sendo aceitas apenas obras relacionadas à medicina, à astrologia e à navegação.

Culturalmente, o interior começou a se adaptar aos costumes da cidade. Devido à proibição do contato com as demais culturas, a nipônica teve um grande desenvolvimento nessa época. Segundo Cesar e Andreia, em uma reportagem ao *Made In Japan* "praticamente tudo que conhecemos hoje como cultura tradicional japonesa (*kabuki, haikai, chadô, sushi, sumô*) é herança desse período" (2013, p. 11).

---

[5] Para a produção do Primeiro Capítulo foi usado como principal referência o autor José Yamashiro, considerado um dos expoentes do pensamento nikkei no Brasil, ele é escritor e jornalista. Seus trabalhos sobre assuntos japoneses, tornaram-se até hoje, referências no mundo acadêmico.
[6] Não há uma tradução razoável para a língua portuguesa, porém, o termo se refere ao período que o Japão ficou sobre o comando dos samurais.
[7] Como a cidade de Tokyo era chamada durante esse período.

O ensino começou a ser difundido para todos aqueles que possuíam interesse em aprender e com o desenvolvimento da impressão os livros chegavam a todos. Os ensinamentos usavam como base os pensamentos do filosofo chinês Confúcio (551 – 479 a.C.), cujo princípio é a ordem e a propriedade.

> O *Shogunato* considera conveniente adotar o confucionismo, que respeita a ordem e a propriedade como virtudes sociais. (...) tomam medidas para que a educação nos feudos seja conduzida principalmente baseada nos ensinamentos de Confúcio. (YAMASHIRO, 1997, p.200)

O Teatro *Kabuki*, caracterizado pelo apelo dramático e as caras pintadas, se tornou popular. Foram construídos enormes teatros nas cidades de Edo e Osaka, que proporcionaram divertimento à população local e tornaram-se lugares frequentados por todas as classes. Sua origem se deve a uma sacerdotisa, conhecida como Okuni, "embora desenvolvido por uma mulher, a participação feminina acaba sendo proibida pelo regime Tokugawa, em 1629, sob alegação de que ela perturba os bons costumes" (YAMASHIRO, 1997, p. 197). O teatro ganhou muito destaque na sociedade por seu estilo livre e arrojado, muito diferente do que estavam acostumados naquela época

Em contrapartida, o número de sem-teto só aumentava, devido à grande crise econômica, em 1837. Iniciaram vários levantes contra o governo, a população pedia pela volta do imperador ao poder. Sem saída, o Japão reestabeleceu o comércio internacional depois de 220 anos de isolamento.

Os samurais conseguiram aguentar a pressão até 1867, quando o 15º *shogun*, Yoshinobo Tokugawa, renunciou ao cargo e devolveu o poder a Coroa. Em 3 de Janeiro de 1868, o Japão entrava oficialmente em uma nova era, a da Reforma *Meiji*[8]. A primeira medida da Coroa foi estabelecer a união entre as classes e convocar assembleias para o povo resolver problemas relacionados ao Estado. A população foi incentivada fortemente pelo governo a buscar por conhecimentos ocidentais. O Imperador Meiji procurou introduzir o que havia de mais avançado e moderno no exterior, quase negando a cultura nacional, os costumes dos cidadãos sofreram fortes influências ocidentais nessa época. Foram introduzidas as bicicletas, os automóveis, os correios e o primeiro Banco Nacional.

Em 1871, foi baixada uma norma que impunha a todos os japoneses que tinham o direito de estudar, independentemente de classe ou sexo. O Imperador alegava que a riqueza do país estaria prejudicada se as pessoas comuns fossem iletradas. Todavia, o

[8] Refere-se a uma série de transformações comandadas pelo imperador Meiji. As mudanças aconteceram nas áreas: educação, economia, religião, entre outros.

objetivo das escolas também era ensinar disciplina, obediência e subserviência ao Imperador. Com esse incentivo, em 1877 foi criada a Universidade de Tokyo, que enviou muitos de seus estudantes para universidades ocidentais.

Em 1889 foi promulgada a Constituição Japonesa, elaborada em completo sigilo e com muitas características autoritárias, como: o imperador ser considerado uma figura sagrada e inviolável, tendo total poder sob as forças armadas e a liberdade de recorrer a reescritos imperiais. Para promover ainda mais a sua figura, em 1890 foi publicado um edital que ordenava que a origem mitológica do Japão (que até então era considerada verídica) fosse lida em voz alta diariamente em todas as escolas. As crianças passaram a acreditar que eram "filhos de deus" e esse deus era o imperador. O governo tomou essa atitude para "assegurar que todos os japoneses se sentissem motivados para desenvolver os projetos de modernização que estavam começando" (FERREIRA; HIRASAKI, 2013, p. 24).

> Conduza-te com modéstia e moderação; estenda a sua benevolência para todos; continue aprendendo e cultivando as artes e, desse modo, desenvolva as faculdades intelectuais e aperfeiçoe os poderes morais; além disso, faça os bens públicos progredirem, promova os interesses comuns; respeite sempre a Constituição e observe as leis; quando vier a emergência, ofereça-se corajosamente ao Estado e, por consequência, guarde e mantenha a prosperidade do nosso trono imperial, contemporâneo ao Céu e à Terra. (SAKURAI, 2018, p.141-142; trecho do Edito Imperial da Educação)

Em 1914 o Japão teve que enfrentar a Primeira Guerra Mundial. Devido ao Tratado com a Inglaterra, entrou na guerra como seu aliado. A guerra terminou em 1918 com a vitória dos aliados, inflando ainda mais o ideal japonês de superioridade sobre as demais raças. E crente do seu poder bélico, o país avançou novamente sobre o leste da China e implantou bases militares na Sibéria Oriental, buscando se expandir ainda mais.

A crise que assolou os Estados Unidos em 1929 chegou também ao Japão, o que fez com que o número de desempregados aumentasse e a concentração da riqueza nas mãos dos capitalistas ficasse ainda mais evidente. A corrupção gerava cada vez mais descontentamento da classe operária e isso abria espaço para os ideais fascistas. A união de militares ambiciosos com civis descontentes estourou diversas rebeliões, que culminaram em 1930, quando a política passou ser dirigida pelos militares.

> Em 1936, adequando-se às leis da Alemanha Nazista, o governo passou a censurar a cultura, controlando, consequentemente, a produção e a distribuição de filmes. A ordem era clara: só se devia produzir filmes que exaltassem a consciência nacional. O cinema tornou-se uma arma militar para alienar a população. O povo, embriagado pela propaganda belicista, suporta com admirável estoicismo as agruras, penúrias e sofrimentos impostos pela luta armada. (YAMASHIRO, 1997, p. 283)

O Japão tentou invadir a Manchúria. A China então apela para a Liga das Nações, alegando quebra dos tratados. A comissão concordou com o argumento chinês. Revoltado, o Japão sai da Liga das Nações e invade a China em 1937. A capital chinesa – Nanquim – cai em poder dos japoneses.

1.1.1 O IMPACTO DA SEGUNDA GUERRA

O mundo estava dividido entre Aliados (EUA, Grã-Bretanha França e União Soviética) e Eixo (Alemanha, Itália e Japão). Em 1940, o controle militar no Japão se tornou ainda mais rígido. A população pedia um cessar-fogo, porém, os militares prendiam todos os líderes pacifistas.

Em abril de 1945 a Alemanha se rendeu. Os governantes das forças Aliadas exigiam a rendição do Japão, mas a resistência militar durou até agosto, quando os americanos lançaram a primeira bomba nuclear em Hiroshima e, posteriormente, outra em Nagasaki. O número de vítimas, mortos e desaparecidos ultrapassou os 200 mil. Tornando-se inviável continuar na guerra, no dia 15 de agosto de 1945, o imperador Hirohito comunicou a rendição do país. Pela primeira vez na história, o Japão foi derrotado em uma guerra e teve que se curvar para outro país. Na sua declaração, o Imperador indicava a população os novos rumos do país e ainda afirmou que "era apenas humano (...) não se estribam no falso conceito de que o imperador é um deus-presente e que o povo nipônico é superior aos demais, por isso, está destinado a governar o mundo" (YAMASHIRO, 1997, p. 287). Mesmo apontando a derrota do país, o Imperador reafirma que o Japão era uma grande família, que deveria enfrentar unida o futuro. Em seu depoimento:

> Deixamos que a nação inteira continue como uma família de geração a geração, sempre firme na crença da perenidade de sua divina terra e atenta às pesadas cargas de responsabilidades. (...) Cultive a retidão, a nobreza de espírito e trabalho com resolução, porque assim vocês poderão realçar a glória inata do Estado Imperial e acompanhar o ritmo do progresso do mundo. (SAKURAI, 2018, p. 195)

A nação foi ocupada pelos americanos, que deram início a maior transformação que o arquipélago já viveu. Embora existisse um governo nacional, nada era feito sem a orientação das autoridades de ocupação.

> Ocupam o território com o objetivo de restabelecer a ordem, eliminar as forças maléficas do militarismo expansionista, erradicar do espírito do povo as ideias imperialistas e dar-lhes a liberdade, a fim de reconstruir o país em bases democráticas. (YAMASHIRO, 1997, p. 285)

Posteriormente, o Ministério da Educação ordenou que as partes dos livros que contavam a mitológica história do Japão fossem rabiscadas com tintas pelos próprios alunos.

ILUSTRAÇÃO 1 – Livro Rabiscado.
FONTE: Made in Japan (2012, p.24)

O professor de Sociologia e Relações Étnicas da Universidade Komazawa, Shigehiko Shimamizu, afirmou em entrevista para a revista *Made in Japan*, de 2012, que "foi um choque e um desapontamento para a maioria dos japoneses" descobrir que o imperador não era um Deus.

O patriotismo do pós-guerra se traduziu em ideologia de trabalho. A população de via de fato como uma família, e cada integrante começou a fazer o pouco que podia para ajudar a sua nação. Os consumidores optaram por comprar produtos nacionais mesmo que tivessem custos mais elevados e, até então, qualidade inferior. Os empresários investiam seus ganhos no próprio país, além de oferecerem trabalhos vitalícios e participação dos lucros aos funcionários, que responderam com lealdade e dedicação.

Ressurgiu a cultura popular e a cultura estrangeira foi absorvida. O Japão assimilou duas características antagônicas – tradição e modernidade – e começou a exportar filmes, animações e histórias em quadrinhos. Os meios de comunicação em massa (revistas, jornais, rádio e televisão) se desenvolveram rapidamente. Em 1952, os americanos saíram das terras nipônicas dando fim a ocupação. Deixando apenas uma base militar em Okinawa que é mantida até hoje. Em 1956, o Japão foi aceito novamente na ONU.

A geração pós-guerra estava desacredita nos valores tradicionais devido ao fracasso na Segunda Guerra e foi responsável por uma grande ruptura cultural. Anteriormente pregava-se que a felicidade só poderia ser alcançada quando o indivíduo

se sacrificava pela família e pela nação. No pós-guerra as crenças americanas do interesse e felicidade própria, foram altamente difundidas e os jovens começaram a buscar seus sonhos pessoais em vez de colocar o bem na nação em primeiro plano

A expansão japonesa das décadas de 60 e 70 foi de uma velocidade jamais vista em outros lugares do planeta. Yamashiro e outros estudiosos acreditam que isso só foi possível graças ao incentivo à educação comum aos japoneses desde a Era Edo. Foi a educação que criou condições para o "Japão absorver toda a tecnologia moderna tanto na administração do Estado como na gestão de empresas e criar das ruínas da guerra uma civilização própria" (YAMASHIRO, 1997, p. 300).

1.2. A CULTURA NIPÔNICA

A cultura japonesa foi se transformando no decorrer de sua história, a Era *Edo* como citado anteriormente, foi um período que o Japão aprofundou a sua cultura. Enquanto na Era *Meiji*, o país teve uma forte influência das modernidades e valores ocidentais.

O Japão passou por diversos períodos de guerra, que ensinaram o povo a importância de economizar e guardar suprimentos. Aprendizado que vem dos anos de luta antes mesmo do período feudal e das várias catástrofes que assolam o país. Com a invasão dos aliados no final da Segunda Guerra, a nação nipônica passa por uma transformação nunca vista. Ganhando o "*slogan*" que a deixou conhecida até hoje: a mistura de tradição com modernidade. Uma tríade defini a cultura japonesa: escrita, confucionismo e budismo. Essas ideais foram absorvidas pelos japoneses ainda no Reino Yamato e ditaram a história do Japão.

Outro ponto de ressalva é quanto as leis ao porte de armas, expressamente proibido. Dentro da própria polícia o uso é controlado. O Instituto de Economia e Paz divulgou o relatório anual dos países mais seguros de 2015 e o Japão ficou na oitava colocação. O estudo leva em consideração fatores como número de armas em circulação, índice de assaltos e a população carcerária.

Quando o quesito é educação, O Japão é um dos países com o menor índice de analfabetos, com apenas 0,2% da população. Até a Segunda Guerra Mundial a educação era baseada no nacionalismo e homens estudavam separados das mulheres. Em 1947, o sistema de ensino foi reformulado, tornando-se obrigatório cursar os seis anos do ensino primário e os três do ensino secundário, o que corresponde a estudar dos 6 até os 15 anos. Embora o Ensino Médio não esteja na grade obrigatória, segundo uma pesquisa orientada

pelo Ministério da Educação, de 2005, 100% dos alunos vão para o ensino médio e 52% ingressam em uma universidade.

Apesar de possuir uma educação de qualidade e segurança, o trabalho para os japoneses ainda significa longas e exaustivas jornadas. Isso porque, a maioria das empresas trabalha com contratos vitalícios, que são diferentes dos contratos anuais com os quais estamos acostumados no Brasil. Para os japoneses, gratificações salariais e possíveis promoções dependem do tempo de serviço e não do mérito profissional. Em 1993, a Lei Trabalhista foi revisada e impunha que o trabalhador deveria realizar uma jornada de oito horas por dia (40 horas semanais), durante cinco dias na semana. Porém, muitas empresas até hoje não seguem esse preceito. O Japão tem a cultura do *zangyo* ou hora extra, onde para que o empregado seja reconhecido ele não deve limitar suas horas de trabalho ao proposto pela lei. Ele precisa mostrar que se importa e dar o sangue pela empresa. Poucas empresas remuneram seus funcionários pelo *zangyo*, mas a maioria dos funcionários o faz.

Dados governo nipônico de 2017 apontam que pelo menos um quinto dos trabalhadores faz mais de 80 horas extras por mês, ou seja, uma média de quatro horas a mais diariamente. O governo ainda ressalta que metade das mortes registradas em 2015 foram suicídios. Um fato interessante é que em 1986 foi aprovada a lei de Iguais Oportunidades de Trabalho, que estabeleceu que homens e mulheres tivessem o mesmo direito. Essa lei permitiu que a mulher ingressasse ativamente no mercado e, em 2002, 40% dos cargos eram ocupados pelo sexo feminino.

Os japoneses têm um forte senso de viver e pertencer a um grupo com o qual se identificam. Tipo sanguíneo e região de origem são, por exemplo, referências importantes, uma espécie de carta de apresentação. O fato de pertencer a um grupo se reflete não apenas no modo de pensar, como também no modo como se vestem e nos locais que frequentam. Os grupos tem um lugar preponderante na vida dos japoneses, eles estão presentes em todos os círculos sociais e em todas as etapas da vida. Acredita-se que essa necessidade de pertencimento é um reflexo da origem do país, onde “desde os primórdios (do Japão) a vida girava em torno das aldeias, não havia lugar para escolher seu próprio destino ou se destacar. (...) E esse individualismo continuo a ser reprimido até a Segunda Guerra Mundial” (SAKURAI, 2018, p.283).

A vida nas comunidades era de tanta importância, que quanto maior a fidelidade, maior seria a recompensa. Em compensação, a transgressão as regras era encarada como uma traição não apenas a aldeia, mas a toda a linhagem daquela família, tornando o traidor

um indivíduo sem respeito, dificultando até arranjar casamentos. Durante a Era *Edo* as classes podiam ser identificadas pelas roupas e pelos cortes de cabelo, que era uma imposição do Governo. Esses preceitos se refletiam no modo de agir na sociedade, pois para os cidadãos, cada um tem sua função perante o coletivo, sendo o coletivo uma escola, trabalho ou o próprio Estado. Com isso em mente, desde a infância, os alunos são incumbidos da limpeza da sala de aula, visando sempre o que for ideal para o grupo.

A lei de respeito e pertencimento é chamado de Sociedade Vertical, que consiste, basicamente, em uma hierarquia de respeito dentro da sociedade. Por exemplo, o chefe deve ser tratado com respeito pelo seu subordinado, todavia, quando o chefe representa sua empresa perante outra, ele deve se rebaixar diante dela. Esses preceitos são aplicados na mudança de linguagem, no modo de se comportar e até mesmo na posição que cada um deve se sentar à mesa. Os nipônicos acreditam que com isso eles mantêm a harmonia na sociedade.

É comum os japoneses se curvarem na hora de cumprimentar alguém, essa é a forma mais respeitosa de cumprimento. Existe uma etiqueta que afirma o quanto se deve curvar para cada pessoa da hierarquia. Ao cumprimentar o chefe da empresa, uma reverência de 45 graus é o suficiente. Porém, caso se encontre com o imperador, deve-se ajoelhar no chão e baixar a cabeça, isso demostra lealdade e respeito, antigamente, “os filhos eram ensinados a ter lealdade aos diversos ‘pais’ que possuíam, começando pelo Imperador, governantes, professores, avós, pais e irmãos mais velho” (SAKURAI, 2018, p. 301).

1.2.1 RELAÇÃO COM A NATUREZA

É possível conhecer os japoneses pela sua relação próxima com a natureza. Esse pensamento vem dos princípios confucionista, que foram introduzidos no Japão desde os seus primórdios. Para os nipônicos, a natureza faz parte da harmonia universal e da diversidade, por isso, deve ser conservada. Segundo Confúcio “não te banharás duas vezes no mesmo rio”. Onde tudo se renova, sendo o fluxo natural da vida. Acreditam que a energia vital da vida está presente em todos os seres e em todo o ambiente, por isso, “o conceito de progresso conforme vemos no ocidente é excluído” (PLAZA, 2010, p.180).

Muitos costumes que os cidadãos cultivam fazem jus a esse ideal, o festival anual *Hanami* é muito popular e consiste em contemplar as flores no início da primavera; as famílias passam o dia nos parques, fazem piqueniques e tiram várias fotos dessa celebração.

ILUSTRAÇÃO 2 – Festival *Hanami*
FONTE: Gaijinpot Blog

A arte do *Ikebana*[9] e do *Bonsai*[10] foram desenvolvidas como um recurso para trazer um pouco da natureza para dentro de casa. Devido aos pequenos espaços domésticos, foi uma maneira que os japoneses acharam de manter a natureza por perto, sem que ocupe espaço.

Segundo o levantamento feito pelo governo japonês em 2002, 67% de todo o território nacional é coberto por florestas e campos. 12% está reservado para agricultura e apenas 8,4% para estruturas urbanas. Dados que também explicam os pequenos espaços domésticos do qual a população vive.

1.2.2 CASA E A VIDA SOCIAL

A média das moradias em Tóquio é de 63m², o tamanho restrito das casas interfere na vida social, fazendo que os japoneses utilizem muito os espaços públicos. “As pessoas passam pouco tempo em casa. Nas horas livres, passeiam pelas ruas e parques (...) É muitíssimo raro entre os japoneses o costume de receber visitas, o espaço da casa é estritamente da família” (SAKURAI, 2018, p.39-40).

Depois do trabalho, a maioria dos funcionários realizam confraternizações – que podem, inclusive, serem pagas ela empresa – em bares e restaurantes. Voltando para seus lares perto da meia noite. Portanto, as pessoas passam pouco tempo em suas casas, pois as atividades como trabalho e estudos ocupam a maior parte do dia.

Com esse adensamento urbano, muitas famílias vêm diminuindo o número de filhos, ocasionando um desequilíbrio entre o número de nascimentos e o aumento dos

[9] Consiste em arranjos florais que levam em conta o simbolismo de cada flor.
[10] É a arte de cultivar árvores em miniaturas.

idosos. As casas de hoje, abrigam uma média de quatro pessoas, diferente do período Feudal, onde três gerações moravam juntos na mesma casa, essa tradição, embora rara, ainda é mantida em algumas áreas rurais.

1.3. A IMPORTÂNCIA DOS IDEOGRAMAS

A linguagem e escrita japonesa é considerada um elemento típico do Japão e que traz um pouco da rica cultura do país. Por trás das palavras e dos ideogramas, é possível compreender a forma que os japoneses veem o mundo, a língua é um dos principais elementos da identidade japonesa" (SAKURAI, 2018, p.261). Para compreender toda complexidade da língua japonesa, foi preciso estudar conceitos semióticos, pois a semiótica é a área que estuda as relações entre um código e outro, para compreender a totalidade das coisas. Segundo o filosofo Charles Sanders Peirce, todo pensamento pode ser considerado um signo. Para a pesquisa, foi levado em consideração estudiosos do assunto, como: Haroldo de Campos, Décio Pignatari e Julio Plaza.

Os signos estão em constante mudanças de significados, é através da linguagem que os signos se tornam signos sociais. Isso porque, o pensamento para se tornar conhecido pelos outros precisa passar por um processo de tradução através da linguagem, portanto, uma forma de código. É no social, na comunicação, que as palavras perdem sua "privacidade" e ocorre o enriquecimento coletivo dos sentidos dela. Cada linguagem nos impõe suas próprias normas e a eleição de um sistema de signos induz a linguagem a tomar caminhos distintos, cada cultura possui um "pacote" particular de signos.

Para pesquisa, foram levados em consideração estudiosos do assunto, como Haroldo de Campos e Julio Plaza, entre outros.

> Cada linguagem é um vastos sistema de configurações, diferente dos outros, no qual são culturalmente ordenadas as formas e categorias mediante as quais a personalidade não apenas se comunica, mas alisa a natureza, recolhesse ou negligencia certos tipos de relações e de fenômenos, canaliza seu raciocínio e edifica a casa e sua consciência (CAMPOS, 1977, p. 82)

A comunicação se torna efetiva levando em conta a soma de dois fatores, a linguagem em si e o local onde está inserida. Uma mesma palavra pode ter significados totalmente diferente dependendo do local em que é expressada. Por isso, as expressões e palavras devem estar dentro de um sistema de signos familiar e de caráter coletivo, para que a comunicação seja possível de compreensão para todos. A linguagem é essencial para o intercâmbio de informações entre o homem e o mundo.

Para Haroldo de Campos os ideogramas japoneses eram por si só uma poesia estética. Ou seja, a escrita latina é baseada na função denotativa dos objetos, utilizando-se da função poética para traduzir os significados conotativos das coisas. Os ideogramas não precisam dessa divisão de funções, pois a própria construção do ideograma é a função conotativa. Por exemplo, as palavras nora e sogra: ambas possuem o radical de mulher, no entanto, nora é acompanhada do *kanji* de casa, simbolizando que o lugar de uma mulher casada é dentro do lar. Já sogra é acompanhado do ideograma que significa "velho", representando que a mulher já está com a idade avançada, por isso, já está com o filho casado.

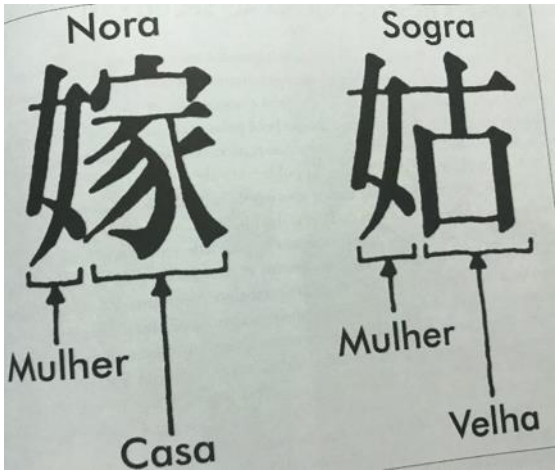

ILUSTRAÇÃO 3 – Composição do ideograma de nora e sogra
FONTE: Os Japoneses (2018, p.309)

Ainda sobre o *kanji* acima, o povo nipônico acreditava que o local da mulher é em casa, sendo a sua maior função a de cuidar do lar e dos filhos; falaremos melhor dessa questão no capítulo 5. É muito comum mulheres abandonarem seus empregos depois de se casarem e só voltarem ao mercado depois que os filhos estão maiores, mesmo assim, em trabalhos de meio-período.

A língua japonesa teve sua origem da chinesa, onde acredita-se que "foi inventada para facilitar a comunicação entre os povos do Império da China. (...) pareciam mais filosóficos, porque foram construídos sobre considerações mais intelectuais, que não visam semelhança com alguma espécie humana" (CAMPOS, 1977, p.36). Julga-se que a escrita foi inventada por um ministro, após ele ter estudado os corpos celestes e a natureza. Os quatro fundamentos que o criador pregava é que os ideogramas (1) deveriam se basear na representação pictórica, (2) ser uma diagramação das ideias, (3) evocar por sugestão, ou seja, onde a junção de dois ideogramas criaria um novo, com significado distinto e (4)

que os demais ideogramas deveriam ter origem da combinação dos outros 214 elementos de origem.

Mas embora sua origem tenha vindo da escrita chinesa e à primeira vista parecerem o mesmo alfabeto pictórico, o japonês não é igual ao chinês nem na leitura, nem no som e entonação das palavras. A linguagem nipônica "inspirada na China, mas foi moldada por modificações significativas conforme se desenvolveu no Japão" (SAKURAI, 2018, p.261).

É possível defender que os ideogramas são uma representação icônica[11] dos objetos, pois mais do que as coisas em si, está ligado a relação entre elas e o efeito emocional que isso causa. O nome da máfia japonesa, *yakuza*, tem sua origem com a união dos ideogramas 八 (*hachi*) 'oito', 九 (*kyou*) 'nove' e 三 (*san*) 'três' que também pode ser lido como *Ya Ku San* ou *yakuza*. Os números representam uma jogada ruim em uma partida de carteado tradicional japonesa. Apenas do nome partir dos algarismos, o *kanji* que representa *yakuza* é outro: 無頼. Originalmente, esse ideograma representava a junção de (bu) 'negação' e (rai) 'depender'. Mais tarde passou a designar os *yakuza* pois significa aquele que não depende de nada, um fora-da-lei. Outro exemplo interessante é o *kanji* de mulher 女 (*onna*), ele mantém o significado quando aparece como radical de gostar/amar 好き(*suki*), é a junção dos radicais de 女 e 子 (*ko*) 'filho/criança'. Ou seja, uma mulher e sua criança simbolizam o amor puro, por representarem a figura da mãe cuidando do filho.

O famoso cineasta russo Sergei Eisentein tinha uma verdadeira admiração pelos ideogramas japoneses, ele defendeu que o princípio da escrita japonesa vinha dos conceitos de montagem, ideias que ele trouxe para sua obra fílmica.

---

[11] Segundo os estudos do semiologista Charles Sanders Peirce, no qual professor Décio Pignatari baseou sua obra, um objeto pode ser visto por três vertentes:

1. A primariedade ou ícone, onde é avaliado as noções de possibilidade e qualidade, a relação de analogia com o objeto. É o primeiro contato com o objeto, por isso, consiste em um signo aberto e pode existir várias verdades e significados para esse mesmo objeto.
2. Secundidade ou índice, que consiste no choque e a reação diante do objeto. É a relação direta com o objeto, sua função denotativa. Representa uma ideia de fato, percebida entre os choques de informações. Está ligado com o objeto e não por traços de semelhança, é a representação do objeto.
3. Terceirizada ou símbolo, é a convenção das coisas. Leis, normas e regras. É já ter consciência de algo, generalização e o hábito, como a linguagem e as palavras.

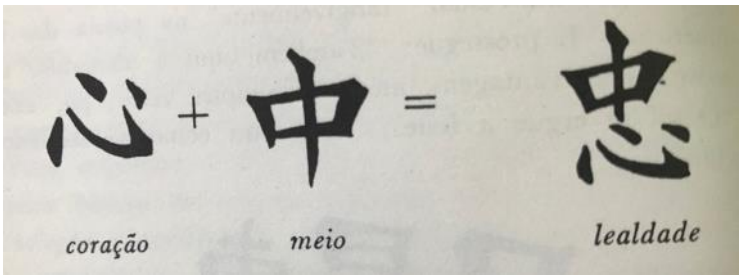

ILUSTRAÇÃO 4 – Exemplo de montagem nos ideogramas
FONTE: Ideograma: Lógica, Poesia e Linguagem (1977, p.48)

Julio Plaza divide a mesma teoria do cineasta russo. Em seu livro Tradução Intersemiótica, aponta que "cada elemento tem sua autonomia, quando justapostos não produzem um terceiro termo, mas a descoberta de uma relação entre ambos" (PLAZA, 2013, p.83). Argumenta que a partir da justaposição de dois *kanji*, surge um conceito novo, não apenas um produto, mas uma nova qualidade e que isso, em outras palavras, é uma forma de montagem. Sugere uma relação fundamental entre ambos os objetos, uma qualidade imagética.

ILUSTRAÇÃO 5 – *Kanji* de descansar (3) é a união do *kanji* pessoa (1) mais o *kanji* de árvore (2)
FONTE: Autora

"Nos ideogramas, as palavras são vivas, porque coisa e ação não estão separadas formalmente" (PLAZA, 2013, p.154). No *kanji* de Imperador, por exemplo, sugere que o homem é a ponte entre o céu e a terra, por isso, o elemento humano é tão importante, sendo o Imperador a principal peça dessa ligação.

A língua japonesa é rica não apenas na escrita, mas também na sua oralidade. A hierarquia que predomina nas relações sociais, se reflete na linguagem. Resquício das regras impostas no período feudal japonês, quando cada classe possuía formas diferentes de se comunicar. A família imperial, por exemplo, usava uma linguagem quase que incompreensível para os outros membros da sociedade.

Atualmente, algumas palavras são especificas de cada grupo e o seu uso indica a intimidade e semelhança entre os membros. A palavra "*boku*" ou "*ore*" significa eu, no entanto, seu uso é adequado apenas para homens, pois é considerado grosseiro uma

mulher utilizar essa expressão, sendo aceito o uso de "*watashi*". No livro da Editora JBC, *Para se descolar em japonês*, os autores fazem uma ressalva;

> Os símbolos 'masculino' e 'feminino' são utilizados por este livro com a finalidade de referir-se a homens e mulheres de todas as idades. Para eliminar situações embaraçosas em que homens usam termos, tipicamente, femininos e vice-versa, indicamos com os símbolos as expressões mais adequadas para eles e para elas. Palavras não marcadas podem ser empregadas por ambos os sexos. (TODD E GEERS, 2007, p.10)

A frase "Não fique chateado", deve ser falado pelos homens "*Okoranaide*" (怒らないで), enquanto as mulheres dizem "*Okorunayo*" (怒るなよ). Uma ressalva é que "o abismo entre os sexos está diminuindo na língua japonesa, especialmente entre os mais jovens. Não há nada de errado em 'tomar emprestado' uma frase para causar impacto ou dar ênfase" (TODD E GEERS, 2007, p.11). Essa variação na linguagem entre homens e mulheres é antiga. O alfabeto silábico conhecido como *Hiragana* foi elaborado para que as mulheres tivessem acesso a escrita, portanto, consiste em um alfabeto simplificado e não possui a complexidade dos ideogramas apresentados anteriormente, reproduzindo, apenas, os sons das palavras.

ワ wa	ラ ra	ヤ ya	マ ma	ハ ha	ナ na	タ ta	サ sa	カ ka	ア a
	リ ri		ミ mi	ヒ hi	ニ ni	チ chi	シ shi	キ ki	イ i
	ル ru	ユ yu	ム mu	フ fu	ヌ nu	ツ tsu	ス su	ク ku	ウ u
	レ re		メ me	ヘ he	ネ ne	テ te	セ se	ケ ke	エ e
ヲ wo	ロ ro	ヨ yo	モ mo	ホ ho	ノ no	ト to	ソ so	コ ko	オ o

ILUSTRAÇÃO 6 – Alfabeto silábico *hiragana*
FONTE: Autora

Além de diferença na forma de falar entre os sexos, é preciso tomar cuidado para escolher a forma correta de conversar com o interlocutor. Apesar do mesmo conteúdo,

um diálogo pode ser feito de diversas maneiras e de acordo com a formalidade que exige. O verbo 書く (*kaku*) 'escrever' é a forma mais informal do verbo, tendo variações para

書きます(*kakimasu*), お書きします(*okakishimasu*) e お書きいたします (*okakiitashimasu*). Na animação *Dragonball*[12] o uso da linguagem coloquial e formal é muito visível, embora isso não seja perceptível na dublagem em português do Brasil. O personagem Goku gera sucessões de problemas por tratar deuses e pessoas de alto calão com palavras da linguagem coloquial, dando a impressão de falta de respeito com o seu superior. Já nas animações do Studio Ghibli isso fica aparente quando os protagonistas conversam com seus pais ou pessoas mais velhas, sempre usando o japonês formal.

Hoje o alfabeto não é mais utilizado como uma discriminação entre sexos, sua função é: "quando as crianças estão se alfabetizando, costuma-se 'traduzir' os ideogramas para a linguagem fonética do *hiragana*. Ao lado dos *kanji* são colocadas as letras que correspondem ao som da palavra." (SAKURAI, 2018, p. 263).

Os sufixos que antecedem os nomes também denotam o grau de intimidade ou reconhecimento para com a outra pessoa. O sufixo "*chan*" é utilizado depois de nomes femininos e indica carinho e intimidade. Para indicar afeto com homens, utiliza-se "*kun*". Já o sufixo "*sama*", simboliza superioridade e respeito, mais utilizado com deuses e membros do governo.

Ao longo deste capítulo abordamos a origem do arquipélago, como até pouco tempo os japoneses acreditavam serem filhos divinos, impulsionando eles a entrar em várias guerras. A relação dos japoneses com a natureza, ambiente recorrente das produções do Studio Ghibli. No quesito histórico, a associação entre tradição e o modelo de vida atual é relevante para entender a forma como a sociedade nipônica pensa e como a preservação da sua história é importante para a população. Apontamos aspectos que ajudam a compreender o motivo dos cidadãos utilizaram tanto os espaços públicos e, por conseguinte, serem clientes tão assíduos das salas de cinema.

Ainda questionamos alguns aspectos fundamentais da cultura tradicional japonesa: custo de vida, escolaridade, segurança, uso dos lugares públicos e a ligação com a natureza. Torna-se muito importante conhecer todos esses aspectos, pois é a relação entre eles que fazem dos filmes do Studio Ghibli tão importantes para o cinema japonês, pois as produções conseguem extrair a essência do que é tipicamente japonês e traspor em suas animações. Em seguida foi explicado um pouco da complexidade da língua

[12] Dragonball é uma franquia de mangá e anime criado por Akira Toriyama em 1986.

japonesa, que traz enraizado preceitos e ideias da própria cultura. Sua complexidade vai além dos ideogramas pictóricos, chegando na linguagem falada e nas expressões do dia-a-dia.

Portanto, o próximo capítulo abordará aspectos da história da sétima arte e da animação, a fim de esclarecer melhor como o cinema chegou ao Japão, como a animação ganhou tanta relevância e a importância das histórias para a população local. Dessa forma, poderemos verificar como as animações de Miyazaki e Takahata alcançaram tanto sucesso de público.

CAPÍTULO 2

O CINEMA DE ANIMAÇÃO NO JAPÃO

A palavra "conto" deriva do termo em latim *cômputos*, que significa contar. A necessidade de o homem "contar" e dividir seus feitos não vem de hoje. Os teóricos datam que as raízes dos quadrinhos estão na Pré-história, há 50 mil anos atrás. Desde os primórdios, quando os seres humanos sequer podiam falar, já se comunicavam uns com os outros através de desenhos nas cavernas e, inconscientemente, criaram registros dos primeiros contos da humanidade (MACHADO, Arlindo, 2002).

Junto ao desenvolvimento humano, a forma de contar as histórias se transformou. Logo depois das Cruzadas, durante o período feudal Europeu (entre 1180-1420) surgiram os especialistas em contar histórias: os trovadores[13]. Por meio de instrumentos, eles compunham poesias e com a ajuda da melodia caminhavam pelas ruas ou em festas da alta corte, encantando o público com seus contos.

O fato é que contar histórias tornou-se uma necessidade humana e uma forma de entretenimento. A americana e estudiosa em contos infantis, Maria Tatar, defende que os contos eram narrados por camponeses e domésticas em frente à lareira ou em tavernas, como uma forma de divertir o público. Por isso, apesar do cunho fantasioso, mostravam conflitos reais, em sua maioria, conflitos familiares e preocupações da vida adulta. O ilustrador inglês, Arthur Rackham vai ainda mais longe quanto à função dos contos para a sociedade, afirma que as histórias serviam para moldar não apenas nossas vidas cotidianas, bem como os nossos códigos de conduta. Um exemplo é o conto *A Bela e a Fera*, de Jeanne-Marie Leprince, cujo objetivo era convencer jovens meninas a se casar com idosos de posses. Através da história, pretendia induzir as moças que não é de grande importância casar-se com alguém pelo amor, mas o que realmente vale é a cumplicidade e a amizade do casal.

> A Bela e a Fera foi celebrada como a história exemplar de amor romântico, demostrando o poder de transcender as aparências físicas. Sob muitos aspectos, porém, é também uma trama rica em oportunidades para expressão das angústias de uma mulher com relação ao casamento, circulado em certa época como uma história para aplacar os medos de moças que se viam obrigadas a casamentos arranjados com homens mais velhos. Em culturas que o casamento imposto era uma regra, esse era um conto que podia encorajar mulheres para

[13] É importante ressaltar que ganhavam o nome de Trovadores aqueles que faziam parte da elite europeia. Já os contadores de história de origem pobre, eram chamados de Jograis.

> uma aliança que exigia que apagassem seus próprios desejos ou pusessem sua vontade de riqueza acima de outras considerações. (TATAR, 2013, p. 74).

Os contos não são uma exclusividade dos ocidentais, no Japão eles ficaram conhecidos como *Mukashi Banashi*, expressão que possui o mesmo significado que contos folclóricos, embora a tradução literal seja "Histórias Antigas" (*mukashi* = antigas; *banashi* = histórias). Os contos nipônicos também eram transmitidos oralmente, onde camponeses contavam eventos que ocorriam dentro do seu vilarejo. Tratava-se de narrações curtas com forte apelo cultural.

O fato é que os contos fizeram parte da humanidade de formas muito similares, a princípio. Iniciando com histórias contadas por camponeses em volta da lareira e evoluindo para canções para entreter as pessoas. Todavia, nos contos japoneses, pouco se vê sobre princesas, exaltação de beleza e a busca por fortuna. Por se tratar de contexto totalmente diferente do europeu, as histórias nipônicas se centram mais em lenhadores, camponeses, velhos casais de idosos e na fortuna através do ganho de muito arroz.

ILUSTRAÇÃO 7 – Senhora preparando bolinhos de arroz, enquanto o marido sai para trabalhar no campo
FONTE: As Histórias Preferidas das Crianças Japonesas (2005, p.17)

Nos contos nipônicos, a moral da história está centrada crença de trabalho será sempre retribuído, sendo o importante nunca desistir. Todavia, o *Mukashi Banashi* não era a única forma que o povo nipônico tinha para contar suas histórias, os mangás também fazem parte essencial na forma que o povo tinha para se comunicar.

Nesse capítulo serão abordadas a história do cinema japonês e a origem dos mangás, vinculando ambos à animação japonesa. Os temas serão tratados levando em conta suas origens e a evolução até os dias de hoje, buscando dar ênfase em elementos

considerados importantes para essa pesquisa, tais como estética, recepção da audiência, a importância do mangá para o cinema de animação, entre outros.

2.1. A SÉTIMA ARTE NO JAPÃO

> Sabe-se que os irmãos Lumière não foram os primeiros a fazer uma exibição de filmes pública e paga. Em 1º de novembro de 1895, dois meses antes da famosa apresentação do cinematógrafo Lumière no Grand Café, os irmãos Max e Emil Skladanowsky fizeram uma exibição de 15 minutos do bioscópio, seu sistema de projeção de filmes, num grande teatro de vaudevile em Berlim. Auguste e Louis Lumière, apesar de não terem sido os primeiros na corrida, são os que ficaram mais famosos. (MASCARELLO, 2006, p.19).

Os irmãos Lumiére realizaram o que foi considerado a primeira exibição cinematográfica no dia 28 de dezembro de 1895, reuniram 33 pessoas em um café parisiense cobrando um franco (moeda da época) pela entrada.

No Japão, a novidade chegou em 1897, quando o empresário Katsutaro Inabata se encontrou com Augusto Lumiére, em Lyon. Encantado com a nova invenção, ele retornou ao seu país levando consigo a máquina de projeção e um pacote de filmes.

Os filmes nessa época não tinham nenhuma narrativa e consistiam apenas em uma tomada. Shiro Asano foi o primeiro japonês a aventurar-se pela sétima arte, quando filmou *Ruas de Tokyo* e a Dança das Gueixas em 1899. Até 1903, as primeiras exibições japonesas ocorreram em teatros. Neste ano, foi inaugurada a primeira sala de cinema no bairro de *Asakusa*, contrariando a tendência europeia de exibições em cafés.

> Num edifício planejado a princípio para uma clínica média na área de Asakusa que logo se tornaria o centro dos espetáculos de cinema, se instalou a primeira sala fixa, a Denkikan. Cada filme diariamente em cartaz era de uma só bobina, mas mesmo assim o espetáculo durava mais de duas horas, a fim de permitir a preparação articulada da maquinaria. As pausas técnicas eram preenchidas pelas narrações e comentários dos benshi[14]. (NOVIELLI, 2007, p.20)

[14] Em tradução literal, a expressão significa “aquele que comenta”.

ILUSTRAÇÃO 8 – Denkikan em 1904 e 2017
Fonte: Gradland

A *Denkikan* foi a pioneira dos *Nickelodens*[15], estreados em 1905, "eram locais rústicos, abafados e pouco confortáveis (...), mas ali se oferecia a diversão mais barata do momento" (MASCARELLO, 2015, p. 27), marcando o início de uma atividade cinematográfica verdadeiramente industrial.

No início, o cinema japonês não propunha nada de novo, apenas representava uma adaptação do teatro *kabuki*, o período ganhou o nome de Cinema *Kabuki*.

> Um gênero que poderia ser definido como 'cinema *kabuki*' não propunha nada de novo em relação à versão teatral: as filmagens eram feitas posicionando a filmadora num ponto central do palco, reproduzindo o ângulo visual ideal do espectador, com atores que se movimentavam de frente para a plateia" (NOVIELLI, 2007, p.22).

O Cinema *Kabuki* não apenas roubava a estética do teatro homólogo, mas também os atores. Todavia, eram os atores inferiores do *kabuki* que interpretavam os filmes. Isso porque muitos dos experientes consideravam o novo gênero impuro.

No Japão os espetáculos não se compunham apenas do filme em si, mas também contavam com a presença de músicos, uma orquestra e a figura dos *benshi* que se tornaram fundamentais para o cinema nipônico. Eles já eram personagens utilizados no teatro *kabuki*. No cinema, junto à orquestra, explicavam a trama para os espectadores antes das projeções e, por vezes, davam voz aos personagens. Tornaram-se figuras tão populares para o cinema japonês que o advento do som chegou com atraso no país devido à resistência desses profissionais.

> A imediata popularidade readquirida e mesmo a necessidade da sua presença estão ligados ao antigo costume japonês de preferir espetáculos baseados numa trama conhecida. Os benshi tinham o poder de conduzir cada filme a um

[15] Do inglês: *nickel*, que significa moeda de 5 centavos de dolar. Eram teatros constituídos um tipo primitivo e pequenas salas de cinema no início de século XX.

> terreno de sinais facilmente reconhecíveis pelo público. (NOVIELLI, 2007, p. 21).

Os japoneses tendem a preferir dramas com histórias já conhecidas e os *benshi* tinham o papel fundamental de levar o espectador a uma zona segura. Um exemplo disso eram os personagens ocidentais que adotavam sempre os mesmos nomes. Segundo Novielli, "Mary era utilizado para as mocinhas, Jim para o herói e Robert para o vilão" (2007, p. 21). O público também rejeitava recursos cinematográficos como o *flashback* e a montagem, pois acreditava que essas técnicas podiam fugir do seu domínio de compreensão.

Em 1904 irrompeu a guerra Russo-Japonesa, obrigando o cinema nipônico a rever seu formato. Surgiram com enorme força os cinejornais, trazendo notícias sobre a guerra e a tornando mais tangível para aqueles que permaneceram no país. Famílias iam até os cinemas na esperança de ver seus entes queridos na tela.

> Os cinejornais sobre a guerra foram gradualmente se enriquecendo com novas características: além de episódios bélicos, mostravam belezas naturais e descreviam episódios dramáticos, e para reforçar a tomada atraente do "real" recorria-se às vezes a técnicas complementares para a criação de efeitos especiais, entre os quais fogos e nuvens de fumaça. (NOVIELLI, 2007, p.22)

O sucesso desse gênero estendeu-se até 1906, quando o formato de narrativas dramáticas começou a ganhar espaço. A escola de cinema *shinpa*[16] adaptava romances contemporâneos em basicamente dois formatos: tragédias e comédias.

É nesse período que surge um novo gênero, *jidaigeki* ou filmes de época. Eram tramas derivadas do teatro *kabuki* – utilizavam até a estética de caras pintadas e maquiagens marcantes – porém, com enredo de orientação popular, focando temas como vingança e problemas cotidianos.

A onda de sucessos dos filmes hollywoodianos acabou chegando no arquipélago, trazendo um realismo até então desconhecida pelos produtores orientais. Nasceu, assim, o *shingeki* (teatro novo), onde os atores utilizavam técnicas de atuação menos expressivas, os diálogos e intertítulos foram amplamente utilizados, diminuindo aos poucos as necessidades dos *benshi*. Seguindo a tendência ocidental, em 1920 passaram a utilizar atrizes em vez dos *oyama*[17].

---

[16] Em tradução literal significa drama contemporâneo.
[17] Como eram chamados os atores que interpretavam papel de mulheres.

O cinema nipônico estava a todo vapor quando um terremoto assolou a região de Tokyo e Yokohama em 1923, destruindo as cidades, incluindo os meios de comunicação. “A indústria cinematográfica não saiu ilesa do desastre. As salas e os estúdios da capital viraram pó junto com todo o equipamento” (NOVIELLI, 2001, p. 39). A crise econômica se alastrou e ocorreu uma invasão de filmes de comédias e melodramas que agradavam o público feminino.

Em 1925 foram proclamadas as primeiras leis de censura, com a vinda da Era *Showa* e o controle militar por trás de tudo. As leis se tornaram cada vez mais rígidas, podando qualquer filme que questionasse a soberania imperial e o poder militar, ou contivesse cenas eróticas – os beijos eram considerados impróprios. No mesmo período surgiram os *shonen mono*, histórias baseadas em obras literárias com foco no público infantil. É preciso destacar que poucos cinemas ao redor do mundo tiverem (e têm) uma relação tão forte com a literatura. Acredita-se que isso aconteça devido ao já citado interesse dos nipônicos por obras conhecidas, colocando-os em um campo seguro e conhecido. O *bungei eiga* (filmes baseados em obras literárias) são populares até hoje.

Em 1936, a censura atingiu todos os níveis com a Lei *Eigaho*. E eram exaltados os filmes que abordavam assuntos como tradição, culto ao passado, instituição familiar, família real e senso de sacrifício pela pátria. Esses filmes pretendiam, assim, implantar uma consciência de nacionalismo no povo. Os filmes de origem inglesa ou americana foram proibidos de entrar no país. A justificativa utilizada para a proibição era de que iam contra o espírito puro japonês.

Entretanto, essa não foi a única censura que os japoneses precisaram lidar. Quando os americanos invadiram o país a Lei *Eigaho* caiu para dar lugar a Lei CIE, ficando em voga entre 1945 e 1952. Essa nova lei proibia filmes com teor militarista, de vingança, nacionalista, que alterassem os fatos, com discriminação racial, submissão das mulheres, suicídio, violência, antidemocráticos, exploração de crianças, e os *jidaigeki* só seriam permitidos se não fossem feudalistas. O filme *O Homem de Riquixá* (1958), por exemplo, foi cortado pela censura apenas por conter o hino japonês.

Nas produções japonesas, foi nessa época que os filmes começaram a aproximar as relações de amor. Cenas de beijos voltaram a ser filmadas e aos poucos aceitas pelos espectadores.

> Todavia, as cenas em que os jovens se beijam surtem um efeito de cômica imaturidade: diz-se que a atriz (Machiko Ikuno) tinha sobre os lábios uma gaze para evitar o verdadeiro contato físico. (NOVIELLI, 2001, p. 133).

Nesse mesmo período, o diretor de cinema Akira Kurosawa trouxe consigo uma era de resplendor para o cinema japonês, tornando-se conhecido pelos ocidentais com filmes distribuídos amplamente pelo mundo. Muito de sua fama deve-se à vitória do filme *Rashomon* no Festival Leão de Ouro de Veneza, de 1950. A obra é baseada nos contos de Ryunosuke Akutagawa, onde um mesmo fato é contado por quatro pontos de vistas diferentes: do ladrão, da mulher abusada, do marido assassinado e de um lenhador que viu tudo escondido. O cineasta dirigiu 24 filmes durante sua carreira, ficando conhecido por unir o oriente e o ocidente de forma excepcional. Entre suas obras mais conhecidas, pode-se destacar *Escândalos* (1950), *Viver* (1952), *7 Samurais* (1954) e *Ralé* (1957). Esse último foi, inclusive, uma das inspirações para o americano George Lucas produzir a famosa franquia *Star Wars*.

ILUSTRAÇÃO 9 – Cenas do filme Rashomon
Fonte: Autora

Em 1952, a produtora *Toho* também alcançou ótimos resultados com seu filme *Godzilla*, de Ishiro Honda. Honda utilizou o filme como uma forma de protesto, mostrando metaforicamente para o público sua visão da invasão americana ao país natal e da bomba atômica. Os direitos da produção foram vendidos para a produtora americana Columbia Pictures e ganhou diversas sequências, perdendo o seu teor político.

Ilustração 10 – Cenas e produção do filme Godzilla
Fonte: Pinterest

No período pós-guerra, muitas crianças ficaram órfãs e cresceram marginalizadas, sem qualquer tipo de instrução. Para atingir esse público, os filmes de emoções extremas se tornaram populares. Produções com histórias de sexo sem amor e de violência, dando ainda mais destaque a obras sobre *yakuza* (máfia japonesa) e delinquentes. Muitos outros gêneros também ressurgiram nessa época, com o intuito de trazer otimismo e positivismo ao povo, como as adaptações literárias e as *kigeki* (comédias). Embora a comédia nipônica não seja amplamente distribuída no exterior, ela é muito reconhecida e valorizada nacionalmente por mostrar de maneira ridícula situações do cotidiano, uma sátira da própria realidade. O gênero tem vasta expansão até hoje e não somente no âmbito cinematográfico, mas também no televisivo.

Obras de terror começaram a ser produzidas já em 1930, todavia, se tornaram populares no Japão apenas em 1950 e similarmente no exterior, transformando-se em um dos gêneros japoneses de maior excelência.

A sétima arte sofreu uma mudança radical com o surgimento da TV. No Japão, a primeira emissora foi a *NHK*, iniciando as transmissões em fevereiro de 1953. Até 1960, cerca de 30% dos lares nipônicos já possuíam uma televisão. Como consequência desse fenômeno, podemos citar a gradual redução das salas de cinema.

Nesse período, as produtoras entenderam que para não perderem público, precisavam fazer algo totalmente diferente. Com isso, os filmes de ação inspirados nos americanos foram amplamente produzidos. “Assim como no caso dos jovens rebeldes, os personagens desses filmes também mostravam uma revolta contra os valores existenciais de seus pais, em relação à imagem social sobre a qual tinham sido construídos” (NOVIELLI, 2007, p. 213). As produções seriadas passaram a ter destaque, um exemplo é “É Triste ser Homem”, de 1969, que contou com mais de 50 títulos. Um dos nomes mais populares dessa escola foi Yasuzo Masumura. Seu cinema logo se diferenciou dos demais devido à energia e ao ritmo intenso. Em uma entrevista para a revista *Eiga Hyoron*, em 1958, o diretor fez uma crítica ao antigo cinema japonês que delimitava seus sentimentos e ao condicionamento social, não sendo capaz de dar voz aos seus próprios desejos. Os personagens de Masumura moviam-se nos limites da legalidade, eram fortes e com desejos incontroláveis. Muitos dos seus protagonistas eram mulheres determinadas, sensuais e dominadoras de homens.

Esses filmes abriram caminho para o cinema erótico, em 1962. No Japão, esse estilo ficou conhecido como *Pinku Eiga*. Embora o desejo fosse atrair a todos, apenas os

homens consumiam esse gênero, que trazia violência e tortura sexuais. O gênero obteve sucesso até 1988, quando filmes explícitos surgiram para fazer concorrência.

Com o advento da televisão, o cinema vinha perdendo público gradativamente, por isso, não apenas no Japão, mas no âmbito mundial, buscando reconquistar o público, alguns filmes deixaram de ter um aspecto crítico e se focaram no *marketing* para atingir a população em massa. Os filmes americanos invadiam o país e o Japão enfrentava uma das piores épocas do seu cinema. As produções japonesas que se destacaram nessa época foram as de abordagem sobre a natureza, os *kigeki* e os filmes baseados em *mangá*. A primeira ocorria por diversos caminhos, pois a natureza podia ser tratada como uma inimiga e complicadora nas dificuldades; como uma amiga ou, ainda, apenas uma figurante, sendo pano de fundo das histórias.

A comédia, por sua vez, nunca saiu de moda no Japão e é considerada a escola mais perene de toda a trajetória do cinema nipônico devido ao fato de ser um desabafo da realidade e proporcionar episódios hilariantes. Na década de 1980, ganhou um caráter de ironia política, produzindo obras que fazem sátira à classe média e às fraudes que ela faz para subir na vida.

Já os filmes baseados em *mangá* não traduzem apenas sua história, mas sim toda a sua essência, inspirados nos ritmos, cores, linguagem e estilo dos HQs nipônicos.

O Japão ganhou uma variada gama de gêneros cinematográficos na década de 1990 e seguiu a tendência de retratar a diversidade sexual na produção audiovisual. Para surpresa de muitos, o gênero foi bem recebido pelo público feminino, que idolatrava os personagens andrógenos.

2.2. A ANIMAÇÃO

Desde o início da civilização, o desenho era uma forma importante de comunicação. Os estudiosos acreditam, no entanto, é que devido à escrita oriental ser mais pictórica em comparação à ocidental e, portanto, exigir uma decodificação, eles teriam maior predisposição para os quadrinhos. Fato que fez do Japão um ótimo país para o desenvolvimento da animação. Também é muito importante considerar que as artes cênicas nipônicas tem grande importância para o entretenimento popular, fato que auxilia no desenvolvimento da animação no país, pois ambas as artes buscam trazem uma ideia de lúdico ao seu espectador.

> Experimentos de laboratório e estudos clínicos indicam claramente que a leitura do chinês requer, para identificação de seus morfemas-caracteres, uma alocação de funções cerebrais, localizadas entre os hemisférios cerebrais

> direito e esquerdo, um tanto diferente daquela que os leitores da Europa Ocidental e os leitores de alfabetos fonéticos orientais usam para a identificação de palavras. (ANDRAUS,2005, p.69 apud SAENGER, 1995).

2.2.1 A ORIGEM NO MANGÁ

Não se pode falar do anime, sem vincular sua origem com as famosas histórias em quadrinhos japonesas, os chamados mangás. Ambas as mídias estão interligadas.

O prazer dos japoneses por contar histórias fez com que a dama de companhia da Imperatriz, Murasaki Shikibu, ainda no século XI, escrevesse um conjunto de contos que foi considerado o primeiro livro literário nipônico, contendo um total de 54 exemplares.

Porém, acredita-se que a origem do HQ nipônicos vem do estilo *Ê-Makimono*, abundantes no século XII, consistiam em "desenhos profanos, caricaturas de animais e pessoas com traços exagerados – que naquela época tinham uma implicação erótica (...) eram desenhos pintados sobre um grande rolo e contavam histórias, cujos temas iam aparecendo gradativamente à medida que ia sendo desenrolado" (LUYTEN, 2012, p.77). Tinham aproximadamente 20 metros de comprimento e 50 centímetros de altura, apresentando somente por uma figura que narrava toda a história.

O mais famoso desses rolos é o *Chojugiga*, feito por Kakuyu Toba, um religioso budista. Trata-se de quatro rolos desenhados em tinta nanquim, exclusivamente com imagens. É considerado um clássico da arte cômica japonesa, ironizava o cotidiano e estilo de vida da nobreza. Para tal, utilizava animais antropomorfizados, como macacos, coelhos e raposas.

ILUSTRAÇÃO 11 – Uma imagem dos rolos de Chojugiga.
FONTE: Mangá – O Poder dos Quadrinhos Japoneses (2012, p. 79)

A arte *ukiyo-e*[18] também era de grande importância durante os séculos XVII e XVIII. Era uma arte feita em madeira e depois impressa no papel, feitas em diversos formatos e vendidos a baixo custo. Os desenhos continham falas e também traziam assuntos e prazeres da vida cotidiana, como os retratos de mulheres, lutadores e paisagens da vida rural e urbana.

ILUSTRAÇÃO 12 – Pintura Ukiyo-e do artista Kiseki Ejima (1715). Nos balões: (1) Posso domar esse cavalo para o senhor; (2) Maravilhoso.
FONTE: Mangás (2006, p. 24)

Em 1702, Shumboko Ooka criou o *Toba-ê Sankakushi*, que é assinalado como o primeiro livro de cartuns do Japão. Entretanto, foi apenas em 1814 que as histórias em quadrinhos receberam o nome de mangá. Título cunhado pelo artista gráfico de *ukiyo-e* Katsuhiro Hokusai para nomear o conjunto de 15 obras que havia criado – *Hokusai Manga*, cuja temática é a vida cotidiana do povo japonês. A palavra significa "imagens involuntárias", sendo "*man*" traduzido como caricatura, cartum ou involuntária e "*ga*" correspondendo a imagem. A nomenclatura se tornou popular somente em 1902, quando Rakuten Kitazawa criou histórias serializadas com personagens fixos.

[18] Desenhos característicos do Japão Feudal (Era Tokugawa), cuja a tradução seria "Mundo Flutuante".

ILUSTRAÇÃO 13 – Exemplo de um dos mangás Hokusai produzido entre 1814 e 1834.
FONTE: Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos (2006, p.22)

Com a restauração *Meiji* e a abertura para o Ocidente, materiais artísticos de origem europeia e americana entravam no país do sol nascente, se tornando uma grande influência. Destaque para a publicação da revista cômica *Japan Punch* do inglês Charles Wirgman, segundo Luyten "Wirgman é hoje considerado o patrono da moderna charge japonesa e a cada ano é realizada uma homenagem em seu túmulo em Yokohama. Ele frequentemente usava balões em suas charges e os arranjava em sequência, criando um padrão narrativo" (2012, p.101).

As obras nessa época, tinham uma temática exclusivamente adulta, abordando temas políticos e econômicos. Em 1925 a mídia já estava popularidade e se tornou uma ferramenta para aumentar a autoestima da população após um grande terremoto que destruiu Tokyo. Os autores de mangás procuravam criar personagens cômicos e otimistas para transmitir um alento aos sobreviventes. Com isso, o mangá estava consolidado entre os diversos públicos, com títulos destinados ao público infanto-juvenil, infantil e também para os mais idosos. O mangá passou a ser considerado uma "válvula de escape silenciosa para as tensões cotidianas (...) Servem como uma compensação de uma vida profissional e pessoal, um instrumento de liberação e dominação de um grupo social" (SATO, 2005, p.107).

ILUSTRAÇÃO 14 – Comédia romântica e sensual Asatte Dance (Dance até amanhã) de Naoki Yamamoto.
FONTE: Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos (2006, p.115)

O sucesso dos mangás deve-se a uma sucessão de fatores: entretenimento para todas as idades; fácil entendimento, riqueza de assuntos; um dos pontos mais importantes, o baixo custo e a apreciação dos japoneses pelas artes visuais e cênicas. Depois da Segunda Guerra Mundial, a população nipônica queria temas que fizesse esquecer de todo o ocorrido, porém, precisava de uma forma de diversão barata. Impresso em folhas de jornais e em preto e branco, os mangás se tornaram uma forma de esquecimento a baixo

custo. Um mangá com cerca de 500 páginas custava apenas o valor de uma passagem de metrô no Japão (em torno de R$4,00).

> É preciso que se leve em conta as constatações de um dos editores da Editora Kodansha quando diz que ‘uma pessoa leva, em média, cerca de 20 minutos para a leitura de 320 páginas de mangá. Um rápido cálculo revela um rendimento de 16 páginas por minuto, ou 3,75 segundos para cada página” (LUYTEN, 2012, p. 128 apud SCHODT, p.18).

Devido a identificação entre os leitores e os personagens, o público deixou de se importar com histórias estrangeiras que eram pouco entendidas por eles e, até hoje (2019), pouco material estrangeiro é traduzido para a língua nacional. Em contrapartida, os números de exemplares vendidos por certos títulos são de causar inveja em muitas editoras ao redor do mundo. As cifras da revista semanal *Shonen Jump* em 1995 alcançaram seis milhões de exemplares em apenas uma semana, e em 2007 – mesmo com o advento da tecnologia, que possibilitava ler mangás virtualmente – ainda alcançou surpreendentes 3 milhões de exemplares vendidos apenas no território nacional. Luyten defende que a supremacia do mangá ainda durará por muitos anos, pois “enquanto no Japão existir a massa de trabalhadores assalariados e a extrema competição da educação, o mangá sobreviverá” (LUYTEN, 2012, p.128 apud SCHODT, p.32).

Com a Segunda Guerra Mundial e o forte militarismo nipônico, os mangás se tornaram uma ferramenta para o governo doutrinar e transmitir seus valores, embora já fossem usadas dessa maneira, nesse período a doutrinação ficou ainda mais evidente. Houve uma forte divisão das categorias; separando os gêneros infantil do adulto, feminino e masculino. Divisão que está presente até hoje, embora de forma menos rígida.

ILUSTRAÇÃO 15 – O cachorrinho Norakuro se tornou a mascote do militarismo japonês na década de 1930.
FONTE: Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos (2006, p.26)

Os quadrinhos trazem aspectos culturais, um exemplo é de o fato de os personagens das histórias também suprimirem sentimentos em favor do bem comum, mesmo preceito no qual a população nipônica foi criada. Com isso, os personagens se solidarizam com essas imposições do cotidiano dos leitores, eles (personagens) são trabalhadores, estudantes e donas de casa. As histórias falam sobre se levantar toda manhã, sobre o trajeto para o trabalho e temas do cotidiano do leitor, gerando uma relação intima entre o leitor e os personagens.

> Takeshi, depois de todas as tarefas prontas, pode ler suas revistinhas de mangá que tanto gosta. Aliás, também leio as minhas. Gosto de histórias eróticas, que me fazem esquecer por alguns momentos da ausência da vida sexual que eu levava no início do casamento (...) Tenho verba para isso, e a gente tem que se divertir um pouco, não é verdade? (LUYTEN, 2012, p. 165 – Depoimento de Mitsuo Takeyama anexado no livro de Sonia Bibe Luyten).

Paul Gravett defende em seu livro, *Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos*, que o mangá se popularizou tanto no Japão devido a sua forma de impressão.

> No Japão, imprimir no mesmo quadro imagens e palavras era mais fácil do que no Ocidente. Nos livros que usam o alfabeto romano, por exemplo, os blocos de texto eram compostos usando alfabeto de 26 letras tipos móveis. Qualquer ilustração esculpida em madeira teria que ser feita separadamente. Por causa disso, os primeiros editores de livros e folhetos em inglês preferiam evitar o trabalho e o custo e manter as imagens em um número mínimo. Já no caso do Japão, os tipos móveis levaram mais tempo para ser adotados. (...) Sendo assim, era mais fácil esculpir as palavras no mesmo bloco de madeira da ilustração. (GRAVETT, 2006, p. 24).

Com esse processo de impressão, era mais fácil para os nipônicos unirem os dois elementos, consequentemente, os japoneses tiveram mais contato com os quadrinhos desde muito antigamente.

Devido aos aspectos apontados, os mangás representam cerca de 40% das vendas de livros e revistas no país. Em 1980 foram vendidos 4,3 bilhões de livros e revistas, onde desses, 1,2 bilhões correspondia a mangás. E não está associado apenas ao público infantil, pelo contrário, na década de 1990, os quadrinhos para adultos ultrapassaram as vendas de títulos infantis. No início da produção em quadrinhos japonesas, eram realizadas em tirinhas diárias destinadas exclusivamente para adultos. Esse fato está associado ao cotidiano corrido dos japoneses, em que eles se veem obrigados a passar uma média de 2h30 em longas jornadas no transporte público. Isso porque grande parte da população mora na região metropolitana do país (por ter custo de vida menor) e trabalham na capital, Tokyo, e devido à grande burocracia para ter um carro, cerca de 27 milhões de pessoas utilizam o transporte público no percurso casa-trabalho diariamente. Para aproveitar melhor o tempo, muitos desses trabalhadores passam o percurso lendo mangás. Essa cultura é tão forte que os capítulos são projetados para ocupar o tempo de uma estação a outra.

ILUSTRAÇÃO 16 – Homem lendo mangá no seu trajeto para o trabalho.
FONTE: Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos (2006, p.13)

A importância dos mangás no cotidiano dos japoneses está altamente ligada ao seu interesse pela animação, isso porque, além de seguirem a mesma linha de descontração e refúgio do real, muitas obras dos mangás são adaptadas para animação, gerando um mercado muito rentável e cheio de fãs. Mas antes de aprofundar nas produções animadas nipônicas, é importante ter uma breve ideia de como a animação surgiu no mundo. Sua história precede a do cinema, pois o princípio da animação é o movimento, portanto alguns estudiosos defendem que o escudo de Aquiles já seria um antepassado do cinema de animação, pois quando deslocava o escudo no seu eixo, as imagens se movimentavam, criando uma história.

> O que há de belo na animação é a ideia de insuflar vida a uma matéria totalmente inerte. O cinema é uma arte da ilusão, mas quando é da animação que se trata, pode-se dizer que esperamos o auge da ilusão. (DENIS, 2007, p.33 apud PRICE).

Acredita-se que a invenção da lanterna mágica em 1645 por Athanasius Kircher, dá o início ao cinema de animação. Ela consistia em uma caixa portadora de uma fonte de luz, através da qual se projetavam imagens de slides pintados. Já em 1794 houve uma exibição pública em Paris, produzida por Etienne Gaspard, onde ele explorou o uso da lanterna mágica e produziu o espetáculo *Fantasmagorie*.

Os filmes de animação conhecem hoje um sucesso que nunca tiveram no passado, mesmo nos tempos de glória da Disney, pois estavam limitados durante muito tempo ao

público infantil. Ganharam o seu triunfo apenas recentemente, com o surgimento da animação adulta e dos efeitos especiais que colocaram a técnica de animar em outro patamar. Embora ela também seja uma expressão do cinema, como escreve o estudioso Sébastien Denis,

> O cinema de animação é uma técnica (ou melhor, um conjunto de técnicas), e não um gênero. Ela permite realizar filmes que pertencem a todos os gêneros, inclusive nos modos de documentário e experimental, e responder a tentativas artísticas e comerciais tão variadas como o cinema em filmagem real (DENIS, 2007, p.07).

No começo do cinema de animação, a produção era feita quase que artesanalmente, pois cada imagem era criada individualmente, sendo a filmagem apenas uma etapa técnica de um todo. Para que a animação tivesse uma fluidez similar ao real e o movimento dos personagens não parecesse robótico, ela deveria conter 24 imagens por segundo. Devido a isso, uma animação de 12 minutos possui, em média, 17 mil desenhos.

Sébatien Denis ressalta ainda que a diferença fundamental, no que diz respeito a técnica, entre o cineasta tradicional e o de animação é que o primeiro não precisa necessariamente ter o conhecimento de como funciona a câmera, ao contrário do cineasta de animação que "deve conhecer o funcionamento íntimo da animação (...) para dar vida às personagens e ao seu universo ficcional" (2007, p.08).

Protótipos para o futuro cinema de animação já começaram a surgir em 1803, quando o fisionomista J-G Lavater criou 24 desenhos que quando mostrados sucessivamente via-se a transformação de uma rã em um homem.

Em 1825 começam a criação de brinquedos óticos, com o intuito de criar ilusões através das rotações dos eixos. Mas foi apenas em 1982 que ocorreu a primeira exibição pública, chamada *Pantomina Luminosa* no museu Grévin. A animação daquela época se baseava em caricaturas e em animar bandas jornalísticas já prontas e conhecidas pelo público. (SEBÁSTIEN, 2007).

Procurando aperfeiçoar o que já havia sido criado, Earl Hurd inventa o acetato (folhas de celuloide) em 1914, revolucionando o ramo de animação, pois a invenção permitiu desenhar e pintar um personagem numa folha vegetal transparente e usar outra tela com um cenário fixo. Até o momento era necessário redesenhar a totalidade da ação, o que, além do trabalho, causava uma ligeira instabilidade no filme.

Buscando cada vez mais a sutileza dos movimentos e cenários mais próximos do real, Lotte Reiniger em 1926, usou várias placas de vídeo para criar a animação *As*

Aventuras do Príncipe Ahmed. O propósito das placas era de simular a profundidade de campo, a técnica ganhou o nome de multiplana e foi adotada pela Disney posteriormente. A busca por aprimorar a técnica levou Walter Lantz a produzir o primeiro desenho colorido em 1940. Todavia, com o avanço da Segunda Guerra Mundial, muitos estúdios foram obrigados a reduzir os gastos, e em 1950 percebe-se em escala global uma redução dos traços e cores.

Em 1980 a Disney aprimora ainda mais a técnica com o filme *A Pequena Sereia* (1980), que com advento da tecnologia, tornou possível escanear os desenhos e colori-los digitalmente, integrando-os ao ambiente em 3D.

Em seu artigo *What is Digital Cinema*, o crítico de cinema Lev Manovich compartilha da mesma opinião de que o cinema de animação foi deixado nas sombras pelos cineastas do século XX.

> Everything which characterized moving pictures before the twentieth century – the manual construction of images, loop actions, the discrete nature of space and movement – all of this was delegated to cinema's bastard relative, its supplement, its shadow – animation. Twentieth century animation became a depository for nineteenth century moving image techniques left behing by cinema.[19] (MANOVICH, p. 3)

Essa oposição só foi perdendo forças com o advento da tecnologia, pois atualmente a sociedade está cada vez mais computadorizada; CD, enciclopédias e até mesmo museus se tornaram sites, aplicativos ou outro advento da tecnologia. Na era digital, a animação está em foco, porém a forma de manipular a imagem mudou muito se comparado com a animação tradicional.

> A imagem digital consiste em número de camadas separadas, onde cada camada contém elementos visuais específicos. Durante todo o processo de produção, artistas e designers manipulam cada camada separadamente; eles também apagam algumas camadas e adicionam novas. (...) apagar um fundo, substituir uma pessoa por outra, aproximar duas pessoas, borrar um objeto, e assim por diante (MANOVICH, 2015, p.15)

Mas o próprio estudioso ressalva que as "rupturas radicais, geralmente, não envolvem mudanças completas, mas, antes, a reestruturação de certo número de elementos já dados: características que, em um período, eram subordinadas tornam-se dominantes" (MANOVICH apud JAMES, 2015, p.16). É o que podemos perceber da

[19] Tudo o que caracterizava imagens em movimento antes do século XX - a construção manual de imagens, ações em loop, a natureza discreta do espaço e do movimento - tudo isso foi delegado ao parente bastardo do cinema, seu complemento, sua sombra - animação. A animação do século XX tornou-se um depositário das técnicas de imagem em movimento do século XIX deixadas por trás do cinema.

animação, que deixou de ser uma forma de animação secundária, para fazer parte dos grandes filmes, ganhando espaço na pós-produção, criando cenários e personagens totalmente ficcionais, hoje é possível criar cenários e cenas inteiras no computador.

ILUSTRAÇÃO 17 – Antes e depois do filme As Aventuras de Pi (2012).
FONTE: Pinterest

No Japão, a animação chegou em 1909, através de curtas-metragens americanos e franceses exibidos nos cinemas. Em 1913, Seitaro Kitayama produziu um curta baseado em fábulas infantis, entretanto, foi apenas em 1917 que a primeira animação nacional saiu do papel; um curta de cinco minutos produzido pelo ilustrador Oten Shimokawa, em que o enredo era uma adaptação de *Mukashi Banashi*. Embora no cinema com atores o advento do som tenha sido atrasado devido a profissão dos *benshi*, na animação o mesmo não ocorreu, pois em 1927 estreia a primeira produção sonora intitulada *O Inspetor de Estação* (*Osekisho*).

Em 1930 o veículo já estava consolidado como uma mídia para adultos e crianças, possibilitando que a partir de 1940, no auge da Segunda Guerra Mundial e do controle

militar japonês, a Marinha lançasse *Momotaro* no *Umiwashi*[20] que arrecadou 1 bilhão de ienes, impulsionando ainda mais a indústria de animação japonesa.

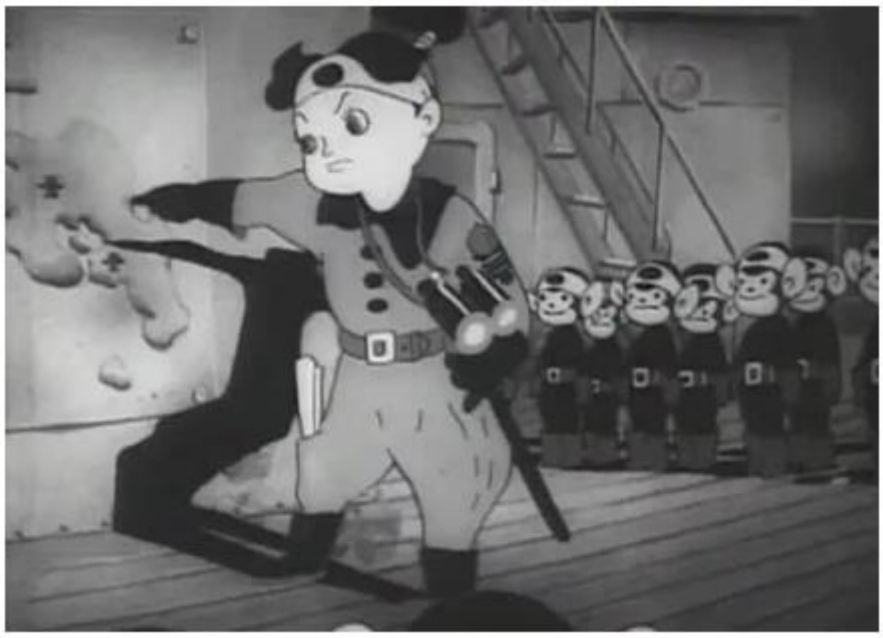

ILUSTRAÇÃO 18 – Momotaro no Umiwashu.
FONTE: Culturadoria

Um ponto interessante é que "até a invasão americana (1945-1952) a animação era chamada de *dōga*, que significa imagens em movimento. A expressão servia também para definir 'filme'. Não havia na língua japonesa uma palavra distinta que significasse 'animação' (LUYTEN, 2005, p. 31). É apenas durante a dominação americana que o termo anime passa a ser cunhado, embora a palavra seja sinônimo da estética japonesa, no país, serve para designar qualquer tipo de produção do ramo. Além disso, antes de se difundirem os aparelhos televisivos, tornou-se muito popular reunir-se nas praças da cidade para ver os chamados *Kami-Shibai*, que literalmente significa Teatro de Papel; consistiam em histórias desenhadas a mão e colocadas dentro de uma caixa, as cenas eram acompanhadas por efeitos sonoros e o próprio artista interpreta o dialogo dos personagens, desenvolvendo estilos próprios de atuar. Era uma espécie de desenho animado manual. A arte se tornou tão famosa, que chegaram a ter 10 mil pessoas trabalhando no ramo.

[20] Traduzido como O Valente Marinheiro.

ILUSTRAÇÃO 19 – Kami-Shibai.
FONTE: Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos (2006, p.42)

Após a II Guerra, a liberdade voltou a imperar entre as produtoras, sendo nesse período (1958) a estreia do que foi considerado por muitos estudiosos a primeira animação japonesa de caráter comercial; um longa em cores produzido pela Toei e exibido nas salas de cinema, *Hakujaden* (*A lenda da serpente branca*) que abriu as portas para uma indústria ainda mais sólida. Possibilitando que grandes gênios tivessem a chance de brilhar. Até então, as únicas animações que eram exibidas nos cinemas eram importadas dos Estados Unidos, e *Hakujaden* vem para gerar uma explosão de produções nacionais nas décadas de 60 e 70.

2.2.2 OSAMU TEZUKA

A grande virada do mangá ocorreu graças aos esforços do desenhista Osamu Tezuka, que tornou as histórias em quadrinhos um mercado rentável no país. Suas ideias fizeram com que os mangás tivessem uma forte ligação com a arte da animação, expandindo ainda mais o alcance da mídia. Ele acreditava que os dois deveriam ser considerados parte integrante da cultura japonesa, por isso, nos dois ramos foram feitos grandes investimentos. Todavia, para compreender a importância da animação para os japoneses, é necessário ter uma previa ideia de como ela surgiu no mundo.

Sua importância na cultura pop japonesa é tão grande que ficou conhecido ainda em vida como *Manga* no *Kamisama* (deus do Mangá) e ganhou um museu em Takarazuka com o seu nome, onde no dia da inauguração em 1996, já recebeu 40 mil visitantes.

> Mangá e anime no Japão são um assunto seríssimo. São atividades que movimentam trilhões de ienes por ano e cujo as criações, atualmente influenciam vários setores (...). É opinião pacífica que isso ocorreu graças à obra de um homem, cuja enorme capacidade produtiva e criativa tornaram seu nome um divisor de águas em ambas as atividades. A ele se atribui a criação do estilo de desenho de personagens, o que hoje é imediatamente conhecido como desenho japonês" (SATO, 2007, p.125).

Nascido na região de Osaka em 1928, mudou-se ainda bebê para cidade de Takarazuka. Atraído desde pequeno pelos filmes do Chaplin e as animações da Disney, o desenhista tinha como sonho produzir grandes animações. Com grande aptidão para desenhar e contar histórias, ainda no ginásio desenvolveu seu primeiro personagem, Velhinho Bigodudo.

Mesmo tendo ingressado na faculdade no curso de medicina, não desistiu da sua meta, iniciando uma carreira de *mangaká*[21] aos 17 anos. Escrevia suas histórias para editoras de baixo porte em Osaka, através do *akahon* (livro vermelho), que eram publicações baratas com capas vermelhas, feitas por artistas que não ganhavam muito, mas tinham mais liberdade de produção. Seus desenhos consistiam em tirinhas humorísticas sobre as travessuras de um menino ingênuo. À medida que foi ganhando reconhecimento, passou a atuar em grandes editoras e guardar dinheiro para realizar o seu grande desejo: produzir uma animação.

Com a chegada da televisão, Osamu viu uma grande oportunidade de unir das duas grandes mídias do país, o mangá e o anime. Com isso aplicou o conceito de *limited animation*, a técnica permitia que cada quadro usasse 12 imagens por segundos, repetindo cada uma duas vezes, totalizando o padrão de 24 imagens por segundos das produções da Disney. Essa técnica possibilitava que o personagem mantive os movimentos fluidos, aproximando-se do real, porém, permitia maior agilidade na produção. Com isso, Osamu Tezuka lançou na década de 1960, o anime *Astro Boy*, exibido apenas na televisão em episódios semanais durante três anos, sendo considerado a primeira animação televisiva, gerando oportunidade para muitas outras.

Com a boa recepção de *Astro Boy*, outros produtores decidiram ingressas nesse mercado e já no final da década de 1960, a animação *Sazae-san* explodiu de popularidade,

[21] Nome dado para os desenhistas de mangá.

contando a sátira de uma família tradicional japonesa e seus problemas cotidianos, lembrando as antigas vertentes do cinema nipônico que já haviam se popularizado amplamente no território nacional. *Sazae-san* se tornou tão popular que ainda são produzidos episódios inéditos, contando com 1600 capítulos diferentes; entrando, inclusive, para *O Livro dos Recordes* como a animação mais longa do mundo.

ILUSTRAÇÃO 20 – Família da Animação Sazae-san.
FONTE: Suki Desu

ILUSTRAÇÃO 21 – Mangá de Sazae-san.
FONTE: Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos (2006, p.80)

Em 1964, Osamu Tezuka exportou sua série para outros países, abrindo o mercado para o exterior. Todavia, as animações eram adaptadas para o ambiente local, o que, muitas vezes comprometia o caráter da obra. Um exemplo é o anime *Kimba, O Leão Branco* de 1965, que estreou na TV japonesa sendo a primeira série animada em cores e a primeira produção que incorporou um videoclipe de abertura elaborada e bem produzida. No entanto, a abertura foi alterada pela empresa americana NBC, por considerar inadequada, solicitando a produção de uma abertura com uma temática mais infantil.

Com isso, na década de 1970 o anime já estava consolidado e hoje conta com cerca de dois mil títulos produzidos. O sucesso desse ramo do entretenimento também se deve ao mangá, pois a maioria dos títulos são adaptações, agregando o impacto emocional e os efeitos especiais. Além disso, para os japoneses, a animação é um dos veículos de divulgação da cultura popular, por isso, quando uma animação nova vai ao ar, todo o mercado se prepara para isso, criando produtos e serviços para atender a demanda do público.

Nas produções, todos os assuntos são tratados naturalmente, pois para os produtores locais, a animação possui a mesma importância que os filmes tradicionais e não é vista apenas como uma forma exclusiva de entretenimento infantil. Sonia Bibe Luyten (2007) definiu cultura pop como um fenômeno que atinge todas as pessoas em um sentido amplo. No Japão, a cultura pop apareceu em várias maneiras, mas o que mais reflete a tradição cultural é o mangá e o anime. Cristiane Sato amplia o raciocínio argumentando que os produtos nascidos da cultura popular são capazes de refletir os hábitos, gostos e valores daquela nação. Todavia, os personagens produzidos no Japão não foram pensados para exportação, eles eram voltados ao público local, por tratarem de representações do cotidiano nacional. O seu reconhecimento internacionalmente deve-se a dois fatores: tratar de temas de fácil identificação para outros públicos, como amizade, lealdade, coragem e amor; e ser uma divergência com o politicamente correto pregado nas produções norte-americanas. Devido a essa demanda internacional, iniciou-se uma necessidade de produções mais ocidentalizadas, tanto no traço como nos temas, adaptando, inclusive, histórias de origem ocidental.

Os anos 1980 representam para o Japão um grande salto nas produções de títulos voltados a um público mais maduro, trazendo temas como guerra, ética, moral e sacríficos da vida adulta. Sendo essa justamente a grande diferença entre os chamados animes e as

animações de origem americana, voltadas para o público infantil. Para que seja possível compreender o porquê a animação nipônica desenvolve-se mais rapidamente que a americana, é preciso abrir um parêntese para falar daquele que se tornou o estúdio sinônimo em cinema de animação.

2.3. PRECISAMOS FALAR SOBRE A DISNEY[22]

No período da Segunda Guerra Mundial, segundo Denis Sébastien, o cinema de animação passou a ser utilizado com o foco mais romântico e de abstração (2007, p.67). Por isso, foi implantado o *Production Code*, uma lista de normas que os filmes tinham que seguir. Entre elas a que determina que não poderia haver cenas sexualmente explícitas. Porém, as regras alcançaram um nível inesperado, "em meados dessa década é necessário que ela (a vaca) esteja vestida para esconder as tetas – e que seja desenhada, não sobre as quatro patas, mas de pé" (DENIS, 2007, p.120).

Durante o período da Guerra Fria, o governo impunha códigos de conduta rigorosos para qualquer produção no ramo da comunicação, incluindo o cinema. Essa medida foi tomada devido ao forte medo dos americanos com os ideais comunistas pregados pela rival, União Soviética. Os produtores de conteúdo, com medo da forte censura, começaram a produzir conteúdo insossos.

Walt Disney não ficou de fora das imposições. E não apenas isso, o ele ficou conhecido por ser patriota e pregar aquilo que o Estado acreditava, tendo denunciado colegas que defendiam ideais comunistas. Disney estava obcecado com a conspiração judaica-comunista. Com isso, os autores do estúdio foram requisitados para produzir filmes de cunho militar. Os Estúdios Disney são famosos por adaptar os contos populares dos Irmãos Grimm, Charles Perrault e outros autores. Entretanto, para que fossem bem aceitas pelo público, as adaptações infantilizavam as produções. Por exemplo, ao final da

[22] Nas produções mais atuais do estúdio, vem se quebrando o estereótipo de princesas frágeis. Segundo Belén Urbaneja, a diretora de Cidadania Corporativa e Gestão de Marca da Walt Disney Company "Hoje nossas protagonistas mulheres são decididas, são mulheres autônomas, são mulheres que buscam e perseguem sonhos, que não esperam que ninguém as salve. Mas é claro que elas têm relacionamentos, se apaixonam e coisas acontecem com elas, como com todo mundo". Ela ainda ressalta a Disney foi evoluindo conforme a sociedade e que as protagonistas desenvolvidas entre 1901 e 1966 de nada lembram mais as mulheres atuais, pois o papel da mulher na sociedade mudou muito nos últimos anos. A visão da empresa começou a mudar com o lançamento do filme Mulan em 1998 e até então vem percorrendo um longo caminho até ao ponto de ironizar as suas próprias princesas na animação de 2018 Wifi Ralph: Quebrando a internet. Hoje a Disney vem buscando nas suas produções romper outros estereótipos e mostrar outras formas de famílias, com personagens LGBT e uma visão diferente sobre o que é ser homem. Na atual animação Frozen 2, o personagem Kristoff é secundário na história e o seu objetivo no filme é achar o momento ideal de pedir sua namorada Anna em casamento.

animação de *A Bela e a Fera*, as irmãs de Bela viram estátuas, bem como a madrasta da Branca de Neve morre e a Pequena Sereia vira espuma do mar. Para não incentivar a violência entre os menores, os produtores do estúdio de animação optaram por criar enredos mais leves e com um *Felizes para Sempre*. Para Disney, suas produções não deveriam fugir da realidade, ao contrário, o objetivo era permitir que o espectador se aproximasse dela através da imaginação. Assim a beleza dos personagens era muito importante.

> Se a arte e o cinema europeu interessavam a Disney, segundo a sua ideia de criar universos que "obedeçam às nossas ordens", não é de espantar que ele tenha pervertido profundamente lendas e contos europeus para fazer deles divertimentos americanos. (...) Disney faz de Branca de Neve uma espécie de Cinderela, e remove sistematicamente toda carga negativa para construir um universo formatado, segundo o modelo *american way of life*. (DENIS, 2007, p.139)

Outro ponto importante das produções da Disney é que para seu dono, o modelo americano de família era o ideal. Com isso, a família deve ter a figura paterna. Psicólogos acreditam que Disney almejava tanto isso em suas animações pelo fato de ele mesmo não ter tido a presença do pai. Com isso, "ele diminui as mitologias ao nível das suas próprias convicções numa célula familiar estruturada em torno da figura paterna (...) Em *Branca de Neve* e *Cinderela*, nota-se a necessidade do marido como figura protetora" (DENIS, 2007, p. 140-141).

Esse conceito mais infantilizado não agradaria o público para sempre. Em um de seus textos, Paul Grimault diz: "podemos não estar de acordo com o espírito de alguns filmes, o lado puritano, algo infantil, que nos irrita". E Robert Benayoun: "Não contente com as suas inúmeras inovações, incorporou num expansionismo inaudito, ao apropriar-se de todos os grandes livros da infância, os *Contos de Perrault*, para lhes impor *trade-marks* abusivos". E por fim, Brunel em uma obra publicada em 2006:

> O grande projeto da Disney foi fazer da criança um interlocutor de mercado emancipado. O que se chama um consumidor. Ao colonizar a literatura tradicional infantil, ao tentar à força toda desativar a violência arcaica dos contos de fadas, a firma Disney transformou em sonho o que tinha o valor de pesadelo catártico. (DENIS, 2007, p144 apud BRUNEL, 2006)

Segundo dados da revista *New York Times*, na década de 1940 a Disney possuía cinco títulos no *ranking* de filmes mais vendidos. No entanto, esse número foi caindo gradualmente, na década de 1950 foram dois títulos, na de 1960 apenas um e na de 1970 não havia nenhum. Então em 1980 começa uma rejeição a demasiada norma norte-

americana de animação e se institucionaliza uma verdadeira animação alternativa, onde se propõe dar um fim a hipocrisia e dos filmes Disney, sugerindo uma luta contra esse imaginário perfeito dos americanos. É nesse período que surge *Os Simpsons* (1987) de Matt Groening, o reverso do *american way of life*, onde as crianças são más e os pais reacionários.

2.4. CONSOLIDANDO A ANIMAÇÃO NO JAPÃO

Se para os americanos a Disney é o maior estúdio de animação, para os japoneses é o Studio Ghibli que ocupa esse posto. Criado pelos animadores Hayao Miyazaki e Isao Takahata, a produtora revolucionou a história da animação nacional, porém o tema será aprofundado no Capítulo 3 que é reservado exclusivamente para a história do estúdio.

> O gênio dos japoneses é ter quase de imediato utilizado a animação para os adultos. A animação não se dirige apenas às crianças, pois na concepção japonesa é natural devido ao animismo oriundo da tradição do xintoísmo, que faz coabitar espíritos, animais, humanos e objetos. (DENIS, 2007, p.176)

No final da década de 80 a animação voltada para o público adulto já tinha conquistado seu espaço, um exemplo disso é o filme *Akira*, produzido por Katsuhiro Otomo, trata de temas complexos e pouco debatidos na época, além da qualidade técnica do filme. Arrecadou, somente no Japão, 800 milhões de ienes, o que equivale a em torno de 31 milhões de reais. Fato que possibilitou que o filme fosse transmitido no exterior. Mais recentemente, a animação *Pokémon – O Filme* (1999), também teve grande aceitação do público nacional e internacional, arrecadando 176 milhões de ienes (66 milhões de reais).

Procurando manter a tradição como de costume, apenas a partir de 2000 que os cineastas japoneses começam a utilizar a técnica de colorir digitalmente, mesmo que desde os anos 80 essa ferramenta já estivesse disponível. Fato que Sébastien justifica:

> Um bom filme de animação é o que faz uso da técnica mais bem adaptada ao filme. Cada técnica de animação gera uma estética particular. Um filme realizado com lápis de cor num estilo minimalista não pode criar a mesma impressão visual que um filme realizado com marionetes ou pixilação. Cada maneira particular da técnica envolve o espectador em universos que podem ser radicalmente diferentes. Alguns raros animadores mudaram constantemente de técnica (...) a maioria, pelo contrário, manteve sempre uma técnica idêntica para conservar um toque reconhecível. (DENIS, 2007, p.22)

Outro ponto relevante sobre a animação do ponto de vista desse estudo é quanto a música. A utilização da música e dos sons são observados desde as primeiras tentativas

de desenhos animados. Mesmo no teatro ótico de Émile Reynand[23], foi utilizado um sistema mecânico para sincronizar o som e o movimento das cacetadas que Arlequim dava em Pierrot.

Logo no início compreendeu-se que os sons tinham um importante poder de reforçar o que a imagem transmitia. Por isso o som pode representar até 50% de um filme, uma sonorização mal produzida pode prejudicar o resultado. Em muitos momentos o som tem primazia sobre a imagem, sendo o exagero sonoro eficaz; um exemplo é o filme *Vida de Inseto* (1998) da Disney "onde são sons de foguetes e de explosões que são utilizados para as gotas de água que caem no chão, dando assim ao público o ponto de vista dos insetos. (DENIS, 2007, p.91)

2.5. ESTÉTICA

Um dos pontos que deve ser abordado nesse capítulo é referente ao que faz determinado produto ser considerado um anime, quais são os aspectos semelhantes e o que os diferencia.

A maioria dos animes são seriados, tendo um média de 24 episódios, podendo ter mais de uma temporada. Cada episódio possui uma história que se interliga com o restante da série. A estética que se caracterizou como anime se deve às revoluções criadas por Osamu Tezuka, como o uso de olhos grandes e brilhantes que foram inspirados na aparência e performance das atrizes do Teatro Takarazuka[24], que consistia em exageradas maquiagens usadas para dar destaque aos olhos, além dos longos e espetados cabelos. Ao longo dos anos este estilo passou a influenciar não apenas os quadrinhos femininos, mas também os masculinos, principalmente a partir dos anos 80.

> Personagens com olhos grandes e brilhantes, magros e com cabelos espetados, tornaram-se comuns tanto nos mangás femininos quanto nos masculinos, e tal estilo de desenho tornou-se sinônimo de um estilo hoje classificado como

[23] Émile Reynaud (1844-1918) é o francês responsável pela invenção do Praxinoscópia e do Teatro Ótico. Professor, artista e inventor, é considerado o precursor do cinema de animação pois suas invenções criavam a ilusão do movimento. Depois que o cinematografo foi apresentado ao público, o Teatro Ótico foi deixado de lado, tornando os últimos anos de Reynaud muito difíceis. Ele morreu em um hospício em Sena onde estava sendo cuidado desde março de 1917.

[24] Estilo de performance que se desenvolveu no Japão durante o século XX e que se tornou popular devido a influência que exerceu nos mangás. Foi fundada em 1914 por Ichizo Kobayashi cujo maior norte é ser um trupe exclusivamente feminina. Sob o lema de pureza, correção e beleza, Takarazuka treina arduamente jovens cujo sonho é se tornar uma atriz. O treinamento pode durar em média de 10 anos e as atrizes mais famosas da companhia são aquelas que interpretaram papeis masculinos. Absorveram estéticas de outros estilos teatrais, como o exagero performático do teatro Kabuki.

japonês no exterior (...) no estilo inaugurado por Tezuka. (SATO, 2007, p.129).

ILUSTRAÇÃO 22 – Atrizes do Teatro Takarazuka.
FONTE: Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos (2006, p.81)

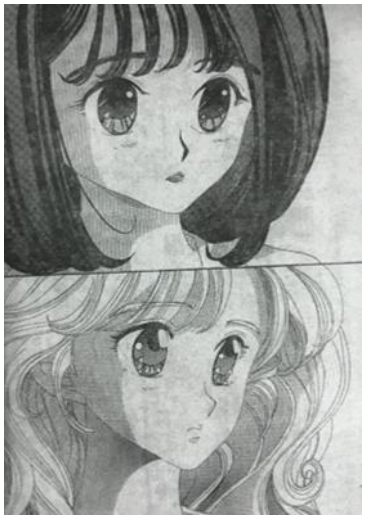

ILUSTRAÇÃO 23 – Personagens de olhos exageradamente grandes
FONTE: Mangá – O Poder dos Quadrinhos Japonese (2012, p.72)

Outras inovações que o pai do anime trouxe – e que já foram citadas anteriormente – é o uso de cores, e introdução de músicas de abertura. Foi com Tezuka que os demais *mangakás*, e por conseguinte, os cineastas começaram a usar quadros com diferentes planos, pois até então a ação acontecia como se estivesse sendo filmada com uma câmera fixa.

A representação cultural também é muito presente nas produções nipônicas. É comum serem retratados lugares típicos do Japão, objetos e tradições. “Todos os

elementos são importantes para indicar os sentimentos da cena. Por exemplo, os botões de flor identificam quem é a heroína (...) enquanto a margarida denota simplicidade; os crisântemos, sensibilidade e as rosas, sensualidade" (GRAVETT, 2006, p.83).

O ponto chave para compreender a animação japonesa é entender que ela deriva exatamente da crença de que tudo está vivo, todas as coisas possuem uma energia vital e não apenas o ser humano. É essa ideia que torna as animações japonesas tão ricas. Apesar de buscar a representação do cotidiano de seus espectadores, os cineastas também trazem a exata dose de fantasia, que é aceita facilmente pelas pessoas, pois elas já estão inseridas na cultura do sobrenatural. Esse mesmo pensamento está relacionado as questões ambientais, que como já apontado anteriormente, é um assunto de grande relevância para os japoneses. Muitas produções locais trazem como tema a prevenção ambiental ou apenas usam como plano de fundo uma fazenda ou campo. O fato é que na grande parte dos filmes, os produtores buscam um jeito de inserir a natureza na história.

E por fim, "a regra para produção de séries de animação para televisão no Japão é a de tomar como base histórias já testadas e consagradas nos mangás" (SATO, 2007, p.96), argumento no qual a estudiosa Novielli compartilha, pois, parte do pressuposto que os japoneses optam por ver histórias que já fazem parte do seu repertório, o que justifica a infinidade de produtos que são lançados usando o mesmo enredo. Um mangá pode vir a se tornar um anime, novela, filme, além de produtos comerciais como roupas, cadernos e cosméticos.

ILUSTRAÇÃO 24 – Exemplo de uma mesma história transposta em mídias diferentes. (1) Peach Girl no original, na sua versão em mangá. (2) Peach Girl na versão anime e por fim, (3) versão novela com atores reais. Note que a busca pelo conhecido é tão forte que nas três fotos os personagens estão praticamente na mesma posição, gerando um reconhecimento quase que instantâneo por parte do espectador.
FONTE: Autora

No decorrer deste capítulo, abordamos aspectos como a história do cinema japonês, a história do cinema de animação e, por fim, a animação japonesa. Para isso, decorremos sobre a importância que os mangás tem na sociedade nipônica, bem como a grande relevância de Osamu Tezuka na indústria de entretenimento animado. A relação dos nipônicos com esses objetos de entretenimento como o mangá e o anime vai além do que os ocidentais estão acostumados, pois para eles, serve como uma válvula de escape para as tensões cotidianas e também uma maneira de passar o tempo nas longas jornais até o trabalho e na volta para casa.

Ainda comparamos as animações do estúdio Disney com as dos nipônicos e como o primeiro amadureceu suas histórias ao longo dos anos, visando atingir um público mais adulto. É de suma importância compreender esses aspectos pois ao compreender como funciona a sétima arte e a animação no país do sol nascente e possível entender a relevância que o Studio Ghibli ganharia ao longo dos anos e o porquê ele conseguiu se consagrar nesse meio. Portanto, o próximo capítulo estará focado na história do Studio Ghibli, suas produções, os sucessos de bilheteria e o processo de criação dos filmes.

CAPÍTULO 3

O STUDIO GHIBLI

Visto que esta pesquisa se conceitua nas animações do Studio Ghibli, neste capítulo será abordada a origem do estúdio, aspectos relevantes das produções e a importância que os filmes têm para os seus fãs, tanto na bilheteria no impacto para suas vidas.

> O poder da animação japonesa atual deriva exatamente de uma crença que os ocidentais perderam que verificamos nos filmes de Hayao Miyazaki. É aí que entra em cena a "anima", uma alma e seu sopro vital (...) o ato de atribuir uma alma aplica-se a todos os elementos que rodeiam o homem, e não somente os seres vivos. (DENIS, 2017, p.16)

3.1. SOBRE O ESTÚDIO E SUAS PRODUÇÕES

Hayao Miyazaki formou-se em Ciências Políticas na Universidade Gakusen, uma instituição de muito prestígio que apenas os mais afortunados estudavam. Nesse período, foi membro do grupo de estudos de literatura infantil, uma das experiências que o inspirou a tornar-se animador. Desistindo da carreira que cursava, em 1963 iniciou na Toei Animation[25] como estagiário, ganhando na época em torno de 19 mil ienes (R$725,00), sendo que um pouco menos da metade servia para pagar o aluguel e o restante usava para alimentar-se de macarrão que vendia na estação de metrô.

Em 1973 entrou para a equipe de Isao Takahata para produzir a animação Heidi[26]. Foi o primeiro trabalho que a dupla realizou, e a primeira animação japonesa a enviar uma equipe para outro país, nesse caso para Suíça, com o objetivo de desenhar o cenário o mais fiel possível à locação original. O sucesso da produção rendeu outros trabalhos para os dois, que em 1978 dividiram a direção da série *Conan, o Garoto do Futuro* (*Mirai Shōnen Konan*), e em 1977 com a produção cinematográfica de *Lupin III: O Castelo de Cagliostro* (*Rupan sansei: Kariosutoro no shiro*). No final dos anos 1980, pouquíssimos filmes foram concebidos para exibição nas salas de cinema, com exceção de *Lupin III* e *Hadashi no Gen* (1979) de Masaki Mori que mostram para o público que é possível criar

---

[25] O estúdio foi fundado em 1948, com o nome Japan Animated Films, mas não produziu nada de relevante na época. Alguns anos mais tarde, em 1956, a empresa Toei decidiu comprar o estúdio e deu-lhe o nome que conhecemos hoje. Este é um dos estúdios de animação mais importantes do Japão, sendo responsável por produzir várias séries e filmes cuja fama e popularidade não ficaram apenas pelo país nipônico, como: *Dragonball, Cavaleiros dos Zodíacos, One Piece, Digimon* e *Sailor Moon*.

[26] A animação possui 52 episódios cada um com duração de 25 minutos. Começou a ser exibido no dia 6 de janeiro de 1974 até 29 de dezembro do mesmo ano pela rede televisiva Fuji. No Brasil, o anime foi transmitido pela falecida Rede Tupi em 1977.

um entretenimento de qualidade sem contar com técnicas de grande complexidade. Foi a produção de *Lupin III* que deu prestígio a Miyazaki; era considerada uma animação à frente do seu tempo, e recebeu um número recorde de pedidos para divulgação de marcas, entre eles marcas de luxo como a Mercedes Benz. O filme conta à história de um herói típico do período em que os japoneses estavam inseridos (início dos anos 1980), alguém materialista e preguiçoso. Isso porque conforme já ilustrado no Capítulo 1, a década de 1990 foi próspera para os japoneses, criando uma era de adolescentes que não se preocupavam em poupar, trabalhar ou guardar-dinheiro, aspectos bem representados pelo herói do filme, que conquistou toda sua fortuna herdando a herança de seu avô.

ILUSTRAÇÃO 25 – Personagens da animação Lupin dirigindo o Mercedes Benz.
FONTE: The Animaturium

Apesar dos sucessos que havia conquistado, Miyazaki admite em seu livro *Starting Point*[27], que não gostava do trabalho, pois não conseguia entender qual era o propósito daquilo que produziam, "*I could remember of the work was how imperfect it had been*"[28] (MIYAZAKI, 2009, p.71). Por isso decidiu ir contra a maré e não sacrificar a qualidade da animação em prol da redução de custos, desejava histórias mais bem desenvolvidas. Sua próxima produção só viria 15 anos depois, sendo o grande sucesso que o consagrou, *Nausicaä do Vale do Vento* (*Kaze no Tani no Nausicaä*), arrecadando pouco mais de 750 milhões de ienes (28 milhões de reais) em bilheterias no Japão. Foi nessa obra do diretor que o público pôde ver pela primeira vez a plenitude de todas as

[27] As citações extraídas do livro *Starting Point* presentes nesse trabalho de pesquisa foram traduzidas da versão inglesa do livro.
[28] Apenas lembro-me de achar que tudo era imperfeito.

características que marcam as criações até hoje; “fantasia e realidade se misturam com aventuras caracterizadas por mensagens pacifistas e ecológicas” (SATO, 2007, p.72). A obra foi desenvolvida, pois Mizayaki começou a escrevê-la para poder falar do ecossistema e a proteção da natureza, portanto, possui um discurso empenhado em ecologia e em mostrar para os espectadores como o homem é o maior responsável pela degradação do meio ambiente. Também buscava explorar uma heroína excêntrica e de gênio forte, que ia contra as regras da sociedade e lutava pela liberdade feminina.

ILUSTRAÇÃO 26 – Cena do filme Nausicaä do Vale do Ventos, onde a personagem principal se encontra ao centro e ao redor é possível ver uma rica natureza.
FONTE: Autora

Foi então que Hayao Miyazaki e Isao Takahata fundaram o Studio Ghibli, em 15 de junho de 1985, que revolucionária a história da animação nacional. O nome Ghibli é oriundo do italiano que designa um vento forte que sopra ao norte da África, metáfora do desejo dos criadores do estúdio, o de suas animações serem um sopro quente para aqueles que a assistissem. “A particularidade da Ghibhi reside sem dúvida na recusa de aproveitar as fórmulas tecnológicas dos animes, para construir um mundo mais artesanal” (DENIS, 2007, p.178). Face a explosão digital, eles conseguiram manter uma estética conservadora bastante estável, apresentando técnicas gráficas e temáticas particulares que prendem a atenção do público.

> As I work in animation, I vacillete between two ways of thinking. One is that currently forty animation programs are broadcast on television week. The other is almost instinctive for a creative person, I want to create something cativant. I fluctuate between these two position. I wonder whether we need so many animation programs, but when I have work fancing me I'm happy and I think "Let's make something interesting"[29] (MIYAZAKI, 2009, p.47).

O diretor acredita que havia muitos animes sendo exibidos na televisão, mas nenhum realmente era de boa qualidade, apesar disso, defendia a animação industrial, pois é uma forma de entretenimento diário para o público poder se distrair e esquecer os problemas.

Com esse cuidado em suas produções, intercalando entre 2D tradicional e o 3D, Miyazaki e Takahata passaram a produzir alguns dos mais refinados e bem-sucedidos longas do Japão. É no Japão onde Hollywood encontra concorrência significativa. "Enquanto no resto do mundo as grandes produções americanas ocupam a maior parte das salas, tal posição no Japão é ocupada frequentemente por produções do estúdio" (SATO, 2007, p.23).

O primeiro filme do estúdio foi *O Castelo no Céu* (*Tenku no hiro Rapyuta*) de 1986, levando às salas de cinema 775 mil pessoas e arrecadou 580 milhões de ienes (22 milhões de reais), considerado um sucesso de público na época. Em 1988 lançaram duas animações simultaneamente; a primeira *Meu Vizinho Totoro* (*Tonari no Totoro*) produzida por Miyazaki e a segunda, *Túmulo dos Vagalumes* (*Hotaru no Hake*) desenvolvida por Takahata, que preferiu um roteiro mais crítico e realista, sendo considerado por muitos críticos "um dos melhores filmes pacifistas já feitos" (SATO, 2007, p.73). Apesar de serem lançadas juntas, as animações são distintas uma da outra, enquanto *Meu Vizinho Totoro* é uma história leve que conta a superação de duas irmãs e as aventuras delas com o mascote que encontraram; *Túmulo dos Vagalumes* mostra as dificuldades de dois irmãos em superar as adversidades da Segunda Guerra Mundial sem a ajuda dos pais, que acabaram falecendo. Devido as duas produções terem sido lançadas na mesma época, acabaram concorrendo entre si e não houve números bombásticos de bilheteria; o que não as torna menos importantes que as demais.

---

[29] No mundo da animação há duas maneiras de pensar. A primeira são as animações das televisões e a outra é o desejo de criar algo realmente cativante. Eu flutuo entre as duas vertentes. Eu preciso fazer animações para programas, mas tendo uma brecha eu penso "vamos fazer algo realmente interessante.

ILUSTRAÇÃO 27 – Atual logo do estúdio tendo a esquerda a figura do personagem Totoro.
FONTE: Autora

Em 1988, o filme *Serviço de Entregas da Kiki* (*Majo no Takkyubin*) atraiu 2 milhões e 64 mil espectadores, batendo o recorde de público e sendo o filme mais visto daquele ano. O enredo é baseado em um conto infantil publicado em 1985 por Eiko Kadono e é avaliado por alguns especialistas como o trabalho mais equilibrado de Miyakazi, O cenário é uma mistura que referências que o diretor obteve em suas viagens para a Europa. Em 1987 Takataha produziu *As Memorias de Ontem* (*Omohide Poro Poro*), tendo um bom desempenho de público ao tratar com sensibilidade as razões que levam mulheres japonesas a optar ainda por uma vida em estilo mais tradicional, como dona de casa.

Em 1992, a bilheteria do filme *Porco Rosso* (*Kurenai no Buta*) superou a de *A Bela e a Fera*, da Disney, tornando-se também o filme com maior volume de entradas de cinema vendidas do ano, arrecadando 2 bilhões e 700 milhões de ienes (103 milhões de reais). A animação se passa na Itália de 1930 e é um filme criado para empresários e adultos exauridos, falando sobre liberdade e orgulho na vida adulta. Na produção, os homens são cheios de vida e as mulheres sempre charmosas e belas. Em 1994, Takahata lança *Ponpoko*, um filme que traz uma reflexão sobre comportamentos típicos da comunidade rural nipônica. Divertido e tocante, bateu em bilheteria a animação da Disney *Rei Leão*. Em 1995, *Sussurros do Coração* (*Mimi wo Sumaseba*) arrecadou 1 bilhão e 850 milhões de ienes (71 milhões de reais) em bilheteria.

Em 1996 fecharam um acordo com a Disney para distribuição internacional de seus títulos. Porém, tal acordo não se mostrou vantajoso para os japoneses, pois uma série de ajustes propostos pela produtora norte-americana acabou reduzindo a amplitude da distribuição no Ocidente. O acordo não abrangia o resto da Ásia, América Latina e boa

parte da Europa, deixando a Disney com os mercados mais lucrativos. Além disso, mesmo nos países que o acordo envolvia, a primeira exibição ocorreu apenas dois anos depois de o acordo ter sido fechado.

Mas a negociação mal realizada com a Disney não influenciou em nada seu poder no Japão, pois a consagração definitiva do estúdio veio em 1997, com a *Princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*), que se tornou o filme com maior bilheteira no Japão, batendo o recorde de E.T que já estava no posto há 15 anos. Arrecadou 2 bilhões e 400 milhões de ienes (92 milhões de reais).

ILUSTRAÇÃO 28 – Imagem do filme A Princesa Mononoke.
FONTE: Autora

Takahata dirigiu seu último longa em 1999, *Meus Vizinhos Yamadas* (*Kohokekyo Tonari no Yamada-Kun*), seguindo traços simples que lembravam as histórias em quadrinhos cômicas.

ILUSTRAÇÃO 29 – Imagem do filme Meus Vizinhos Yamadas
FONTE: Festival do Rio

O reconhecimento mundial veio com *A Viagem de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*) em 2001. O filme liderou as bilheterias japonesas por 15 semanas, ultrapassando títulos hollywoodianos de peso, como *O Retorno da Múmia*, *Hannibal* e *Harry Potter e a Pedra Filosofal*. Atraiu mais de 23 milhões de espectadores e arrecadou

a maior bilheteria da história do cinema japonês, 30 bilhões e 100 milhões de ienes (cerca de 1 bilhão de reais). Tornou-se o filme mais premiado da sétima arte nipônica, ganhou o Oscar de Melhor Longa de Animação e o Urso de Ouro, em Berlim, sendo a primeira vez que um desenho japonês conseguiu o prêmio máximo do cinema norte-americano.

Além de *A Viagem de Chihiro*, o estúdio conquistou prêmios com *Meu Vizinho Totoro* e *Serviço de Entregas da Kiki*, premiados como os melhores filmes do ano pela Academia Cinematográfica Japonesa.

Em 2004 o estúdio adaptou um livro infantil da inglesa Diana Wyenne Jones e produziram *Castelo Animado* (*Howl no Ugoku Shiro*), que arrecadou 20 bilhões de ienes (764 milhões de reais) e foi indicado ao Oscar de Melhor Animação em 2005.

No início dos anos 2000, o Japão contava com 2.524 salas de cinema e vendia uma média de 161 milhões de entradas. Recentemente, o país conta com uma média de 3.437 salas de cinema, sendo 58% de produção nacional, muito disso se deve a produção do Studio Ghibli, fato que fez com que em 2005, Hayao Miyazaki entrasse para a lista de 100 pessoas mais influentes segundo a revista americana Time.

> Miyazaki é o mestre da paciência. As coisas não precisam ser rápidas o tempo todo. Esse é um dos caminhos dele, especialmente em *Meu Vizinho Totoro*. E é isso que me inspirou. Seus filmes têm balanço, momentos rápidos e momentos mais lentos. (LASSETER, 2009, p.12).

Em seu livro *Starting Point*, Miyazaki relata sobre o que o levou a entrar nesse mundo do cinema de animação. Ele começa o livro com a frase "*If I were asked to give my view of what animation is, I would say it is 'whatever I want to create' (...). But no matter what others may say, if it is't something I really want to work on, it isn't animation to me*"[30] (2016, p. 17). Ele continua contando que começou a trabalhar na área depois de se apaixonar pela animação japonesa *Hakujaden* (1958) e porque também desejava produzir algo diferente daquilo que se encontrava em revistas e filmes. Para o diretor, "*Creating animation means creationg a fictional world. (...) Those who join in the work of animation are people who dream more than others and who wish these dreams to others.*"[31] (2016, p. 25).

---

[30] Se me perguntassem o meu ponto de vista sobre animação, eu poderia dizer: 'Tudo aquilo que o desejo criar' (...). Se eu realmente não quero trabalhar com aquilo, não é animação para mim.

[31] Criar animações significa criar um mundo ficcional. (...) Aqueles que trabalham no mundo da animação são pessoas que sonham mais que as outras e desejam convencer as pessoas desses sonhos".

3.1.1 PÚBLICO ALVO E DESENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS

"*Make films taht will inspire heratfelt enjoyment. This is something fundamental, something that we should never forget. If we ever do our studio will colapse*."[32] (MIYAZAKI, 2009, p. 91). Miyazaki começou a fazer filmes focando no público infantil, resquícios dos anos que participou do grupo de literatura infantil. Seu objetivo era que com essas animações, os pequenos pudessem se sentir motivados e terem prazer em viver. Isso se deve muito a seus dois filhos, pois em seu livro Miyazaki admite que foi muito ausente na criação dos dois, pois chegou a ouvir de ambos que "*Father didn't scold us with words, he scolded us by showing us his back*"[33] (MIYAZAKI, 2009, p.204). Com isso usava suas produções como uma forma de se comunicar com seus filhos.

> I want to do movies tom y own children. Their are my motivation e my best public (...) I think there is a strong connection between what I felt raising my children and what I fell watching your films.[34] (MIYAZAKI, 2009, p. 432).

Explorar a realidade e os desejos infantis e fazer filmes que pudessem inspirá-los. Todavia, com esse pensamento Miyazaki acabou atingindo diferentes públicos. "The fact that animation should above all belong to children, and that truly honest works for children will also succeed with adults"[35] (MIYAZAKI, 2009, p.253).

> When two our three Young children enjoy something, the adults around them became happy too. (...) Being allowed to make films for Young children us wonderful gift that other generation haven't been able to experience, if not that way, the children will became boring adults.[36] (MIYAZAKI, 2009.p. 431-432).

Para os adolescentes, eles trazem uma ideia de liberdade. Pois conforme os personagens das séries, o público jovem também se sente oprimido. A animação se torna uma forma deles se desconectarem, "To offer a sense of libertion to presente-day young people who in this suffocation."[37] (MIYAZAKI, 2009, p.251). Por isso eles se sentem tão atraídos pelos heróis, é uma espécie de inveja e admiração que nutrem.

---

[32] Quero fazer filmes que inspiram o prazer sincero, porque isso nunca se esquece. Vamos falir se não fizermos dessa maneira.
[33] Nosso pai não nos repreendeu com palavras, mas nos repreendeu virando as costas.
[34] Eu queria fazer histórias para eles, eles eram minha motivação e minha melhor audiência (...) e de fato tem uma grande conexão no que eu queria ensinar para meus filhos e no que eu transmito nos meus filmes.
[35] A animação que atinge as crianças são as verdadeiras produções e se elas são verdadeiras, então vão atingir a todos os públicos.
[36] Quando uma ou duas crianças gostam de um filme, os adultos em sua volta ficaram felizes. Não se pode separar o que é da perspectiva do adulto e da criança, senão criaria crianças muitos chatas.
[37] Oferecemos um senso de liberdade dos dias, do qual os jovens têm se sentido sufocado.

Já os adultos encontram a nostalgia da época de criança. Muitos estão infelizes com vários aspectos da vida, sentem falta da tensão e das emoções de quando eram mais novos. “I believe that nostalgia is one of the fundamental point of who work with animation”.[38] (MIYAZAKI, 2009, p.251).

> Nowadays, everyone is attracted to visual, people identify with these heroes and imagine themselves like them. But I believe that we have to make things look real and not make it a show. That's why I don't seek to do animation based on manga and the like. Animation has to be fictional, but in no way can it lose the sense of reality, we have to make it as real as possible, otherwise the animator is creating a lie.[39] (MIYAZAKI, 2009, p.102)

Por esse motivo, ao criar seus personagens o diretor buscar “dar vida” e aproximar os problemas de suas criações aos problemas que o espectador pode estar passando. “All the main characters must have a seasoned realism about them. They engage in foolish antics because they also mus endure hardships. The belief that to draw a cartoon is to draw someone sillier than oneself.”[40] (MIYAZAKI, 2009, p.267). O diretor já declarou que não é adepto da técnica que se utiliza de movimentos de atores reais para simular o caminhar dos personagens fictícios. (recurso muito utilizado pelas animações da Disney) Para o diretor, “if animators become slave to live-action their enjoyment of their work plummets by half, besides losign all feeling.”[41] (MIYAZAKI, 2009, p.75). Segundo ele, o refinamento não leva a nada se não houver emoções no personagem e essas devem ser mais profundas que nos filmes no estilo live-action, para que o público possa se identificar rapidamente. É a emoção que determina a experiência do espectador. Entretanto, nos primeiros filmes não é exatamente isso que ocorre; comparando a primeira geração de produções com as seguintes é possível perceber que os personagens possuem gestuais mais contidos, explorando pouco as feições faceais e, portanto, dando a impressão ao telespectador dos sentimentos também serem mais reprimidos. Quando comparamos duas

---

[38] Eu acredito que nostalgia é um dos pontos fundamentais daqueles que trabalham com animação.
[39] Hoje em dia, todos são atraídos pelo poder, as pessoas se identificam com esses heróis e se imaginam como eles. Mas eu acredito que temos que dar um ar de realidade as coisas e não fazer disso um show. E é por isso que não busco fazer animação baseado em mangás e afins. Animação tem que ser ficcional, mas de maneira alguma pode perder a noção de realidade, temos que fazer o mais real possível, caso contrário o animador está criando uma mentira.
[40] Busco por personagens que tenham problemas reais, por isso muitas vezes eles acabam se metendo em situações que parecem bobas. Ao montar o enredo, mostro apenas a ponta do iceberg dos meus personagens.
[41] Animadores não podem ficar reféns desse tipo de técnica, o trabalho de animar cai pela metade, além de perder todo o sentimento.

cenas onde o sentimento representado é o susto, podemos notar essa diferença entre a forma que o sentimento é apresentado.

ILUSTRAÇÃO 30 – Expressão de susto das personagens (1) Satsuki ao encontrar pela primeira vez a figura do Totoro e de (2) Chihiro ao encontrar um cliente na Casa de Banho.
FONTE: Autora

Com isso, existem três vertentes que Miyazaki busca seguir em seus filmes, por acreditar que são dificuldades que as pessoas podem se deparar em qualquer momento da vida. (1) Não importa a idade, sempre haverá o desejo de encontrar o amor em outra pessoa e, além disso, o frio na barriga que dá ao encontrá-lo. (2) Focar em um objetivo e seguir buscando-o sem levar em conta a adversidades, pois o animador acredita que os jovens estão cada dia mais perdidos. (3). Mostrar seus desejos e sentimentos às claras, sem ter medo das reações de terceiros. Embora os três pontos estejam presentes em seus filmes, o objetivo número dois é o que fica mais evidente. Todos os protagonistas possuem metas na vida muito claras e isso já é apresentado ao espectador logo no início do filme. Em *Vidas ao Vento* (2013) Jiro Horikoshi tem o sonho de se tornar um piloto de avião, logo percebemos isso quando somos introduzidos a Jiro pequeno sonhando que está voando e conversando com Caproni. Em *Princesa Momonoke* a protagonista que dá nome a produção é uma garota de temperamento forte cujo a única coisa que ela luta é para defender a floresta daqueles que desejam destruí-la. Em ambas as produções o romance existe, mas fica em plano secundário, bem como outros filmes do estúdio onde sequer a menção a um romance, como *Túmulo dos Vagalumes*.

Para ilustrar as afirmações acima, peguemos como exemplo Mononoke, a heroína do filme *Princesa Mononoke*. Vivendo na floresta reclusa da sociedade, encontra o amor com o Príncipe Ashitaka, embora não aceite os sentimentos que tem pelo menino, não deixa de ajudá-lo em sua jornada. Tem o objetivo claro em proteger a floresta contra a invasão dos homens e não mede esforços para isso, até mesmo colocando em risco aquele pelo qual nutre sentimentos. E por fim, é enfática e nunca esconde que não pretende sair da floresta e continuar protegendo seus habitantes. O mesmo acontece com Shizuku em

Sussuros do Coração, que deseja fortemente tornar-se uma escritora, está sempre escrevendo, mesmo que isso comprometa seus estudos ou suas noites de sono. Ao encontrar o colega de escola, Seiji, os dois passam a sair juntos enquanto apoiam os sonhos um do outro. Seiji sai do Japão para estudar fora do país, com a promessa de Shizuku que quando retornar ela terá um livro escrito. Ao ser questionado pelos seus pais, ela não reluta em falar que seu desejo não é ir para uma faculdade ou qualquer outra coisa que eles tenham planejado para ela, ela queria se dedicar à suas histórias e apoiar seu namorado. Esses são apenas alguns exemplos das heroínas fortes que Miyazaki desenvolveu, nos capítulos seguintes aprofundaremos mais nesse assunto.

Muitos filmes têm seu roteiro baseado no uso de gags[42], o qual Miyazaki crítica em seu livro: "talk about stupid thing about human do"[43] (MIYAZAKI, 2009, p. 100). Portanto, procura usar o recurso das gags para representar momentos em que seus personagens fazem seu melhor e por uma estranha razão acabam perdendo o foco e fazendo algo que não é comum para eles. "It makes them look more true"[44] (MIYAZAKI, 2009, p. 100). Como Howl, personagem de *Castelo Animado*, que apesar de ser um personagem egoísta e medroso, se arrisca para salvar Sophie no encontro que tem com Madame Sulliman, uma poderosa feiticeira e também antiga professora de Howl.

Apesar do apelo pelo real, o diretor ressalta que a animação tem que ter seu toque de ficção, pois quando o espectador vai assistir, o que ele procura é algo leve e revigorante, pois vê o filme como uma forma de escapar dos problemas.

> To discover a feeling of adoration, of honesty, ando f something positive that thay didn't know they had themselves, and then return refreshed to their daily realities and routines. This, I think, is the true role of popular movies: purity of emotion.[45] (MIYAZAKI, 2009, p.71).

No entanto, o imaginário tem que estar ligado ao real, para que o público possa compreender facilmente o que está sendo transmitido. Enfatiza que no mundo há pessoas boas e ruins, entretanto, não são facilmente identificáveis, por isso, não se utiliza da ideia de vilania convencional. Nas suas animações Miyazaki evita fazer essa diferenciação. "The evil characters that appear in them are truly dashing. They are lighthearted, generous

---

[42] Efeito cômico inserido, geralmente muito breve, que é inserido em uma representação de teatro, cinema ou televisão.
[43] Falam sobre coisas estúpidas dos seres humanos.
[44] Isso faz eles parecerem mais verdadeiros com o ser humano.
[45] Para mim, o mais importante em um filme é descobrir um sentimento de honestidade e positividade que o espectador não sabia que tinha e então voltarem cheios de energia para suas rotinas. Isso é o principal nos filmes: purificar as emoções.

and good-looking. I'm frankly so sick of stories where the most negative characters appear with scary faces." [46] (MIYAZAKI, 2009, p.413). Não existe personagens totalmente maus, muitos acabam se tornando companheiros das heroínas no decorrer do filme. Em *Porco Rosso*, os piratas que tentam roubar o avião de Marco no começo, ficam ao seu lado no final para proteger a personagem Fio de um casamento indesejado. Em *Castelo Animado* o personagem central Howl é por si só um papel cheio de dualidades; muito atraente, ajuda a heroína Sophia a escapar de bandidos no início da animação, todavia, o próprio é um feiticeiro medroso que foge das suas obrigações. E ainda no mesmo longa-metragem, há a figura da Bruxa das Terras Abandonadas, que aplica um feitiço em Sophia a tornando uma senhora idosa, mas ajuda a menina a conquistar Howl no decorrer do filme. Já em *Castelo do Céu*, esse posto é ocupado pela velha Dola, mãe e capitã de uma gangue de piratas. O primeiro contato com a personagem acontece quando ela aparece assaltando a cidade e perseguindo os protagonistas. Situação que se inverte na segunda metade do filme, quando ambos os grupos estão sendo perseguidos por militares e se veem obrigados a juntar forças, Dola acaba se tornando uma vozinha amorosa para as duas crianças. O diretor nos mostra que ninguém é totalmente mau, mostrando ao público as diversas facetas que uma pessoa pode ter, pois considera que é dessa maneira que os homens se comportam naturalmente, mudando sua forma de agir conforme a situação.

3.1.2 O PROCESSO

> First of all, you have to know what you're going to do! Has to be a theme. Many people make films full of technology, but with a confused idea, but when the film gets its message across, even if it doesn't use a lot of technology, it remains a good film, because there is really something for viewers to reflect.[47] (MIYAZAKI, 2009, p.106)

A afirmação que o diretor expõe em seu livro define muito bem não apenas o seu pensamento quanto à animação, mas também suas produções até então. Apesar de o Japão ser conhecido pelo grande avanço tecnológico, Miyazaki não se sentiu à vontade para explorar o campo da animação 3D exatamente pelo fato de ir contra aos seus princípios,

---

[46] É mais interessante representar o mal de forma atraente, e aparentam ter uma boa personalidade, estou cansado de personagens maus cheios de cicatrizes.

[47] Antes de tudo, você tem que saber o que vai fazer! Tem que ter um tema. Muitas pessoas fazem filmes cheios de tecnologias, mas com uma ideia confusa, mas quando o filme passa sua mensagem, mesmo que não use muita tecnologia, ele continua sendo um bom filme, porque realmente há algo para os espectadores refletirem.

onde a qualidade de um filme não precisa e não deve estar atrelada ao uso da tecnologia. Defende que a tecnologia é apenas uma consequência do que se deseja produzir, caso não saiba o que almeja dizer, a tecnologia por si só não será suficiente. Por esse motivo, não mudou técnica artesanal utilizada desde que inauguraram o estúdio. No livro ele descreve o passo a passo das produções do estúdio, sendo o primeiro passo a elaboração do cenário.

Um filme não pode ser feito sem dedicação e muito esforço. "We offer a great work structure, because without good conditions, we will not be able to maintain a good production"[48] (MIYAZAKI, 2009, p. 88). O estúdio conta com jardins extensos e um local para tomar café bem ao centro da estrutura para que seja de fácil acesso a todos, o nome é "*The Bar*". O animador defende que é muito importante que todos os envolvidos se conheçam e por isso oferece um ambiente para almoçarem juntos.

O cenário pode ser a etapa que mais precisa de concentração, onde a equipe tem que usar toda sua criatividade e colocar a capacidade de todos em jogo, levando bastante em conta as ideias do roteirista. "A good scenario is essencie of the movie, need to thing on details. Currently we conduct what we call Project study meetings, where we select a scenario and all read it. Every one can voice opinions on it at the meeting" [49] (MIYAZAKI, 2009, p.105). Desses encontros Miyazaki explica que permanecem aquelas ideias que são mais fora da caixa, porque são essas as mais interessantes de colocar em prática. O importante é colocar riqueza nos detalhes, segundo ele, os desenhistas passam horas decorando elementos que por vezes nem serão notados, como as árvores que possuem riqueza de folhas e troncos grossos, diferentes de muitas animações em que as arvores aparecem com um tronco magricelo e sem vida. "When we do create films, at the very root of the story, I think our views of nature inevitably come into play. Full of detais that make the viewer's eyes shine"[50] (MIYAZAKI, 2009, p. 105).

---

[48] Oferecemos uma ótima estrutura de trabalho, pois sem boas condições, não seremos capazes de manter uma boa produção.
[49] Um bom cenário é a essência do filme, por isso é importante pensar em todos os detalhes (...) organizamos encontros para que todos possam opinar sobre os cenários que imaginam.
[50] Quero fazer cenários em que o espectador tenha vontade de entrar neles. Os cenários ricos fazem os olhos de o espectador brilhar.

ILUSTRAÇÃO 31 – (1) Túnel no filme Meu Vizinho Totoro em que Mei entra para encontrar o deus da floresta. (2) Casa de campo de Gina no filme Porco Rosso. (3) Aldeia no filme Princesa Mononoke. (4) Quarto de Howl em O Castelo Animado.
FONTE: Autora

Com os pequenos recortes mostrados na ilustração 31 é possível verificar que a atenção com o cenário é verídica. Na quarta imagem, o quarto de Howl é cheio de objetos que o feiticeiro reconheceu em suas viagens. A cena dura poucos minutos no filme, porém é possível notar a riqueza nos detalhes dos objetos que estão em segundo plano na cena. Ao aproximar e se atentar aos detalhes verifica-se que a escultura em madeira está talhada com uma flor ao topo e demais desenhos no seu corpo. O grande olho metálico parece reluzir sobre a tela, as pilhas de livros que parecem empoeirados de estarem tanto tempo parados na estante. O cenário de fato ganha vida.

ILUSTRAÇÃO 32 – Detalhe na decoração do quarto de Howl.
FONTE: Autora

Miyazaki dá uma atenção especial aos cenários rurais e florestas, embora não goste de ser rotulado como o protetor do meio ambiente, em seus filmes o apreço pelo ecossistema é notável. “Every language in the world stating that forest represent the origins of humanity. We are all born from the florest (...) there are almost Always giant trees in my films”[51] (MIYAZAKI, 2009, p.140). Ao ampliarmos imagem de número um (ilustração 27), as raízes da arvore se destacam, e até as folhas secas e amassadas estão representadas na cena. Esse cuidado que o animador toma é devido ao fato de acreditar que a natureza é fascinante em seus pequenos detalhes, e ao fazer isso, está fazendo sua parte para conscientizar as pessoas sobre a importância da preservação.

ILUSTRAÇÃO 33 – Close na natureza representada no filme Meu Vizinho Totoro.
FONTE: Autora

Além do cuidado especial com os cenários, Miyazaki também se atenta às cores que serão usadas. “I like to think that the colors we have used are good enough. We create new color palettes for all films, in addition to maintaining the ones already created”[52] (MIYAZAKI, 2009, p. 411).

Os *storyboards* e os sketches são partes essenciais no desenvolvimento dos filmes. Para Miyazaki “when we decide to make a film, we are not making a film, we are making ourselves (...) so I waste time on sketches, the film has to leave me to be honest.”[53] (MIYAZAKI, 2009, p.110). O autor continua seu raciocino expondo que os *sketches* levam tempo para serem feitos e podem ser realizados desde o começo até o final do projeto. Essa parte é importante para desenvolver melhor a ideia original, com isso, ele argumenta que consegue colocar no papel aquilo que estava na cabeça e entender melhor a história e os personagens. “As the idea takes shape, less sketches are made, the

[51] Natureza é natureza em todas as línguas, ela representa a origem da humanidade, todos nós nascemos da floresta (...) quase sempre há árvores gigantes em meus filmes.
[52] Gosto de pensar que as cores que temos usados são boas o suficiente. Nós criamos paletas de cores novas para todos os filmes, além de manter as já criadas.
[53] Quando decidimos fazer um filme, não estamos fazendo um filme, estamos fazendo nós mesmos (...) por isso eu perco tempo nos sketches, o filme tem que sair de mim para ser sincero.

important thing is to put the idea on paper”[54] (MIYAZAKI, 2009, p.412). Para o filme *Sussurros do Coração*, foram realizadas 450 páginas de sketches para um filme de 90 minutos. Já para o filme *Serviços de Entregas da Kiki* foram desenvolvidas 550 páginas e *Castelo do Céu* totalizou 650 páginas. Ele compara com as animações que costumava realizar para a Toei, onde um filme de 1h40 minutos continha em torno de 43 mil desenhos, enquanto suas produções de 1h15 alcançam uma média de 50 mil desenhos.

> I think my films are not inside my head, but are in a space above my head. The films already exist. My work consisto f nothing more than discovering how i can get as close to that direction is posssible. The filmmaker just become a slave to the film. The relationship is not one of me creating the film, but rather of the film forcing me to create it.[55] (MIYAZAKI, 2009, p. 430).

Por esse motivo, as animações desenvolvidas podiam demorar uma média de dois anos para ficarem completas. No primeiro ano decidiam os detalhes importantes da animação, no seguinte eram realizados os desenhos, *storyboards* e o desenvolvimento em si e apenas no terceiro ano, onde os ajustes finais são feitos para lançar o filme. Miyazaki ressalta que diferente de outras produtoras, a maior parte do dinheiro investido é no processo de produção, e não na divulgação e propaganda.

---

[54] À medida que a ideia vai ganhando forma, são feitos menos sketches, o importante é colocar a ideia no papel.

[55] As ideias existem na minha cabeça, meu trabalho é só de colocá-las em prática da melhor maneira possível. É como se o filme estivesse me forçando a fazê-lo e o importante é seguir minha intuição. Eu sinto, na verdade, que o filme é que está me fazendo.

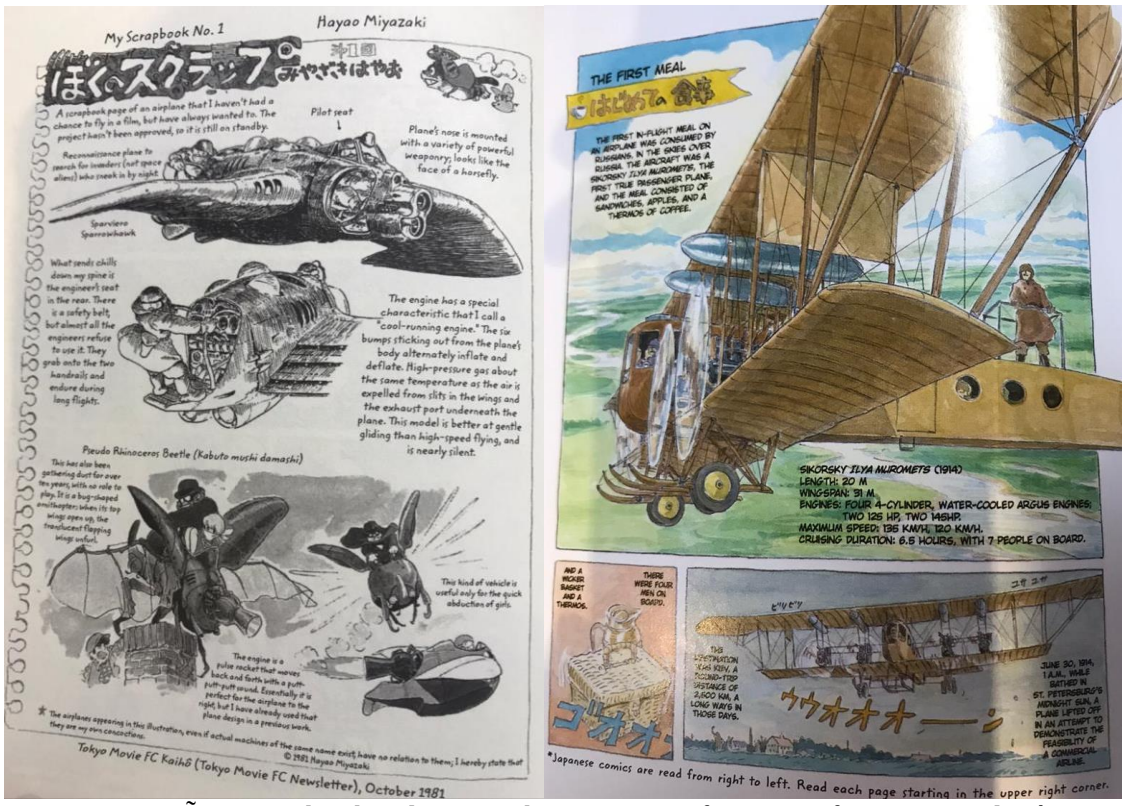

ILUSTRAÇÃO 34 – Sketches de Miyazaki, o primeiro, feitos a grafite e o segundo já em aquarela.
FONTE – Starting Point (2009, p.229 e 218)

Ele também tomava um cuidado especial com o desenvolvimento dos personagens em geral, não apenas os protagonistas. Embora esse cuidado esteja mais focado nos aspectos psicológicos do que as feições em si. Kiki, por exemplo, é uma personagem com altos e baixos durante o filme e fica visível para o espectador seus dramas e suas inseguranças, bem qual são seus pontos forte; muito corajosa em sair de casa e tentar a vida na cidade grande, a menina, como qualquer adolescente, está insegura da sua aparência – se considera feia – além de ter muito medo do futuro, com frustações como decepcionar os pais ou conseguir um emprego satisfatório. No entanto, o desenho da personagem em si é muito simples, lembrando, inclusive, a personagem de *Castelo do Céu*, Sheeta.

ILUSTRAÇÃO 35 – (1) Sheeta e (2) Kiki. Ambos possuem vestido meia mangá, na cor azul; adereço vermelho e cabelo no tom castanho. (3) Satsuki e (4) Sheeta agora com o cabelo curto e roupa de tom amarelo, muito semelhante a irmã mais velha do filme Meu Vizinho Totoro.
FONTE – Autora

Estudou detalhadamente aquilo que desejava animar, pesquisava a maneira como os animais andavam, o caminhar das crianças em relação aos deles e percebeu que há segundos de diferença até mesmo do caminhar do adulto pela manhã e ao retornar do trabalho. Por exemplo, em sua pesquisa relata que uma criança demora apenas meio segundo em cada passo, enquanto um elefante leva dois segundos.

> For me, animition is like a candy. My candy must be colorful, I have to create something that looks like it tastes better than the other. (...) the film have to express my ideologies, what I believe is import and what I think is wrong.[56] (MIYAZAKI, 2009, p. 173).

Os filmes do Studio Ghibli buscam transmitir para o espectador o conceito de independência. Mostrando personagens que tem que aperfeiçoar suas habilidades e realizar coisas que não gostam, pois isso que significa amadurecer. Que o sucesso vem

[56] Animação é como fazer um doce para vender. Ele tem que ser colorido e ter algo que chame a atenção, parecer melhor que os outros (...) o filme tem que expressar minhas ideologias, o que acredito ser importante e o que acho que é errado.

depois de muitas quedas e que nem sempre encontraremos pessoas boas em nosso caminho, porém, temos que aprender a lidar com elas. Sem esquecer o conceito básico do estúdio, de animações que tragam sentimentos de simplicidade e revigorantes. “Earth is not a gentle place that people idealize, but our movies seek to convey hope.” [57] (MIYAZAKI, 2009, p. 170).

Devido a importância que Tezuko teve na animação, é comum as comparações entre os dois ícones, especialmente devido a divergência de técnicas empregadas, enquanto o primeiro explora a animação televisiva, sacrificando a qualidade técnica; Miyazaki vai para o caminho oposto, optando pelas telas de cinema e trabalhando anos em um único roteiro, para garantir a qualidade de seu produto final.

> I would never had been able to do my work had, I always referred to the man as God and relegated him to sacred place. The reality that I’ve been powerfully influenced my Tezuka, then, after i turned 18 and decided that I’d better start drawing my own.[58] (MIYAZAKI, 2009, 193).

Foi essa a relação entre o deus da animação e o consagrado diretor do estúdio Ghibli. Embora não gostasse de admitir, todos que viam seus desenhos logo os assimilavam ao Tezuka; por esse motivo começou a considerá-lo como um rival a ser superado. Continua declarando que acredita que as pessoas colocam Tezuka em um pedestal. Como não havia muitas referências no Japão, Tezuka acabou se baseando muito nas animações da Disney, o que, segundo o Miyazaki, comprometeu a qualidade de suas produções.

> But as an animator, I don't like Tezuka's work. I think they are very pessimistic. I believe that animation is bound to arrive in Japan, even without its influence. Without it, it might have taken another two or three years and there would be more time for quality animation.[59] (MIYAZAKI, 2009, p. 194)

3.1.4 PROTAGONISTAS CRIANÇAS

Miyazaki afirmou em seu livro que não se baseou em sua infância para elaborar seus filmes. Foi observando os filhos de amigos, vizinhos e os seus próprios que surgiram as ideias. Ela completa o raciocínio comentando que se conecta rapidamente com a

---

[57] A Terra não é um lugar gentil que as pessoas idealizam, mas nossos filmes procuram transmitir esperança.
[58] Eu nunca consegui fazer meu trabalho sem colocarem ele como referência, embora eu tenha sido influenciado por ele fortemente, quando comecei a desenhar com 18 anos me forcei a fazer um traço meu.
[59] Mas como um animador, eu não gosto do trabalho de Tezuka. Acho que são muito pessimistas. Acredito que animação está fadada a chegar no Japão, mesmo sem a sua influência. Sem ele, talvez tivesse demorado mais dois ou três anos e haveria mais tempo de uma animação de qualidade.

maioria das crianças, porém, não acredita que todas as crianças são fofas e inocentes e quanto mais elas crescem, mais complexas elas ficam.

André Bazin, no livro *O cinema: Ensaios*, defende que o uso de protagonistas crianças reside no fato de elas transmitirem de forma pura todos os tipos de sentimentos. Na medida em que crescemos, vamos perdendo a naturalidade de muitos sentimentos e, consequentemente, reprimindo nossas emoções e desejos. Uma cena onde um personagem chora por ser abandonado por aquele que ama pode ser percebida de maneiras diferentes quando o protagonista em questão é uma criança; a cena se torna mais sensível ao espectador. Quando o espectador adulto assistir ao filme, ele contemplará seus próprios sentimentos naquelas cenas.

O fato de uma criança ser a protagonista, ainda confere ao diretor a liberdade de trabalhar com dois vieses. A concepção adulta de heroísmo, fazendo coisas que possivelmente uma criança não faria. Entretanto, fica livre para possuir sentimentalismo como chorar e desesperar-se, fato que causa impacto entre os espectadores, emocionando-os.

Mas o recurso de utilizar protagonistas mirins não é exclusivo do Studio Ghibli e nem mesmo da própria animação. Saindo do âmbito da animação japonesa e da própria Disney, temos os exemplos como *South Park* que é focado no público adulto, porém todos os personagens principais são crianças que tem que resolver problemas que não correspondem a sua idade, pelo contrário, são questões da vida madura. O mesmo ocorre com a série *Rick and Morty*. Indo mais além, o filme Extraordinário concorreu ao Oscar em 2018 e conta a história de August Pullman, um garoto de 10 anos que devido a uma deficiência no nascimento teve que passar por 27 cirurgias. August possui uma realidade complexa devido a suas feições e tem que lidar constantemente com preconceitos. A produção busca tocar o espectador para como o diferente é visto na sociedade e a maldade que essas pessoas têm que passar no seu dia-a-dia, colocando em xeque inclusivo os nossos valores. Outro exemplo é *Little Miss Sushine* que trata de questões de aceitação do corpo e do padrão atual de beleza.

3.2 CAPITAL EMOCIONAL

Henry Jenkins em seu estudo sobre a Cultura da Convergência defende que lovemarkers (ou capital emocional) é aquilo que se refere à importância do envolvimento e participação do público com os conteúdos da mídia, condição que vem crescendo cada

vez mais devido ao advento da internet. Jenkins defende ainda que esse envolvimento passou a ocupar um lugar fundamental no desenvolvimento da cultura.

Nessa mesma linha de raciocínio, Miyazaki relata que as animações se tornaram cada vez mais populares entres os jovens e os estudantes.

> É um período da vida que os jovens começam a ter o ideal de liberdade (...), eles frequentemente acham que podem viver em um mundo apenas deles. Para esses jovens, animação é algo que eles podem incorporar nesse mundo particular. Viver em um mundo que restringe, se você for livre disso, poderá ser capaz de fazer muitas coisas. Eu acredito que isso que faz os jovens serem tão fascinados pelas animações (MIYAZAKI, 2016, p. 18).

Princípio também defendidos no artigo, *Uma perspectiva sobre fãs ao longo da trajetória de vida* (2016), escrito por Lee Harrington e Denise D. Bielby. Eles alegam que na contemporaneidade as mídias influenciam cada vez mais nas transições dos ciclos de vida de cada indivíduo. Através da tecnologia criou-se o conceito de massas que, por sua vez, ajudou a definir diferentes grupos. Esses grupos que os jovens fazem questão de integrar, porque eles trazem a ideia de pertencimento e identidade. Jenkins chamou isso de letramento midiático, nem sempre quem consome a mídia é capaz de interpretá-la e historicamente o letramento também é uma forma de segmentação da população. Hoje acabou se tornando uma maneira de segmentar quem participa da cultura daquele nicho. Um exemplo que o estudioso dá é a comunidade *The Daily* criada por uma jovem de 13 anos, Heather Lawver. A rede consiste em um jornal escolar de uma escola que existe apenas na imaginação daqueles que são fãs da série de filmes *Harry Potter*. Lá as crianças criam perfis onde "misturam detalhes triviais do dia-a-dia com o mundo de *Harry Potter*" (JENKINS, 2009, p. 245).

Esse ideal de "ser alguém", de "se identificar" é muito forte na adolescência, devido às diversas mudanças hormonais e mentais que o jovem está passando. Por isso, eles se envolvem mais facilmente com os seus "objetos de admiração, que os ajudam a dar significado aos seus corpos em transformação e explorar os sentimentos emergentes do eu independente" (HARRINGTON; BIELBY, 2016, p. 35). O espectador está em busca da sua identidade, seu gênero e sua sexualidade. Fãs costumam compartilhar coisas entre si e muitas dessas histórias e romances trazem como tema:

> A imagem da criança descobrindo sua identidade, utilizando essas comunidades para superar um evento dramático e dificuldades do mundo real, como divórcio e doenças. Além disso, muitas crianças se sentem excluídas dos papeis disponíveis na sociedade e se esforçam para se inserirem na fantasia. (JENKINS, 2009, p.246).

Com as comunidades, essas crianças possuem a possibilidade de interagir umas com as outras por meio dos personagens que criaram. “A ausência de contato direto, iguala as pessoas, todos são iguais na internet” (JENKINS, 2009, p. 247).

Por outro lado, os fãs mais velhos consomem o mesmo que os jovens, entretanto, de forma diferente. Com o amadurecimento, a leitura desses textos também amadurece e eles passam a ver como uma fase da vida, um marco do seu passado e da sua história. “Pensar e associar quem eles eram e quem são hoje. Uma memória afetiva, cenas e personagens que refletem quem eles eram” (HARRINGTON; BIELBY, 2016, p. 45).

Críticos mais conservadores alertam que “as experiências culturais podem confundir a criança do que é real e do que é fantasia” (JENKINS, 2009, p.267). Interpretam que a cultura popular como uma armadilha que enreda os jovens em um mundo de fantasia perigoso, enquanto outros promovem seu uso para explorar questões morais. Porém, nos grupos, as crianças renunciaram a fantasia para conquistar o direito de tê-las. Um exemplo é o caso das populares fanfics – histórias criadas por fãs cujo cenário se passa em um enredo já existente. Warner tentou proibir os fãs de escreverem histórias dentro do mundo de Harry Potter e obteve uma rápida reação de comunidades do mundo todo realizando um abaixo assinado contra a produtora pelo abuso, os fãs alegavam que graças a eles que a Warner conseguiu arrecadar tanto dinheiro. Sem argumentos legais, a produtora abriu um espaço na sua própria plataforma “acabamos concedendo a eles a aprovação oficial e acesso a materiais para inclusão no site, para que pudéssemos mantê-las na família e, ao mesmo tempo, proteger adequadamente os materiais de Harry Potter”. (JENKINS, 2009, p. 261).

Fãs defendem a construção de sua própria cultura e as crianças são participantes ativas nessa nova paisagem, encontrando voz por meio da participação em comunidades de fãs, declarando seus próprios direitos. “Ao mesmo tempo, estão traçando novas estratégias para lidar com a globalização (...) estão usando a internet para se conectar à crianças do mundo todo e, desse modo, encontrando interesses comuns e forjando alianças” (JENKINS, 2009, p. 284).

Os dois estudiosos convergem na ideologia de Miyazaki. O diretor deseja fazer animações em que seus espectadores possam se apegar e se espelhar para tirar as dúvidas que pairam sobre essa nova fase e essa transição do ciclo, bem como também pretende atingir o público adulto, alcançando a sua memória afetiva e o seu sentimento de nostalgia.

> De noite, somos todos diretores de cinema (...) um sonho é como um filme que cada um de nós faz com inteira liberdade. Enquanto sonha nós somos ao mesmo tempo realizador e espectador. Sendo o cinema apenas uma tentativa de projetar o que inventamos nos sonhos. (AVELAR, 2007, p.107)

Enfim, podemos declarar que as produções de Miyazaki são desenvolvidas pensando em vários detalhes e que de fato há muito das ideologias do diretor nelas. No que concerna a pesquisa, alguns fatores devem ter uma consideração especial, são eles: o tratamento dado aos protagonistas e os antagonistas, a aversão à estética nos tradicionais animes, bem como o cuidado especial com os cenários e o desenvolvimento da natureza, buscando o refinamento pelo qual ficou conhecido entre os espectadores nipônicos.

Ainda é importante pensar nos pilares identificamos nas produções do Studio Ghibli e de Miyazaki, especialmente. (1) A busca pelo amor é um anseio de qualquer pessoa, segundo o autor, não importa a idade. Esse amor pode ser encontrado em outra pessoa, em um objeto ou até mesmo numa ocupação. (2) Ter objetivos claros e ir em busca deles independente dos problemas que terá que enfrentar. (3) Os personagens devem mostrar seus sentimentos as claras, esse ponto merece destaque pois vai contra o que ao que a sociedade japonesa prega, onde você deve pensar na harmonia coletiva, mesmo que isso signifique abdicar de seus desejos pessoais. Com isso, esse pode ser um dos pontos que fizeram os filmes do Studio Ghibli tão populares, pois se tornaram uma forma do espectador dar vazão as suas emoções.

Ainda no decorrer no capítulo foi trazido conceitos do uso de protagonistas crianças segundo Andrá Bazin e como a mídia tem influenciado nas transições de fases de cada indivíduo, embasado nos estudos de Jenkins. Esses dois aspectos são importantes pois nos ajuda a compreender mais a fundo os filmes dessa pesquisa; levando em conta que nas quatro animações os protagonistas são crianças e como o amadurecimento nem sempre é um caminho fácil.

Portanto, o próximo capítulo será a análise fílmica em si. Os quatro filmes do corpus serão avaliados pelos aspectos narrativos, simbólicos e estéticos, dessa forma, poderemos verificar os pontos convergentes e traçar uma evolução entre as produções.

CAPÍTULO 4

ANÁLISE FÍLMICA

4.1 IDEIA MATRIZ

Em seu livro de 1994, *Autor no Cinema*, Jean-Claude Bernardet defende, o conceito de Ideia Matriz, que seria a personalidade do autor no filme, sua assinatura. Ela pode ser percebida através de repetições identificadas no decorrer das obras produzidas. Para Bernardet, o cinema é uma forma "na qual o autor expressa seu pensamento" (1994, p. 23). Sendo essa expressão totalmente pessoal, de experiências próprias e marcas da cultura em que ele está inserido. Por meio da produção cinematográfica, o autor é capaz de externalizar o que está no inconsciente coletivo.

O autor ainda defende que a ideia matriz não é algo que está inerente ao diretor. Ela simplesmente acontece no decorrer da carreira, não sendo algo que se constrói. "A medida em que o autor se aproxima da descoberta (da ideia matriz), o sistema se tornará mais coerente, ganhando mais homogeneidade" (1994, p. 33). Para Jean-Claude, a definição de ideia matriz está ligada ao fato de que o diretor repetirá incessantemente o mesmo filme.

É exatamente isso que se verifica nos filmes do Studio Ghibli. Podemos afirmar que Miyazaki e Takahata encontraram a sua ideia matriz, pois descreveremos mais a frente como as produções do estúdio seguem um padrão específico, quase que contendo as mesmas características. Fellini afirmou em determinado momento: "Tenho a impressão de que rodeio sempre o mesmo filme". O mesmo ocorreu com Bresson, que falou: "Acho que é uma coisa que deve tornar-se puramente intuitiva. As coisas devem acontecer impulsivamente". E Haws, quando indagado sobre seus filmes sempre conterem o homem em ação e o seu esforço para lutar, respondeu "Isso até pode ser verdade, mas não estou consciente disso" (BERNARDET, 1994).

O conceito de padrão também é muito pregado na cultura nipônica, ao ponto de receber o nome de Conceito Kata, sendo uma parte integrante de qualquer área, desde esportes, artes, cozinha e até mesmo no trabalho.

> Parece ter havido um encadeamento entre todos os comportamentos culturais significativos, não só em ideológicos ou culturais, mas nas atividades em relação ao treino e ênfase em padrões. A prática religiosa e o treinamento nas artes, comércio ou exército são muito semelhantes. As pessoas comuns que participam destas atividades estão absorvendo, incorporando e desenvolvendo os valores, não pelo que representam os conceitos ou pelo treino intelectual,

> mas por causa de seu comprometimento com padrões específicos de comportamento. (LUYTEN apud MINAMOTO[60], 2012, p. 60)

Cada técnica de animação gera uma estética particular, um filme realizado a lápis de cor em um estilo minimalista não cria a mesma impressão visual que um filme realizado com marionetes.

> A maioria dos animadores manteve sempre uma técnica idêntica para conservar um toque reconhecível. Um filme de Miyazaki, ainda que realizado em 2D tradicional, não se parece com outros filmes realizados com a mesma técnica. (DENIS, 2007, p. 22).

Cada autor tem sua técnica predileta, aquela com o qual se sente mais livre. Determina a técnica relativamente ao seu modo de narrar, contingências econômicas e até ideológicas. O que Miyazaki realiza são fábulas sobre a inconsciência dos homens e o poder dos deuses e dos espíritos, tendo claramente a ideia da relação irregular do homem com a natureza.

4.2 DESMONTANDO OS FILMES

Segundo Christian Metz[61] existe cinco percepções sobre um filme e no livro *A Estética do Filme*, Jacques Aumont traz esses conceitos aos leitores:

> (1) Percepção, na medida em que ela já constitui um sistema de inteligibilidade adquirida e variável de acordo com as culturas;
> (2) O reconhecimento e a identificação dos objetos visuais e sonoros que aparecem na tela
> (3) O conjunto dos "simbolismos" e das conotações de diversas ordens que se vinculam aos objetos (ou às relações de objetos), mesmo fora dos filmes, isto é, na cultura;
> (4) O conjunto das grandes estruturas narrativas;
> (5) O conjunto dos sistemas propriamente cinematográficos que organizam em um discurso de tipo específico os diversos elementos fornecidos ao espectador pelas quatro instâncias precedentes (AUMONT, 1995, p.183)

Metz defende que ao analisar o filme devemos levar em conta o âmbito da cultura em que o filme está inserido, os objetos técnicos em geral, como visual e sonoros. Os símbolos que são inseridos na produção e como eles interagem na narrativa e, por fim, como esses quatro pontos interagem entre si.

---

[60] Ryoen Minamoto, professor e escritor de obras sobre a visão do mundo filosófico do Japão pré-moderno. Seus trabalhos focalizam os conflitos de obrigação social e sentimentos pessoais.
[61] Teorizador francês. Ficou conhecido por suas teorias acerca da semiótica no cinema

Estudar um filme tem uma condição diferente da visão de espectador, pois quem faz a analise o filme precisa revê-lo e também "manipulá-lo, para selecionar seus fragmentos, operar comparações entre sequências de imagens não imediatamente consecutivas, confrontar o último plano com o primeiro" (AUMONT, 1995, p. 214).

Desmontar um filme é entender a complexidade do seu produto e conseguir compreender ainda mais o contexto em que está inserido, podendo enriquecer ainda mais a experiência.

4.2.1 ASPECTO NARRATIVO

Um dos critérios que Metz menciona é o foco narrativo, para isso, é necessário fazer uma breve sinopse das quatro produções do *corpus* para que seja possível traçar as semelhanças e as divergências entre os trabalhos, levando em conta a teoria da Jacques Aumont, defende que muitos autores trazem suas histórias para um campo conhecido do espectador para que haja uma identificação mais fácil.

> Para tornar o trabalho e sua função naturais, o filme de ficção tende, com frequência, a escolher como tema as épocas e os pontos de atualidade a respeito dos quais já existe um "discurso comum" (AUMONT, 1995, p. 106)

Meu Vizinho Totoro conta a história de duas irmãs, Satsuki, de dez anos e Mei, de cinco que se mudam para o interior juntamente com o pai, devido a mãe estar hospitalizada, tratando de uma tuberculose. Em uma cidade diferente e com a expectativa da melhora da mãe, as meninas acabam conhecendo uma criatura mágica, a qual batizam de Totoro e que as ajuda a enfrentar esse momento difícil.

Túmulo dos Vagalumes é uma ficção histórica e é o único filme seleciono para essa pesquisa que foi uma produção dirigida por Isao Takahata, ele se baseou no romance parcialmente bibliográfico do escritor Akiyuki Nosaka, publicado em 1967. A história se passa nos meses finais da Segunda Guerra Mundial, mas especificamente na cidade de Kobe, quando o Japão sofria sucessivos ataques aéreos dos americanos. A animação conta a tentativa de sobreviver dos irmãos Seita e Setsuko que se encontram sozinhos depois da morte da mãe devido a um bombardeio e o pai vir a falecer no campo de batalha.

Serviços de Entrega da Kiki foi o quarto longo lançado pelo estúdio e narra a trajetória da bruxinha Kiki, que seguindo a tradição familiar, deve deixar sua casa ao completar 13 anos e se aventurar em uma nova cidade, onde continuará seu treinamento para se tornar uma boa bruxa. A menina voa em direção a cidade grande acompanhada apenas de seu gato de estimação – Jiji. O começo na nova vida é cheio de obstáculos, sem

possuir outras habilidades além de conseguir voar, Kiki decide começar um serviço de entregas via vassoura mágica para conseguir ganhar dinheiro e se manter, além disso, passa por dramas típicos da adolescência, como: insegurança com a aparência, romances e ansiedade com o futuro.

A Viagem de Chihiro é o mais surrealista dos quatro, porém, também foca sua história nas aventuras e o amadurecimento da pequena Chihiro de 10 anos de idade. A família está mudando de cidade contra a vontade de Chihiro, para economizar tempo durante a viajem o pai decide pegar um atalho, porém, acabam se perdendo e chegando a uma cidade abandonada. Andando pela cidade os pais da jovem encontram um quiosque com várias comidas e decidem se alimentar. Enquanto os pais se ficam no restaurante, Chihiro explora a cidade; sua surpresa é quando anoitece e o local que até então parecia abandonado, fica cheio de espíritos e deuses. Com medo, a menina volta correndo encontrar seus pais e se assusta ainda mais quando os encontra transformados em porcos. A pequena será forçada a amadurecer, trabalhar e cuidar de si mesmo para conseguir sair daquele mundo estranho e ainda salvar seus pais.

Os primeiros dois filmes citados possuem tempos similares, de 1h26min e 1h28min, respectivamente. Já Serviços de Entrega da Kiki e A Viagem de Kiki são um pouco mais extensos, contendo 1h43 e 2h05min. Analisar um filme é também situá-lo em um contexto, numa história. Dito isso, o único filme que temos certeza da época que está inserido é *Túmulo dos Vagalumes*, pois já se inicia nos dando uma data específica: 21 de setembro de 1945. O espectador já está inserido no universo da Segunda Guerra Mundial e quando se inicia a retrospectiva dos fatos, sabemos que elas antecedem a rendição japonesa ao conflito e, portanto, se passam entre janeiro e setembro de 1945.

ILUSTRAÇÃO 36: Começo do filme com Seita narrando sua história.
FONTE: Autora

As demais animações o reconhecimento da época que estão inseridos ocorre mais pela dedução; *Meu Vizinho Totoro* provavelmente se passa na década de 1950, pois vemos elementos como telegrama e telefone com telefonistas, elementos que chegaram ao Japão mais fortemente com a invasão americana logo após a guerra.

ILUSTRAÇÃO 37: Telefone da época
FONTE: Autora

Serviços de Entrega de Kiki, temos elementos como carros da marca Ford, dirigível, TV preto e branco, motos e relógios de pulso, nós levando a crer que o filme se passa perto da década de 1970.

ILUSTRAÇÃO 28: Televisão preta e branca da época
FONTE: Autora

A Viagem de Chihiro dá apenas um sinal, logo ao início, quando o pai de Chihiro comenta assim que chega à cidade abandonada *"Eles faziam muitos desses parques nos anos 90".*

Temos quatro histórias que se iniciarem devido a uma mudança de cidade. Em *Meu Vizinho Totoro* a família deixa a cidade grande para que a mãe doente possa ter uma melhor qualidade de vida no hospital que está internada, embora o espaço seja um campo, não é dado um nome a cidade. Em *O Túmulo dos Vagalumes*, os irmãos chegam ao interior do Japão, onde deverão morar com a tia na cidade de Nishinomiya. Chihiro,

também vai para o interior a contragosto, por causa da transferência de trabalho do seu pai. O filme se desenrola em dois espaços completamente diferentes; (1) interior do Japão, um espaço que caracteriza no filme como o mundo "real" e (2) o mundo fantasma, totalmente imaginário, local que centra maior parte do filme. A única diferença que há é em relação à Kiki, que apesar de se tratar de uma mudança vemos o oposto, ela está saindo do interior para tentar a vida na cidade grande e notamos que Miyazaki tentou trazer um aspecto europeu para a cidade em que Kiki está, o local possui trens típicos londrinos e até mesmo uma torre relógio similar ao Big Ben. Além dos próprios nomes dos estabelecimentos, que não são exatamente uma língua conhecida, mas se utiliza de caracteres ocidentais.

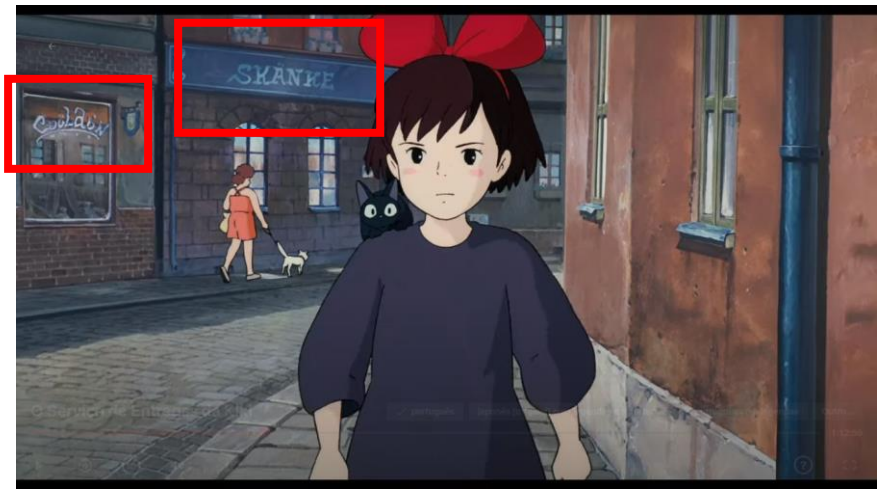

ILUSTRAÇÃO 39: Letreiros na rua com nomes das lojas em ideogramas ocidentais
FONTE: Autora

O narrador real não é o autor do filme. O narrador é sempre um papel fictício, porque age como se a história fosse anterior à sua narrativa, ele que comanda o desenrolar dos faros e que escolhe qual será o enquadramento narrativo, na medida que impõe algumas escolhas enquanto veta outras. O espectador está preso a versão do personagem principal, pois a câmera focaliza nele, deixando de lado os demais acontecimentos. "É importante deixar de lado a ideia de autor. Não é o autor que enuncia ao filme, ele se enuncia sozinho" (AUMONT, 2012, p. 39).

Em três das quatros histórias a narrativa ocorre de forma linear. Da mesma forma que em três dos quatro a história ocorre sem uma figura narrativa, onde a história acontece simultaneamente. A única exceção é o filme *Túmulo dos Vagalumes*, que também é o único filme da lista que foi dirigido por Takahata. A película é narrada em primeira pessoa, pelo personagem Seita e no formato *off*, o interessante da estratégia utilizada é

que o filme inicia-se em *off*, entretanto, a narrativa ocorre por ela mesmo na maior parte da história, aparecendo apenas a figura de Seita já morto olhando em volta, mas apenas o visual, não expressa nenhum comentário. Voltando a narração apenas no final da trama, quando Sestuko falece e Seita está sozinho. É como se o personagem visse o espectador como um companheiro no qual pode contar sua história nos momentos de solidão. Ele não segue uma ordem cronológica pois o filme começa com a morte do Seita para então entramos num *flashback* narrado, contextualizando o espectador sobre os fatos anteriores. Outro ponto relevante é que dentro das memórias de Seita, vamos ainda mais além, como se tivéssemos um *flashback* dentro do próprio *flashback*. O passado da vida das crianças na guerra, o passado da vida feliz da família (antes do conflito) e após a morte se misturam em um único contexto.

O passar de tempo nos longas-metragens ocorre de forma sutil. *Em Meu Vizinho Totoro* percebemos o passar das estações devido a vestimenta utilizada pelas duas personagens principais, sendo que a narrativa se inicia na primavera e se alonga até o verão. Vemos o outono e o inverno apenas nos créditos. O autor ainda da uma dica da época do ano através do calendário que fica atrás da cama do hospital onde a mãe das meninas está internada, nos mostrando que é agosto, sendo, portanto, verão no Japão.

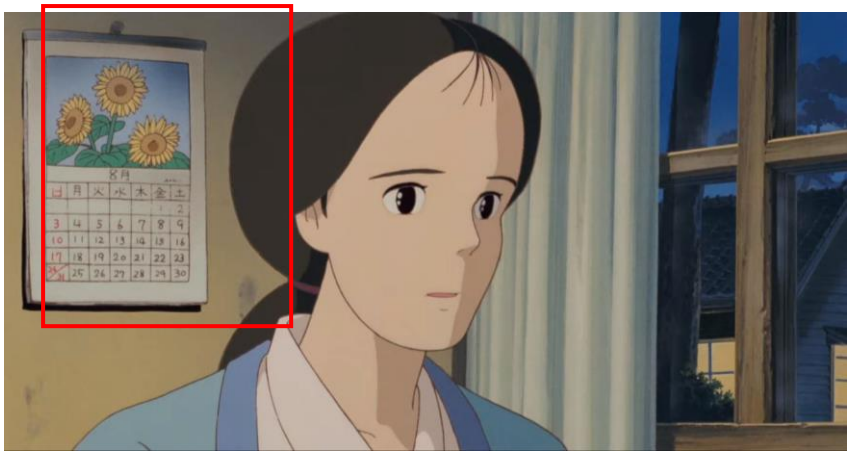

ILUSTRAÇÃO 40: Calendário apontando o mês oito.

FONTE: Autora

Em A Viagem de Chihiro o passar dos meses se torna visível ao final do filme, quando o espectador pode notar que o local onde o carro ficou estacionado tem grande alteração na vegetação, com aspecto de abandono.

ILUSTRAÇÃO 41: Antes e depois do portal, onde o carro ficou estacionado
FONTE: Autora

Ainda comentando sobre o viés narrativo, Francis Vanoye e Anne Goliit-Lété no livro *Ensaio Sobre a Análise Fílmica* indicam formas de analisar um filme inteiro e sugerem segmentar, distinguir as subpartes e os critérios dramáticos – evolução da história e sub qual critério ocorre a progressão: evolução dos personagens, ascensão da tensão, contrastes, entre outros. "Cada ato gira em torno de um acontecimento ou uma série de acontecimentos ligados uns aos outros" (VANOYA; LÉTÉ, 2012, p.119). Levando em conta os critérios expostos pelos autores, a segmentação dos filmes conta com um prólogo, atos narrativos e um epilogo.

- *Meu Vizinho Totoro*

Prólogo: 28min – Mudança de cidade, adaptação a casa nova e conhecendo a região. História da doença da mãe e a adaptação a nova rotina também podem se encaixar nesse quesito.

Ato 1: 20min – Aparição do animal Totoro

Objetivo de busca: a recuperação da mãe.

Aparecimento do obstáculo 1: Aprender a lidar com a nova vida, o obstáculo desaparece quando Totoro surge para animar a vida das meninas.

Ato 2: 12min – Mãe fica mais doente. Desapontamento das meninas com a piora da mãe. *Desaparecimento do Obstáculo 1 e Aparecimento do Obstáculo 2*, Mei está perdia.

Ato 3: 20min – Mei desaparece, desespero da Satsuki e do vilarejo em encontrar a menina. Totoro e o Gato ônibus aparecem para auxiliar na busca. *Desaparecimento do obstáculo 2.*

Epilogo: 6min – Mei e Satsuko são levadas até o hospital pelo gato ônibus e ficam tranquilas ao ver que o quadro da mãe já está mais estável. *Desaparecimento do obstáculo 3.*

Créditos: São extremamente importantes pois nele contém o final da história. A mãe das meninas retorna a casa e a rotina da família volta à normalidade. Totoro não aparece mais para as irmãs, apenas as vigias de longe.

- *Túmulo dos Vagalumes*

Prólogo: 4min – Seita, já morto, observando seu próprio corpo na estação de trem no dia 21 de setembro de 1945.

Ato 1: 40min – A cidade que Seita e Setsuko morram foi bombardeada, ocasionando o falecimento da mãe dos meninos, que se veem obrigados a irem morar com a tia no anterior. *Objetivo de busca:* Sobreviver até o pai regressar da guerra.

Aparecimento do Obstáculo 1: Se adaptar a perda da mãe e ter que viver na casa da tia, onde estão sendo maltratados e considerados inúteis.

Ato 2: 25min – Saem da casa da tia e decidem viver por conta em uma caverna abandonada que encontraram. *Desaparecimento do Obstáculo 1 e Aparecimento do Obstáculo 2*, conseguir se alimentar e sobreviver sem dinheiro.

Ato 3: 15min – Mei está extremamente doente devido à má alimentação e sem conseguir ajuda de ninguém, a pequena acaba falecendo. *Desaparecimento do obstáculo 2,* pois nesse momento Seita decide parar de lutar pela sobrevivência.

Epilogo: 4min – Voltamos ao início, com o corpo de Seita da estação e ele se encontrando com Setsuko – ambos já mortos – para finalmente viverem tranquilos.

Créditos: não são relevantes para o final da história.

- *Serviços de Entrega da Kiki*

Prólogo: 8min – Kiki se arrumando para sair das casas do pai e começar sua nova vida em uma cidade grande.

Ato 1: 1h07min – Kiki chegando na cidade, conhecendo novas pessoas e abrindo seu serviço de entregas. *Objetivo de busca:* Ter um bom resultado no seu treinamento para bruxa.

Aparecimento do Obstáculo 1: Decepção com o mundo, com o desrespeito das pessoas e com as dificuldades da vida.
Ato 2: 20min – Kiki está insegura com suas decisões, o que influência da perda dos seus poderes mágicos e consequentemente, na pausa nos serviços de entrega. *Obstáculo 1 ainda está em vigor e Aparece o Obstáculo 2,* recuperar seus poderes.
Epilogo: 8min - *Desaparecimento do obstáculo 1 e do obstáculo 2,* pois Kiki se aceita e também é aceita por aqueles a sua volta depois de conseguir resgatar o colega Tombo.
Créditos: Continua contando a história e é o único dos quatro filmes que possui cena pós-crédito, quando os pais de Kiki recebem notícias de sua filha e ficam aliviados em saber que a menina está bem.

- *A Viagem de Chihiro*

Prólogo: 10min – Chihiro viajando para a cidade nova que irá morar com a família. Reclamando constantemente sobre a mudança e a perda dos amigos.
Ato 1: 1h – Escurece e a cidade abandonada se revela não tão abandonada, surgi diversos fantasmas e Chihiro se vê obrigada a trabalhar na casa de banho para poder resgatar seus pais. *Objetivo de busca:* Conseguir voltar com sua família para o mundo "real".
Aparecimento do Obstáculo 1: Pais virão porcos e Chihiro está presa no mundo fantasma.
Ato 2: 50min – Um fato interessante do segundo ato do filme é que ocorre duas histórias simultaneamente; no *Ato 2.1* Chihiro se estabelece como uma boa funcionária e atrai atenção do Sem-Face, que cria diversos problemas no estabelecimento a fim de chamar a atenção da menina. O *Ato 2.2* é o desespero de Chihiro para salvar o amigo Haku, que foi gravemente ferido pela bruxa Zeniba. *Obstáculo 1 ainda está em vigor e Aparece o Obstáculo 2 e Obstáculo 3,* conseguir que o Sem-Face vá embora da casa de banho e ir até Zeniba para devolver o objeto que amaldiçoou e machucou Haku.
Desaparecimento do obstáculo 2: Sem-Face decide acompanhar Chihiro até a casa de Zeniba e deixa a Casa de Banho.
Desaparecimento do obstáculo 3: Chihiro entrega a Zeniba o objeto que acreditava estar amaldiçoado e descobre que a bruxa na verdade é uma ótima

pessoa. Haku vem buscá-la e lembram que se conhecem desde que Chihiro era pequena.

Epilogo: 5min - *Desaparecimento do obstáculo 3,* Kiki consegue recuperar os pais e voltar para sua vida, deixando a cidade fantasma e a Casa de Banho sem olhar para trás.

Créditos: Não é relevante para história, apenas fotos dos cenários com música ao fundo.

Essa segmentação é caracterizada por uma progressão dramática, pois ocorrem relações consideradas positivas e os elementos que tendem a separar o protagonista de seu objetivo. E ainda,

> Observa-se um aceleramento narrativo: o primeiro obstáculo demora muito para ser superado, o segundo, um pouco menos, e finalmente o terceiro é bem mais rápido. (VANOYE, LÉTÉ, 2012, p.121).

Os protagonistas, por sua vez, são todas crianças. Em *Meu Vizinho Totoro* temos as irmãs Satsuki e a pequena Mei, em *O Túmulo dos Vagalumes* acompanhamos a trajetória dos irmãos Seita e Setsuko. *Serviços de Entregas de Kiki* conta a história de Kiki, uma menina bruxa de 13 anos e em *A Viagem de Chihiro* temos a jovem Chihiro. Outro ponto relevante nesse sentido é que os pais não participam efetivamente das histórias, sendo-lhes reservados papéis secundários. Visto que como em *Meu Vizinho Totoro*, a mãe está internada e o pai, embora presente, precise se ausentar devido ao trabalho. Os irmãos Seita e Setsuko são órfãos. Kiki tem que seguir a tradição da família e buscar a independência, devendo deixar seus pais de lado. Chihiro se encontra sozinha depois de ver seus pais se tornarem porcos.

O interessante é que apesar disso, os pequenos não deixam de receber ajuda dos adultos, porém, isso acontece através de terceiros. As irmãs Satsuki e Mei recebem ajuda dos vizinhos, principalmente de uma velha senhora. Seita e Setsuko, a princípio, vão morar com a tia e contam com o apoio do velho fazendeiro. Kiki consegue abrigo na nova cidade graças à generosidade da dona da padaria, que além de deixá-la dormir em um dos quartos, ainda autoriza o uso do telefone da residência para que Kiki receba ligações referentes ao seu trabalho de entregas. Chihiro, ao se deparar em um mundo totalmente diferente, recebe auxílio de uma jovem, a qual lhe auxilia com moradia, emprego e dicas de como lidar naquele novo local.

4.2.2 ASPECTO SIMBOLICO

Os filmes do Studio Ghibli são muito ricos nos aspectos simbólicos, explorando a cultura e as crenças nipônicas de forma sutil, porém, sem que passe despercebido pelo espectador. Uma das figuras mais emblemáticas é próprio Totoro. A narração não deixa claro do que a espécie seria: um troll, um goblin ou um Deus da floresta. O próprio diretor confessa em entrevista que queria deixar essa questão em aberto para a imaginação do espectador. No livro, Starting Point, ele admite que o seu desejo ao produzir a animação era que quem a visse, se lembrasse das coisas mais importantes da vida, coisas que esqueceram, que não notamos ou que perdemos. "I wanted lovers to find something precious, adults felt nostalgia for childhood and children were curious to explore and try to find the Totoro"[62] (MIYAZAKI, 1996).

Os signos aparecem diante de nós e os reconhecemos, esse é o resultado dos limites da nossa percepção do mundo. Totoro não tem a mesma concepção das coisas como os seres humanos têm. Na cena que Satsuki entrega-lhe o guarda-chuva emprestado, ele entende que se trata de um instrumento musical, devido ao som que ocorre quando um pingo cai. A criatura que vive na floresta e ajuda as plantas a florescerem, não vê sentindo em se proteger de algo que ajuda as flores a crescerem. Assim que os pingos começam a cair e causam sons como *plot*, o animal esboça uma grande animação, visivelmente animado com a "música" que aquele novo instrumento toca. Miyazaki defende em entrevista que no primeiro *storyboard* o guarda-chuva retornaria pela manhã, entretanto, desiste da ideia, pois na verdade Totoro não tem noção de "empréstimo e retorno".

[62] Queria que os amantes encontrassem algo precioso, os adultos sentissem a nostalgia da infância e as crianças tivessem curiosidade para explorar e tentar achar o Totoro

ILUSTRAÇÃO 42: (1) Satsuki emprestando o guarda-chuva para Totoro e ele não entende do que o objeto se trata. (2) Totoro se divertindo com os sons que as gotas fazem ao cair no guarda-chuva. (3) Totoro pulando. (4) Totoro feliz com a quantidade de pingos – e sons – que o pulo causa.

Ainda sobre o mesmo filme, outro ponto interessante é a relação entre as irmãs Satsuki e Mei; o fato de Mei imitar quase tudo que a irmã faz. Ela não apenas observa os passos de Satsuki, como também a imita de forma quase obsessiva. Satsuki corre a abre portas aleatoriamente. Então Mei faz a mesma coisa, mas de forma mais infantil. Essa cena diz para a audiência que embora estejam fazendo a mesma coisa, mas maneiras são totalmente diferente, quando Satsuki é mais delicada e cuidadosa nos seus movimentos, Mei é mais expansiva e infantil. Os símbolos não se limitam às palavras, mas também aos gestos, tons e ao próprio corpo. Esse fato mostra o quanto Mei a admira a irmã, uma cena que comprova esse afeto é quando Mei olha para a irmã e diz, procurando aprovação: *"Eu pareço a nee-chan*[63] *né?"* Isso provavelmente ocorre, pois Satsuki teve que assumir o papel de cuidar da irmã desde que a mãe foi hospitalizada e enquanto o pai trabalhava. Há mais dois momentos do filme que percebemos o quanto a irmã mais nova sente em Satsuki um símbolo de proteção; logo no começo, uma senhora aparece para cumprimentar os novos vizinhos, no entanto, Mei se assusta com a presença e imediatamente se esconde atrás de Satsuki, outro ponto é quando Mei tem que ficar com essa mesma senhora enquanto Satsuki vai à escola, todavia, ela aparece no colégio da

[63]Forma carinhosa de chamar as irmãs mais velhas.

irmã chorando e com o pedido *"Quero estar aonde a nee-chan estiver".* Para a pequena de cinco anos, a irmã é símbolo de amor e acolhimento. Ou seja, se tornou o símbolo materno na ausência da mãe. Mas não é apenas Mei que vê a mais velha dessa maneira, o próprio pai das meninas deposita mais responsabilidade para menina do que sua idade condiz. Sastuki que cuida da alimentação diária da família, lembra o pai dos horários de trabalho, leva Mei para ficar com a vizinha no período que precisa ficar na escola, que procura Mei desesperada no momento que essa se perde, lembra dos horários de dormir e dos demais compromissos. Embora Tatsuo Kusakabe seja um pai muito divertido e até mesmo mais infantil, ele é relapso com as obrigações de casa, sobrando para filha mais velha cumpri-los.

ILUSTRAÇÃO 43: Mei imitando a irmã Satsuki.
FONTE: Autora

ILUSTRAÇÃO 44: Satsuki preparando a sua refeição, bem como a de Mei e da do pai. O ato de preparar a refeição é um gesto muito apreciado no Japão, geralmente realizado pela mãe como uma demonstração de amor, quanto mais cuidado no preparo, mais amor foi colocado.
FONTE: Autora

A relação dos irmãos Seita e Setsuko é diferente, seguindo mais uma linha de cumplicidade, um é o oposto do outro. Seita tem que proteger a irmã mais nova a qualquer custo, ele é obrigado a se tornar o homem da família, portanto representa o orgulhoso homem japonês, o responsável e o que tem medo de falhar com aqueles que necessitam dele, visando cumprir suas responsabilidades sem contar com a ajuda alheia. Fato que faz Seita roubar, ser preso e até apanhar. Por outro lado, Setsuko é que transmite ao espectador a visão da esperança, da ingenuidade e da pureza. Como toda criança, ela chora de noite pela falta da mãe e não entende direito todo o contexto que está vivendo, todavia, vendo que precisa ajudar o irmão, ela guarda suas frustações. Esse é outro ponto interessante da relação dos irmãos, apesar de Seita ser o responsável pela irmã, é Setsuko que dá grande suporte para o mais velho. Ao saber que a mãe está morta, Seita chega para irmã e explica que os dois terão que seguir sozinhos, pois a mãe ficara internada mais um tempo (ele não tem coragem de contar para a pequena sobre a morte da mãe), ao ver o irmão triste Setsuko pega sua carteira e joga vários botões no chão, tranquilizando o irmão que ele não precisa se preocupar, pois ela tem bastante “dinheiro” guardado e também, mesmo após descobrir da morte da mãe pela tia, Setsuko fingi ainda não saber, para que o irmão não fique decepcionado.

ILUSTRAÇÃO 45: (1) Bolsa com as economias de Setsuki (2) Desabafo de Seita através de um abraço.

Voltando aos símbolos presentes na animação *Meu Vizinho Totoro*, Totoro foi a válvula de escape, mesmo Miyazaki afirma que a existência dele salvou as meninas, pois ele ensina e anima as garotas enquanto a mãe está no hospital. Das quatro vezes que a criatura mágica aparece, em três delas Mei estava dormindo, levando ao espectador a dúvida: Totoro existe ou é apenas uma imaginação de Mei? Para se aprofundar nessa questão, alguns pontos devem ser considerados. A primeira vez que Mei encontra Totoro ela está brincando sozinha, pois a irmã tinha outros compromissos. Ela entra em um buraco e se depara com a criatura; na cena seguinte vemos Satsuki procurando a irmã e depois a encontra dormindo no jardim, no suposto local em que ela havia dormido no peito de Totoro. A seguir, as meninas aguardam o pai no ponto de ônibus durante a noite para lhe entregar um guarda-chuva. Porém, o ônibus se atrasa e as irmãs ficam um tempo ali, paradas, fazendo com que Mei dormisse no colo da mais velha, devido ao tédio. Segundos depois Totoro aparece. Um ponto a ser ressaltado aqui é que Satsuki empresta o guarda-chuva para criatura e o objeto não retorna para elas. Outra cena é quando as duas de fato estão dormindo e Totoro surge para ajudá-las a fazer as sementes crescerem para se tornar uma árvore enorme. Nessa cena, o pai está na varanda, no entanto, mesmo que olhe para o jardim não nota nada de diferente. Na manhã seguinte, no lugar da grande árvore, há apenas um brotinho.

ILUSTRAÇÃO 46: Pai a fundo trabalhando, enquanto as irmãs juntamente com Totoro fazem as pequenas sementes virarem uma arvore gigante.

Quando questionado sobre a credibilidade da existência de Totoro, Miyazaki apenas responde *"Its a dream, but it wans't a dream*[64]", uma referência à cena em que as duas meninas ficam tentando se convencer de que a criatura mágica existe, logo depois de sonharem que as sementes se tornaram árvores gigantes. Na manhã seguinte, ao verem os brotos elas se olham incrédulas e exclamam: *"Era um sonho, mas não era!"*.

Alguns pontos aconteceram com o diretor durante o período que sua mãe também esteve internada com tuberculose. Miyazaki explica que quando as meninas vão visitar a mãe no hospital, Satsuki não saem correndo para abraçá-la, isso porque, para os japoneses, abraços apertados não são uma coisa tão natural. Porém, no momento que a mãe penteia o cabelo de sua filha mais velha, essa é uma forma de demonstrar afeto. Ele relata que passou por um momento semelhante ao que vemos no filme; é quando Mei colhe sua primeira espiga de milho e sai correndo para mostrar para a mãe, o que ocasiona sua perda dos demais e Mei não consegue voltar para casa (o hospital ficava a três horas do local em que a família estava hospedada). Miyazaki defende que é isso que crianças fazem, quando acontece alguma coisa nova, o seu desejo é correr contar para a mãe.

[64]Tradução: "É um sonho, porém, não é um sonho".

ILUSTRAÇÃO 47: Mei e Satsuki, visitando a mãe no hospital.
FONTE: Autora

A narração de *Meu Vizinho Totoro* não possui nenhum "ser malvado", as irmãs não têm que enfrentar criaturas malignas ao lado do Deus da floresta, o objetivo é que elas superem a ausência da mãe e amadureçam com esse ciclo da vida delas. O mesmo ocorre nas demais animações. Em *Túmulo dos Vagalumes* a figura de crueldade é a própria guerra, pois apesar da tia não dar comida aos irmãos, ela não o faz por ser a pessoa ruim, ela apenas está preterindo cuidar da sua família. Em Kiki o ambiente leve e descontraído que vemos em *Meu Vizinho Totoro* também está presente, sendo a inimiga de Kiki ela mesmo, seus medos e suas inseguranças. A grande divergência está em A Viagem de Chihiro, onde temos o antagonista na figura da bruxa Yubaba; bruxa dona da Casa de Banho que transforma os pais de Chihiro em porcos e ainda rouba o nome da menina, obrigando-a a trabalhar. Apesar disso, em alguns momentos da história vemos que Yubaba não é de todo ruim, quando o Deus Sujo chega ao estabelecimento e Chihiro é obrigado a atendê-lo, Yubaba ordena que todos os funcionários vão até lá auxiliar a garota e depois ainda parabeniza Chihiro pelo excelente atendimento.

> Westerners think of the dark and the light as opposites. Light is good and dark is bad. I do not like this. For the Japanese it is not like that, the gods are in darkness. They can come into the light at times, but they are usually at the bottom of the forest.[65] (MIYAZAKI, 1996, p. 359).

Totoro vive na escuridão, o que de forma alguma o faz ser do mal, exatamente porque diferente dos ocidentais, para os japoneses o escuro e o claro não são representações de bem e mal. Isso explica o porquê ele é um animal tão dócil. Para os japoneses, os deuses são basicamente entidades que dão risada e complacentes, não

[65] Os ocidentais pensam no escuro e no claro como opostos. Claro é bom e escuro é ruim. Eu não gosto disso. Para os japoneses não é dessa maneira, os deuses estão na escuridão. Eles podem vir na luz às vezes, mas geralmente estão no fundo da floresta

possuem a mesma visão dos deuses ocidentais, que têm a função de salvar almas. (MIYAZAKI, 1996).

Outro aspecto interessante da diferença de percepções entre o Ocidente e o Oriente, em especial na cultura nipônica, é quanto ao símbolo da rã. Na cena em que as meninas estão aguardando o pai no ponto de ônibus, na qual Totoro aparece para lhes fazer companhia, há três cortes para a figura de uma rã. À primeira vista pode não haver sentido, mas quando entendesse o significado por trás do animal, percebesse que faz sentido com a narrativa. Como explica Jean Chevalier, para os japoneses a rã não é um animal rejeitado – como na visão ocidental.

> A rã tem o hábito de aspirar. Por causa disso, acredita-se, no Japão, que ela atrai felicidade. Diz-se também que ela volta sempre ao ponto de partida, mesmo se é afastada dele. A palavra japonesa que a designa, *kaeru*, significa também retornar. Ela se tornou, assim, uma espécie de protetora dos viajantes. (CHEVALIER, 1999, p. 764).

A sapo surge também em A Viagem de Chihiro, com o mesmo conceito de retorno. Na entrada para cidade fantasma é possível ver uma estátua de sapo, que ganha ênfase duas vezes na narrativa; uma no momento que Chihiro entra na cidade e outra quando ela finalmente conseguiu se libertar e retornar de sua jornada. A estátua dá ao espectador o sinal de que haverá um retorno.

ILUSTRAÇÃO 48: (1) Cortes da Rã no Meu Vizinho Totoro (2) Estátua de Sapo na saída do portal da Cidade Fantasma.
FONTE: Autora

O conto ocidental que traz a figura do sapo é *A Princesa e o Sapo,* e o animal é representado como "um sapo cuja a gorda e feia cabeça estava para fora da água" (CAMPBELL, 1949). Com essa comparação é possível verificar como os símbolos mudam de significados conforme o contexto histórico em que estão inseridos; onde no Japão a rã indica o retorno e é considero um bom presságio, no ocidente, em geral, é visto como um animal asqueroso.

O porco também é um animal relevante em *A Viagem de Chihiro*,

> Quase que universalmente, o porco simboliza a comilança, a voracidade: ele devora e engole tudo o que se apresenta. (...) porco é geralmente o símbolo das tendências obscuras, sob todas as suas formas, da ignorância, da gula, da luxúria e do egoísmo (...) Nas lendas gregas, Circe, costumava transformas em porcos os homens que a importunavam. (CHEVALIER, 1949)

Chevalier expõe os mesmos pontos que Miyazaka busca transmitir em sua animação, pois os pais de Chihiro comem o que veem pela frente sem se importar se tem algum dono ou não, consequentemente, importunando a velha Yubaba, pois aquelas comidas eram reservadas para os visitantes que chegariam logo após o pôr do sol.

ILUSTRAÇÃO 49: Pais de Chihiro transformados em porcos.
FONTE: Autora

O uso sutil de imagens para dar sinais ao espectador é uma ferramenta utilizada pelo estúdio. Além dos cortes para o sapo, em *Túmulos do Vagalumes* a morte de Setsuko ocorre no que poderíamos chamar de aposiopese, que significa quando comunica pelo que não foi dito, quando a sentença foi interrompida e o final fica pela imaginação. Desde a mudança para casa da tia a menina começa a dar sinais de que algo não vai bem. Entretanto, são sinais sutis, pequenas coceiras que a princípio não se tornariam algo grave se os dois estivem em condições adequadas. Com a má alimentação e a más condições de

vida, Setsuko vai piorando gradativamente, no entanto, o espectador só vai perceber que a situação é mais complexa nos últimos minutos do filme. A dica da morte da menina ainda vem quando essa fala *"Por que os vagalumes morrem tão cedo?"*, depois de uma noite em que os irmãos usam os vagalumes para iluminar a pequena caverna e ao amanhecer, estão todos mortos. A frase é uma menção a morte da própria Setsuko. Ela é um vagalume pois ela ilumina, brilha e alegra aqueles em volta, porém, seu brilho é tão intenso que também é breve. Até mesmo o momento do falecimento da menina é sutil, Seita desesperadamente entrega um pedaço de melancia a garota, porém, ela apena segura-o, nunca chegando a comê-lo. O filme então já corta para Seita guardando suas coisas em um caixa.

ILUSTRAÇÃO 50: (1) Setsuko começa a dar sinais da doença pois está sempre sentido coceiras. (2) A desnutrição já se alastra pelo corpo da pequena
FONTE: Autora

Se em *Meu Vizinho Totoro* o porto de conforto das irmãs é a criatura mágica, em *Túmulo dos Vagalumes* esse posto está representando pelo potinho de bala, ele surge logo no começo do filme, depois de Seita desenterrar alguns alimentos que havia armazenado antes dos bombardeios que mataram sua mãe. A partir de então ele se torna uma representação da alegria, quando os irmãos se encontram em um momento feliz, chupam uma bala ou então quando a situação está muito ruim, chupam uma balinha para se animar. Uma metáfora a que não importa quão ruim esteja a situação, sempre é possível adoçar a vida. O símbolo é tão forte, que quando acaba todas as balas, Seita enche o pote de água e dá para a irmã beber o "*docinho que restou";* no que Setsuko alegremente responde que está muito bom, pois ela pode sentir todos os sabores juntos. Nos últimos momentos de vida da menina, ela delira enquanto chupa um botão, achando ser uma das balas. Ao ser cremada, Seita guarda as cinzas da pequena no recipiente das balas e por fim, esse é o objeto que o policial encontra no momento que o jovem falece.

ILUSTRAÇÃO 51: O potinho de bala em diversos momentos do filme.
FONTE: Autora

A presença de animais fantásticos recebe significativa importância nas narrativas e todas essas criaturas têm o objetivo de confortar os protagonistas. Ainda sobre a mesma animação, além do pote de bala os irmãos também encontro alívio com os vagalumes, segundo Chevalier "Na China o vagalume é tradicionalmente o companheiro dos estudantes pobres, aos quais fornece a luz para seus trabalhos noturnos (...) O Japão, além do mais, celebra a festa dos vagalumes". (CHEVALIER, 1906). Conceito que se encaixa a temática do filme, pois os vagalumes surgem para iluminar os dois irmãos nas noites que estão muito muito medo da solidão; na cena que os vagalumes iluminam a caverna, os dois irmãos passam a relembrar os momentos bons que tiveram com a família antes da guerra iniciar e acabam caindo no sono que não tinham

Em *Serviços de Entrega de Kiki* ela conta com seu gato falante e inseparável, Jiji. É o único que acompanha a jovem em sua jornada pela independência e é ele que ajuda Kiki a passar pelas adversidades. O interessante é que depois que Kiki perde seus poderes, o gato Jiji não fala mais com a protagonista, se tornando apenas um gato de estimação comum. Esse fato pode ser interpretado como uma metáfora do amadurecimento de Kiki, que após passar por diversos problemas na nova cidade, conquistou o seu lugar e fez novos amigos; não precisando mais da presença de Jiji tão forte na sua vida. Ou ainda, indo mais além, Jiji poderia ser apenas uma espécie de amigo imaginário da protagonista, nunca tendo de fato o dom de falar. São duas hipóteses que não se anulam, pois o

importante é que Jiji e Kiki não conseguem se comunicar em determinado momento do filme, dando a entender ao espectador que a menina não precisa mais da ajuda do gato. Já em *A Viagem de Chihiro*, o melhor amigo de Chihiro no mundo fantástico é Haku, um menino aparentemente comum, porém, que tem o dom de se transformar em um dragão voador, é com sua ajuda que Chihiro consegue resgatar os pais e regressar ao seu mundo.

ILUSTRAÇÃO 52: (1) Seita e Sestuko com a luz dos vagalumes na caverna (2) O gato Jiji (3) Chihiro com o dragão Haku.
FONTE: Autora

Ainda sobre as criaturas mágicas, há uma recorrência entre elas no filme *Meu Vizinho Totoro* e *A Viagem de Chihiro*. Em ambos temos a presença dos Makkuro Kurosuke, que são pequenas bolinhas pretas peludas com dois olhos e que são capazes de esticar os membros do corpo. No primeiro filme, eles aparecem na casa como "antigos moradores", ao perceber que a família é composta por pessoas de bom coração, eles se mudam para outro lugar. Já em *A Viagem de Chihiro*, eles são os ajudantes do velho Kamaji e acabam se tornando amigos da pequena Chihiro.

ILUSTRAÇÃO 53: (1) Makkuro Kurosuke aparecem para as irmãs (2) Makkuro Kurosuke trazendo o tênis para Chihiro
FONTE: Autora

4.2.3 ASPECTO ESTÉTICO

Para completar toda a história, o cenário também é essencial para dar o clima ideal. Mais do que dimensão estética do cenário, mais do que o próprio espaço, é a relação dos personagens com esse local. A relação dos personagens com o cenário é muito bem representada em *Meu Vizinho Totoro*; com a mudança da família para o interior, a casa

onde irão se hospedar está caindo aos pedaços. Diferente do que se esperava, as meninas ficam muito alegres com a ideia de morarem em uma casa mal-assombrada. Isso lembra muito a filosofia zen-budista do *Wabi Sabi*, onde o *wabi* é utilizado para descrever objetos com sentimentos negativos, tais como miséria, pobreza e solidão; enquanto o *sabi* descreve as diferentes formas de beleza. Em outras palavras, seria a valorização do antigo, quando esses não são considerados inferiores, pelo contrário, são vistos como algo valioso, pois o passar do tempo é considerado o ciclo da vida, extremamente apreciado.

Miyazaki justifica em seu livro que a casa em questão já havia pertencido a alguém que veio a falecer depois de ter ficado muito doente. Por esse motivo, a casa se encontra vazia. Porém, o ambiente ao redor é muito colorido, isso porque o diretor queria que a ambientação pudesse ser assimilada com diversas outras paisagens do país. Além de criar uma convergência com a narração, pois por se tratar de uma casa antiga, localizada na floresta, não seria estranho o aparecimento de uma criatura mágica. A animação traz elementos que lembram as histórias de terror – como a casa antiga e reclusa na floresta – todavia, também possui componentes coloridos para transmitir ao espectador que embora seja uma criatura mágica, ela não é ruim.

ILUSTRAÇÃO 54: Mei e Satsuki, explorando a casa antiga.
FONTE: Autora

Nos demais longa-metragem a relação com o cenário afetivo é mais sutil e até mesmo mais estético. Ao comparar os quatro filmes é possível perceber a diferença no tratamento dos detalhes da imagem. Em *Serviços de Entrega da Kiki* e *A Viagem de Chihiro* há uma preocupação com os usos de cores e dar texturas aos objetos, fato que não ocorre tão cuidadosamente nas demais animações analisadas.

ILUSTRAÇÃO 55: (1) detalhes nas paredes *de A Viagem de Chihiro* e (2) cuidado nas texturas das paredes e do letreiro em *Serviços de Entregas da Kiki*
FONTE: Autora

A iluminação usada nas quatro animações é muito semelhante, todas buscam usar mais tons pasteis e poucas cenas escuras. *Túmulo do Vagalumes* que abusa mais da penumbra, para poder transmitir ao espectador o ambiente sombrio que é a guerra, mesmo assim ao longo da narrativa a palheta de cores usada é mais colorida, tendo poucas cenas com cores mais densas, para que em meio ao sofrimento dos irmãos, o cenário possa trazer uma sensação de conforto ao espectador. Com é a *Viagem de Chihiro* que explora mais os tons de cores, utilizando tons de vermelho fortes e brincando com a saturação em determinados momentos, até mesmo abusando dos momentos de escuridão. Fatos que não vemos nos demais filmes.

ILUSTRAÇÃO 56: Uso das cores em *A Viagem de Chihiro*
FONTE: Autora

O uso de planos, escolha de enquadramentos e cortes é uma parte essencial do filme. Eisenstein, por exemplo, defende que é a montagem que faz o filme, pois é através dela que ocorre o encadeamento das informações.

> Essa organização não obedece a regras fixas, mas corresponde a usos dominantes em matéria de inteligibilidade fílmica, usos que variam de acordo com o período e que definem as modalidades históricas de decupagem. (AUMONT, 1995, p. 191)

Nesse quesito, os filmes são parecidos, com exceção de *A Viagem de Chihiro*, provavelmente por ser o mais recente entre os quatro. Nos três mais antigos, nota-se o pouco uso de campo e contracampo, priorizando que todos os personagens do diálogo apareçam na cena.

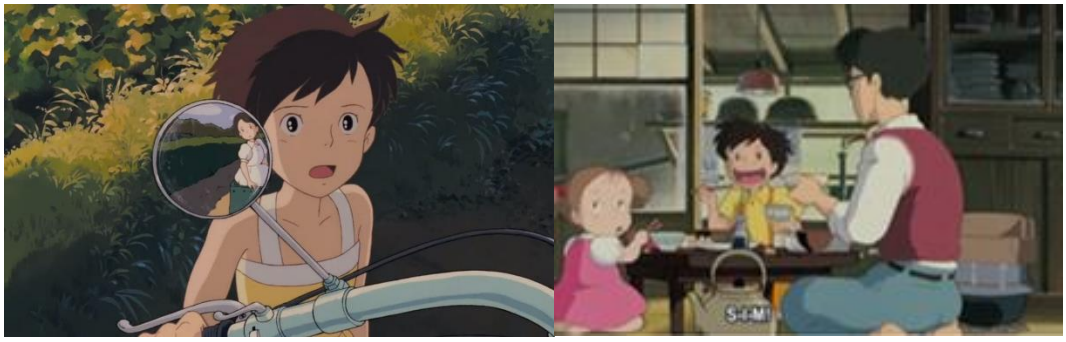

ILUSTRAÇÃO 57: Diálogos ocorrem no mesmo corte.
FONTE: Autora

Em *Meu Vizinho Totoro*, a câmera é estática, abusando dos cortes para indicar movimento. O plano mais usado é geral ou americano, no qual Miyazaki defendeu que optou por esses planos para que a câmera estivesse sempre da altura dos olhos, trazendo aparência mais natural. Outros recursos de câmera, como *zoom*[66] e *panorâmica*[67], são explorados pontualmente, sendo observado em apenas dois momentos; um quando o autor quis enfatizar o buraco que os Makkoto saiam e outro na sandália de Mei perdida no lado.

Com o passar dos filmes o uso dos recursos evoluem. Em *Túmulo dos Vagalumes*, temos um conceito que Lucia Nagib verificou nas pintoras tradicionais da Era Meiji, as pintoras *ukiyo-e*, onde a professora defende as várias visões de uma mesma cena. O filme é contado na visão de Seita e o próprio personagem aparece observando-o no passado. Quando essa dualidade ocorre, o Seita já morto aparece com uma forte luz vermelha, olhando o seu eu do passado. Na imagem abaixo podemos notar a semelhança entre os desenhos antigos e as cenas da produção. Em ambos vemos a morte observando os vivos.

[66] Distância focal variável, permitindo, assim, uma mudança do enquadramento das fotos sem a necessidade de reposicionamento do fotógrafo ou troca de lentes.
[67] Trata-se da rotação da câmera sob o próprio eixo, podendo ser uma panorâmica na horizontal ou na vertical.

ILUSTRAÇÃO 58: A esqueda: *Soma no furu-dairi ni Masakado no himegimi Takiyasha*, Utagawa Kuniyoshi, c. 1844

No filme o autor usa o recurso de *travelling*[68] para mostrar a ambientes, como a destruição da cidade e a praia. Entretanto, ainda há muitos cortes e diálogos ocorrendo no mesmo enquadramento. *Serviços de Entrega da Kiki*, o plano médio e o diálogo de campo e contra-campo estão mais presentes, mais ainda notasse pouco os planos próximos. *zoom* e *travelling* ainda estão mais focados para apresentação de ambientes, como quando Kiki está voando ou quando ela está andando de bicicleta com o Tombo. Um ponto interessante nessa animação é o uso de montagem alternada, quando Kiki vai resgatar o amigo Tombo, acompanhamos a passagem dos dois; Kiki na tentativa de voar e corte para Tombo quase caindo do dirigível.

ILUSTRAÇÃO 59: Exemplos de diálogos ocorrendo contracampo
FONTE: Autora

Por fim, *A Viagem de Chihiro* é o filme utiliza recursos estéticos mais sofisticados. Miyazaki passa a utilizar o recurso de contracampo, fusão de cenas, abusa do plano detalhe para enfatizar as emoções dos personagens e *travelling* em diversos momentos, como para apresentar o chiqueiro dos porcos, no voo do dragão Haku e nas paisagens. Até mesmo há diálogos fora do enquadramento, pois o bebê de Yubaba – no começo do filme não aparece, escutamos apenas a sua voz.

[68] Consiste no movimento da câmera com o seu ângulo fixo, onde está se desloca para frente ou para trás.

ILUSTRAÇÃO 60: (1) Uso de fusão (2) Plano próximo para enfatizar a emoção.
FONTE: Autora

Em comum, todos os quatro filmes têm muitos cortes de paisagens, Miyazaki e Takahata exploram o ambiente e cenário de suas animações, enquadramentos de ambientes variados, como florestas, praias e outros. Embora em todos essa transição é marcante, em *Serviços de Entrega da Kiki* ela é ainda mais representativa.

No quesito som, *Meu Vizinho Totoro* explora mais o instrumental de acompanhamento da imagem e não é contínuo, tendo momentos de silencio no filme. Em *Túmulo dos Vagalumes*, a sonoplastia é marcante em cenas especificas, como no alarme indicando o bombardeio e nas transições de cena, entretanto, o som ainda não está presente no filme inteiro. *Serviços de Entrega da Kiki* o som acompanha o sentimento que a imagem quer mostrar e a partir do momento que Kiki perde a habilidade de voar, não há mais música ao fundo, só retornam no momento que a garota recupera seu dom de bruxa. Inclusive, nessas cenas, o pouco som que existe fica mais com o aspecto de abafado. Miyazaki explora a música no começo da animação, unindo a som que sai do rádio da menina com a música de abertura, no momento que Kiki desliga o rádio, a abertura também se encerra. A *Viagem de Chihiro* explora o uso da música para intensificar a narrativa e trazem mais emoção, nos momentos que Chihiro está em apuros, a música acelera, criando um ambiente de tensão. Sonoplastia também e mais marcante, escutamos os passos, bater de portas, entre outros.

Por fim, as características dos protagonistas. As personagens femininas, como já citado anteriormente, são muito parecidas esteticamente falando. Todas possuem cabelo curtos, um blush nas bochechas e usam vestidos de um tom só, no qual ficam a película inteira. Apenas Chihiro que faz uma troca de roupa simbólica, pois no momento que ela perde seu nome e se transforma em Sen, a menina passa a usar a roupa padrão da Casa de Banho, que troca no momento que vou a se tornar Chihiro.

ILUSTRAÇÃO 61: (1) Satsuki de amarelo e Mei de rosa (2) Setsuko com seu conjunto azul (3) Kiki de vestido azul (4) Chihiro, como Sen, com a uniforme da Casa de Banho (5) Chihiro com suas roupas, camiseta verde a branca.
FONTE: Autora

Psicologicamente o desenvolvimento dos personagens é rico. Kiki em particular tem várias vertentes. Miyazaki comenta que buscava trazer uma história sobre o amadurecimento e a independência das garotas contemporâneas. Hoje o conceito de independência não está apenas ligado ao econômico, é também a habilidade de descobrir seus talentos e reconhecer os sentimentos. Muitos jovens que saem de casa cedo, se deparam com uma dependência emocional e se deparam com as próprias limitações, utilizando objetos que o façam lembrar de casa. É esse o sentimento que Kiki tem com o rádio que o pai a deu, logo no começo do filme o rádio está quase sempre em cena e na medida que Kiki vai amadurecendo o rádio vai ficando em segundo plano. O gestual de Kiki possui diversas facetas, ela é animada perto dos outros, mas contida quando está sozinha. Fala mais grosso perto dos meninos, embora com os velhos é muito respeitosa e gentil. Miyazaki queria mostrar como uma pessoa tem várias formas de se expressar dependo da situação em que se encontra. O amadurecimento de Kiki e de Chihiro é visível

em ambos os filmes. Chihiro, por sua vez, começa o filme mais medrosa e mimada, desenvolvendo-se no decorrer da trama e se tornando uma garota com ideais forte e o senso de não desistir do objetivo.

O ponto mais importante presente nos quatro filmes é a metáfora do amadurecimento. Com eles, tanto Miyazaki como Takahata desejam transmitir ao seu espectador jovem que existem muitos desafios na transição da vida jovem para a adulta, mas são desafios possíveis de superar e com ajuda, essa nova fase adulta e independente traz coisas boas. Essa é a maior lição que os filmes do Studio Ghibli pretendem transmitir: amadureça através das adversidades, seja você mesmo e ache o seu lugar no mundo.

CAPÍTULO 5

REPRESENTAÇÃO DA HEROINA

No Japão, as mulheres passaram a dominar o ramo do mangá no início da década de 70, sendo que atualmente emprega-se cerca de 400 mangakás nas revistas para garotas, se tornando o país com o maior número de desenhistas mulheres e com uma circulação de exemplares de mais de um milhão mensal. “No Japão, e somente lá, as mulheres conseguiram trabalhar os quadrinhos até transformá-los no foro mais influente para comunicação feminina” (GRAVETT, 2006, p.78). A alta quantidade de mulheres escrevendo mangás reside no fato de ser a maneira que elas encontraram para serem prestigiadas em uma sociedade que as oprime. Essa onda feminista começou com Machiko Hasegawa em 1960, com o mangá de sucesso *Sazae-san* que retrata um afetuoso retrato da força da mulher comum. Ela “traduziu a intuição feminina de uma maneira que provavelmente teria escapado à maioria dos quadrinistas homens” (GRAVETT, 2006, p.80). As histórias que eram escritas por homens, reforçavam uma ideologia, escrevendo sobre mães sábias e filhas obedientes. Por isso, acredita-se que o êxito dos mangás para meninas se deve ao fato de haver uma identificação entre as leitoras e as histórias.

> O mangá para meninas mostra pessoas que eram corajosas o suficiente para não seguir o mesmo caminho dos outros, pessoas que não se encaixavam no sistema (...) mostra como as heroínas superam as crises. (GRAVETT, 2006, p.85)

Já no final da década de 80, quase um quarto dos mangás para mulheres apresentavam conteúdo de teor erótico, oscilando entre o ligeiramente ousado e o pervertido. Nas histórias, as protagonistas aprendem a ter uma mente independente e mais assertivas em termos sexuais. Tirando aquela ideia de que seriam apenas objetos dos homens e se tornando donas de seu corpo e dos seus prazeres. Esse movimento mostrou uma brecha da educação das garotas, que na maioria dos casos não recebem educação sexual nem com os pais e nem dentro das escolas.

ILUSTRAÇÃO 62: Exemplo de mangá femininos com cunho mais erótico.
FONTE: Mangá – O Poder dos Quadrinhos Japoneses (2012, p.53)

Já quando o assunto é cinema, ele como um todo é dominado pelos homens – não apenas no Japão, mas no mundo em geral. A produção, em especial, é majoritariamente comandada por homens brancos. O que limita a representação feminina nas telas. O Grupo de Estudos da Universidade Federal do Paraná, Núcleo de Estudos em Ficção Seriada (NEFICS), estuda desde 2016 a representação da mulher nas produções audiovisuais. Comparando os dados de suas pesquisas e da Universidade do Sul da Califórnia, os pesquisadores levantaram números interessantes: de 1.100 filmes produzidos entre 2007 e 2016, apenas 4% foram produzidos por mulheres. O número cai para 1% quando o quesito é o filme possuir pelo menos dez cargos ocupados por mulheres. Nas telas, os resultados seguem a mesma tendência: apenas 35% dos filmes tinham protagonistas mulheres.

Outra pesquisa comandada pela Universidade de Mount Saint Mary, que engloba 100 filmes de maior bilheteria de Hollywood, apontou que o cinema explora três vezes mais a nudez feminina em comparação com a masculina e quando há algum tipo de aparição feminina, em 26% dos casos a atriz aparece nua ou seminua.

Laura Mulvey vem defendendo o feminismo no cinema desde 1970, e em um de seus discursos disse que "A mulher entra no filme para satisfazer o homem hétero – tanto no filme como fora dele". Mulvey trouxe a teoria psicanalítica para aprofundar seus estudos na representação da mulher como um produto predominantemente sob o olhar masculino, correspondendo, portanto, a uma representação mais passiva. Usando teorias Freudianas como voyeurismo, complexo de castração, narcisismo e fetichismo, ela define a linguagem do desejo usado pelo cinema narrativo.

No artigo *Oshima, Corporeal Realism and the Eroticized Apparatus*, Lúcia Nagib também traz os conceitos Freudianos para exemplificar a representação da mulher no filme de Oshima – *O Império dos Sentidos* (1976).

Ambas as escritoras defendem que essa objetificação da mulher no cinema está fortemente ligada à Teoria do Falo ou ao Complexo de Castração, no qual, em 1920, Freud explicava que durante o desenvolvimento psicossexual, a menina descobre que não possui um pênis, acontecimento que compromete seu desenvolvimento de identidade e a mulher cresce com o complexo de "desejar se tornar um homem", como se ela viesse com alguma coisa faltando, portanto, incompleta. Além da teoria de voyeurismo, em que o espectador sente prazer em ver outras pessoas tendo relações íntimas, sem, no entanto, esses saberem que estão sendo observados.

Para Laura Mulvey e Lúcia Nagib, o cinema narrativo ainda traz muito dessas concepções. Uma mulher é inferior por não possuir um falo e está ali a serviço de um homem, para ele sentir prazer ao vê-la.

Esse é o mesmo argumento que Luyten traz em seu livro, segundo ela "se confrontarmos, notaríamos de imediato a diferença entre os heróis e as heroínas; elas chamam muito mais a atenção pelo seu aspecto físico: altas, esguias, cabelos na maioria das vezes claros e ondulados" (LUYTEN, 2012, p.61). Continua sua argumentação ressaltando que as revistas para rapazes, às mulheres aparecem em 89% de cabelos longos. Enquanto nas revistas para o público feminino esse número cai para 55% de protagonistas de cabelos longos, 31% curtos e 10% médios. Nas revistas para homens, 40% das personagens vestem roupas para chamar a atenção como maiôs, shorts e roupas íntimas; nenhuma usa óculos. "As personagens femininas nas revistas para rapazes são frequentemente retratadas como objetos sexuais ou mulheres idealizadas" (LUYTEN, 2012, p.63). No entanto, vamos observar que as protagonistas dos quatro filmes do *corpus* vão contra a corrente dessa forma de representação. Enquanto nas revistas para garotas as protagonistas são retratadas como tímidas, atraentes e encantadoras. Segundo a

pesquisadora Fusako Ieno “a heroína é sempre descrita como feminina, frágil e jovem; não há lugar para protagonistas fortes e inteligentes, o que provoca admiração é a força de vontade de alcançar um objetivo” (LUYTEN apud IENO, 2012, p. 64). No ramo das profissões, as protagonistas geralmente são pianistas, bailarinas, atrizes ou modelos. Justamente as áreas de menor competição com os homens. Na década de 70, as heroínas tendiam a ser tímidas, fracas e submissas. Todavia na década de 80 e 90, “as protagonistas tinham pernas longas, quantias fartas de silicone em seus seios, tornando-se ocidentalmente sexy; começaram a ter um relacionamento de igual para igual com os homens” (LUYTEN, 2012, p.190). O fato é que as novas heroínas passaram a entrar no cotidiano do público japonês, agradando ou não.

ILUSTRAÇÃO 63: Os seios das heroínas dos mangás e animes vêm aumentando a cada ano que passa.
FONTE: Mangá – O Poder dos Quadrinhos Japoneses (2012, p.191)

Ainda há heroínas em estilo mais tradicional, que sonham com um casamento feliz. Um exemplo é o mangá e anime Sailor Moon, onde cada uma das protagonistas representam um sonho japonês. Makoto Kino é a que tem maior força física e o objetivo é de casar e se tornar uma dona de casa exemplar. Ami Mizuno é a personagem tímida e estudiosa. Serena é a típica adolescente ingênua que gosta de vídeo-games e mangás. Rei Hino é a temperamental, forte e sacerdotisa de um templo xintoísta. Minako Aino é considerada a mais talentosa.

ILUSTRAÇÃO 64: Da esquerda para direita: Makoto Kino, Ami Mizuno, a protagonista Serena, Rei Hino e Minaki Aino.

A coragem como característica das heroínas pode ser encontrada desde o Período Tokugawa:

> As heroínas de Chikamatsu[69] são memoráveis pela coragem e dignidade, além de suas forças para enfrentar o destino trágico, revelado em maior intensidade do que para os protagonistas masculinos. (LUYTEN apud CHABOT, 2012, p. 65)

De fato, a entrada de heroínas nos mangás ganhou mais força a partir da entrada das mulheres no ramo. Porém, o fenômeno é efêmero, renovando-se sempre à medida que as desenhistas se casam e abandonam tudo para se tornarem donas de casa.

Com a crescente onda do feminismo, as mulheres vêm buscando cada vez mais sua representação nas artes como televisão e cinema. Para assegurar uma representação feminina mais assertiva, o Teste de Bechdel[70] surgiu mais recentemente com o objetivo de quebrar essa exteriorização perante as mulheres. Para passar no teste, o filme deve ter pelo menos duas personagens mulheres, que conversam entre si de coisas que não envolvam homens. Os resultados trazem à tona o quanto a mulher sofre preconceito na forma que é representada. Muitos críticos perceberam que, aproximadamente, metade dos filmes de seus países não passaria no teste e a outra metade só passava porque as mulheres conversavam sobre bebês. O surpreendente é que muitas obras que são destinadas ao público feminino, também falharam no teste.

> Todas essas relações entre mulheres, pensei, recordando rapidamente a esplêndida galeria de personagens femininas, são simples demais. Muita coisa foi deixada de fora, sem ser experimentada. E tentei

[69] Dramaturgo japonês que escrevia dramas históricos para o teatro Kabuki.
[70] O teste surgiu há 30 anos, em uma tira da cartunista Alison Bechdel, para ironizar como Hollywood sub-representa as mulheres. Mas virou coisa séria – algumas produtoras já filtram roteiros por esse critério. Em 2013, uma rede sueca de cinemas adotou essa análise como critério na hora de recomendar filmes aos frequentadores.

> recordar-me de algum caso, no curso de minha leitura, em que duas mulheres fossem representadas como amigas. Vez por outra, são mães e filhas. Mas, quase sem exceção, elas são mostradas em suas relações com os homens. Era estranho pensar que todas as grandes mulheres da ficção, até a época de Jane Austen, eram não apenas vistas pelo outro sexo, como também vistas somente em relação ao outro sexo. E que parcela mínima da vida de uma mulher é isso! (WOOLF, 1921).

5.1 A MULHER JAPONESA

No país do sol nascente, a figura da mulher é emblemática. Nos primórdios da civilização nipônica a esposa japonesa trabalhava nos campos de arroz ou então gerenciava um negócio lado a lado com os homens da família. Inclusive, acreditam que a Rainha Himiko seria a personagem que deu origem a genealogia da linhagem imperial. Foi apenas no período feudal que o tratamento igualitário foi desafiado pela doutrina confucionista de submissão feminina.

Em 1896 o decreto que obrigava a todos a estudar proporcionou uma alteração significativa do gênero, abrindo maiores possibilidades para as mulheres desenvolverem seu potencial intelectual e, com isso, terem mais oportunidades de emprego. Fato que afetou a relação com os homens. No Período Yayoi, o casamento não implicava em coabitação "o marido podia visitar a sua esposa e depois retornar à sua família" (SAKURAI, 2018, p.293). A poligamia e a poliandria (mulher com mais de um marido) eram práticas aceitas pela sociedade. Foi no período feudal japonês que as famílias se tornaram patriarcais, monogâmicas e patrilocais – quando a esposa se torna membro da família do noivo, deixando a sua para trás. O casamento era apenas uma convenção política e considerado essencial na vida da mulher, tanto para a própria sobrevivência, como também uma forma de servir a pátria. Por isso, a falta de filhos podia ser interpretada como uma quebra se contrato, e a noiva tinha que voltar a viver com a sua família antiga.

> O casamento tinha mais função social do que afetiva. O calor vinha do cumprimento das tarefas ligadas ao casamento, e não do amor entre marido e mulher como na visão ocidental de amor romântico. Pensamento que se mantêm até hoje, onde cada um tem seu papel a cumprir dentro do casal. (SAKURAI, 2018, p.308)

Em 1947 o marido e a esposa passaram a ter os mesmos direitos e a mulher conquistou o direito à uma parte do patrimônio da família. Essa medida acarretou mudanças drásticas na natalidade, pois a mulher começou a buscas cada vez mais sua independência financeira, se desvinculando das obrigações maternais. Já no final do século XIX, as indústrias têxteis eram responsáveis por empregar de 60% a 90% de mão

de obra feminina. Segundo uma pesquisa do Governo japonês, depois do decreto a taxa de natalidade caiu de 4,5 crianças em 1947 para 2 em 1957. Todavia, como a casa ainda era considerada prioridade na vida da mulher, elas deixavam o emprego depois do nascimento do primeiro filho e passavam a cumprir suas obrigações como mãe responsável: manter a casa limpa, alimentar a família, cuidar bem do marido, compras as necessidades cotidianas, cuidas das crianças e idosos.

"Apesar das mudanças entre o novo e o tradicional, o ideal de mulher japonesa como ´boa esposa e boa mãe´ pouco mudou e, em certos aspectos, foi acentuada" (SAKURAI, 2018, p.312). O trabalho feminino é na realidade apenas um complemento nas finanças da casa, porque o salário do marido é suficiente e o emprego não deve ser prioridade da mulher.

> A esposa caminhando atrás do marido ou a figura etérea e solicita das gueixas e das personagens de filmes como *Sayonara* ou *Casa de Chá sob o luar de agosto*: até pouco tempo atrás, no Ocidente, essas eram as duas imagens que vinham à tona quando se pensava em mulheres japonesas. Tanto uma como a outra são visões que o Ocidente tomou logo após o fim da Segunda Guerra. (...) A pergunta que fica no ar é: as mulheres japonesas se sentiam de fato submissas diante do marido e das normas numa sociedade que, até então, tinha código de referência à obediência aos inúmeros segmentos hierárquicos? (SAKURAI, 2018, p.305).

Embora sempre servissem o jantar e fossem as últimas a comer ou tomar banho, a esposa e mãe tem um lugar de destaque na dinâmica da família. Ela é o símbolo de calor e conforto. "Ela quem separava a quantia de cada um, inclusive a do marido; calculava os gastos com o transporte, alimentação e até o dinheiro que ele disponha para bebidas, jogos e até mesmo com outras mulheres" (SAKURAI, 2018, p.316). Essa é uma prática corriqueira e as japonesas não costumam abrir mão, é com esse controle que ela consegue exercer de fato seu papel de rainha do lar.

> Eu me chamo Naoko, Naoko Takeyama. Tenho 37 anos e me acho feia. Não adianta negar, pois os anos passam e a gente não pode negar. Ontem mesmo vi o lançamento de uma linha de produtos de beleza, mas não comprei. Preferi um novo jogo de chá que estava em liquidação, pois algumas xícaras do jogo lá de casa quebraram. (...) O orçamento da casa fica em minhas mãos e tenho que controlar os gastos mensais divididos entre a escola das crianças, aulas de pianos das meninas, contas, prestações do nosso apartamento, comida etc. Também fica ao meu encargo saber a quantia certa dada como presentes de casamento, ou nos funerais, presentes de ano-novo e assim por diante. Apesar de eu estar com todo o dinheiro da casa, quase nunca sobra para mim. É uma grande responsabilidade administrar tudo isso, e Mitsuo, como a maioria dos maridos, deixa tudo por minha conta. (Depoimento extraído do livro de LUYTEN, 2012, p.166).

Com isso, é possível perceber que os casamentos continuam sendo conveniências, onde o marido procura refúgio na esposa e não necessariamente uma companhia. A esposa deve servi-lo, garantindo que ele se mantenha saudável e possa dar em troca o dinheiro para manter a família. Para a maioria das mulheres japonesas, o marido ideal é aquele que preenche os 3 "h": *high income, higher education e physical height* – que seriam aqueles homens que possuem ótimo salário, boa educação formal e ter no mínimo 1,75 metros de altura. Não há menção a sentimentos, sendo importante apenas que o marido seja inteligente e bem de saúde para que possam lhes proporcionar uma vida confortável.

Embora seja baixo o índice de divórcio, é maior entre as mulheres que tem condições de se manter financeiramente, indicando possíveis mudanças (mas ainda lentas) no cenário familiar.

A atividade sexual também representa para os nipônicos uma formalidade. Podendo ser considerado como algo mecânico. A expressão sexual japonesa aparece em formas de dominação e sadismo; isso devido à dupla posição da mulher: pode ser ao mesmo tempo mãe carinhosa e a fêmea sedutora. Para eles, a satisfação sexual não é considerada importante em um matrimonio. Há uma nítida separação entre o sexo e a vida conjugal; para obter satisfação sexual não é necessário romper o casamento. É uma mentalidade antiga, quando o sexo era apenas para procriação e o homem procurava prazer em casas de entretenimento. Havia uma separação socialmente legitimada entre os papeis da esposa, das gueixas, das amantes e das prostitutas. Devido a essa mentalidade, os casos extraconjugais têm crescido muito entre as mulheres, "os maridos lhes garantem a segurança financeira e com seus parceiros, colegas de trabalho ou da universidade, buscam satisfação sexual" (SAKURAI, 2018, p. 322).

A justificativa para o procura de satisfação sexual fora de casa ter aumentado está no crescente tempo livre que as mulheres têm tido. Devido ao auxílio da tecnologia, para realizar o trabalho doméstico, o tempo caiu de sete horas em 1959 para cinco horas em 1989. Com os maridos no trabalho e os filhos na escola, muitas aproveitam o tempo livre para realizar outras atividades focadas nela mesmas. Há empregos visando esse público, os empregos de meio período como garçonetes, atendentes e afins. Também há empregos executivos, entretanto, há limites para a ascensão da funcionária. As mulheres ainda são vistas como ótimas profissionais, mas que deverão deixar a empresa para seguir sua real vocação como esposa e mãe. Ainda assim, as mulheres atualmente têm adotados posturas diferentes dentro e fora de casa; na rua procuram sempre estarem arrumadas, bem vestidas

e maquiadas. Enquanto em casa usam roupas simples, aventais e assumem sua função de dona de casa.

ILUSTRAÇÃO 65: (1) Nova geração de mulheres, vestidas, penteadas e maquiadas para se exibirem em público. (2) Em casa as mulheres usam aventais e até lenços na cabeça para executar as tarefas domésticas.
FONTE: Os Japoneses (2018, p.315).

5.2 A JORNADA DA HEROINA

Em 1949, o estudioso Joseph Campbell apresentou um modelo que ficou conhecido como Monomito, cujo objetivo era comprovar que os heróis mitológicos seguiam basicamente a mesma jornada; que começava com um chamado e terminava com a recompensa do herói, depois de ter passado por diversos obstáculos. Campbell divide a aventura do herói em 17 etapas; (1) Chamado da aventura; (2) Recusa do chamado; (3) Auxilio sobrenatural; (4) Passagem pelo primeiro linear, o primeiro portal que separa o protagonista da sua aventura; (5) O ventre da baleia, exilado, o herói passa por um processo de internalização; (6) O caminho das provas, o processo de metamorfose em si; (7) O encontro com a deusa; (8) A mulher como tentação, onde o herói busca equilíbrio para não cair no elemento carnal do sexo oposto; (9) A sintonia com o pai; (10) A apótese, quando o protagonista se torna finalmente livre; (11) A benção última, confronto com o desafio final; (12) A recusa do retorno; (13) A fuga mágica, auxilio para retornar ao cotidiano; (14) O resgate com auxílio externo; (15) A passagem pelo limiar do retorno, passagem do reino místico para a vida cotidiana; (16) Senhor de dois mundos e (17)

Liberdade para viver, o herói renasce e está aberto para novas experiências. (CAMPBELL, 2008)

Todavia, em 1990, a estudante Maureen Murdock achou que a Jornada do Herói não contemplava todas as diversidades da mulher moderna, por isso propôs a Jornada da Heroína. Isso porque, nas pesquisas de Campbell, o papel da mulher na trama era quase que exclusivo, como uma recompensa ou uma propriedade de uma figura masculina. Na teoria proposta por Murdock a heroína (1) Se separa dos valores femininos , onde possui um papel presumivelmente prescrito na sociedade; (2) Identificação com o masculino e reunião de aliados, um novo modelo de vida diferente daquele que lhe foi reservado; (3) Estrada e reunião com dragões, encontro com pessoas que tentam dispersa-la do caminho escolhido; (4) Experimentando o sucesso; (5) Heroína desperta sentimentos de arrizes espiritual, pois o novo modelo de vida é muito limitado e o sucesso foi temporário e ilusório; (6) Iniciação e descida para a deusa, a heroína enfrenta uma crise e cai em desespero; (7) Reencontro com o feminino; (8) Heroína cura a divisão mãe\filha, agora está com novos valores e novas perspectivas de vida; (9) Cura o masculino, faz as pazes com seu lado masculino; (10) Integra o masculino e o feminino, enfrentando o mundo com uma nova compressão de si mesmo e do mundo. (MURDOCK, 1990)

Em resumo, na teoria proposta por Murdock, a mulher começa sua jornada renegando tudo aquilo que conhece como feminino, pois em uma sociedade patriarcal, o feminino representa a inferioridade, dependência e ilusão com o amor romântico. A protagonista usa do masculino para conquistar o mundo, porém, ao perceber que tudo que conquistou é falso devido ao fato de estar “usando” uma identidade falsa, ela renasce e integra o masculino com o feminino, para então retornar da sua jornada.

Dez anos depois dos estudos de Maureen Murdock, a pesquisadora americana Victoria Lynn Schmidt desenhou um arco semelhante, mas ainda mais abrangente. Na pesquisa de Schmidt (1) Ilusão do mundo perfeito, onde os homens irão cuidar dela; (2) Desenvolvimento, ocorre uma traição; (3) Preparar para viagem; (4) Passando as portas do juízo, heroína experimenta o medo, abandono e culpa; (5) Olho da tempestade, corresponde a fase quatro da teoria de Murdock, que é quando a protagonista encontra o sucesso; (6) Tudo é perdido, o mesmo que ocorre na fase cinco, quando percebe que as estratégias originais não são eficazes; (7) Suporte, que seria o equivalente ao encontro com a deusa; (8) Momento da verdade, desperta para um mundo de novas possibilidades e entende seus anseios e forças e (9) Novos olhos para o mundo, sua experiencia muda sua forma de enxergar as coisas e auxilia seus pares a fazerem o mesmo. (SCHMIDT,

2007). Em outras palavras, a heroína está iludida com um mundo perfeito, no qual está protegida pelos homens da sua comunidade, mas depois de uma traição, o mundo perfeito desmorona e a protagonista decide agir. No decorrer da jornada, ela é tomada pela vergonha e pelo medo de sua decisão, sentimentos que se mantêm até conquistar sua primeira vitória, que também não dura muito, pois os homens se negam a ser comandados por uma mulher e tentam sabotá-la. Sem esperanças, a heroína aceita a derrota. Até que aparece uma ajuda de um terceiro e, com isso, ela encontra a sua verdadeira força, fazendo-a retornar a jornada e, por fim, aceitar que sua caminhada é para proporcionar conhecimento interno e não para reconhecimento perante a sociedade.

As três teorias possuem aspectos em comuns, como a renúncia da vida e das crenças do herói\heroína para ingressar numa aventura que deverá superar suas expectativas; encontro com o um ser místico e por fim no final o protagonista retorna com uma nova mente, como uma nova pessoa. O que difere é o fato da Jornada do Herói o personagem feminino aparece apenas no aspecto sexual, não tendo maior relevância na jornada; enquanto nas outras duas jornadas propostas por pesquisadoras a figura masculina vêm para agregar novas formas de pensamentos a heroína.

Para a presente pesquisa foi usada a teoria de Schmidt, sem excluir, no entanto, alguns conceitos pregados por Maureen.

Em entrevista para Revista Iichiko de número 33, Hayao Miyazaki foi questionado do porquê sempre faz garotas como protagonistas, no qual responde:

> It's not from any logical thinking. It just seems to me that when you compare a boy doing something with a girl doing that same thing, the girl is muck spirited. If a boy is walking with long strides I think nothing of it, but if a girl is walking boldly, I think she looks so full of vitality. So now, when people ask me your question, I just respond, "Because I like girls". That answer seems more real.[71] (MIYAZAKI, 2009, p.428)

Ao analisar os filmes, percebe-se que apesar de também usada nos filmes de animações orientais, o conceito da Jornada da Heroína se encaixa melhor com os ideais culturais ocidentais, visto que no Japão a heroína se volta desde o início para compreender a si mesma em vez de ser aceita na sociedade, também não havendo um arco amoroso forte típico dos filmes ocidentais.

[71] Não é por nenhum motivo lógico. Só parece para mim que quando comparado com garotos, à garota fazendo a mesma coisa fica muito mais espirituoso. Se um menino caminha na calçada, não parece tão cheio de energia como uma menina. Mas quando me fazem essa pergunta, eu geralmente só respondo que é porque eu gosto de meninas. Essa resposta parece mais real.

Nos filmes produzidos pelo Studio Ghibli é possível perceber a presença do arco da heroína, embora em alguns momentos as transições sejam sutis. Em *Serviços de Entrega da Kiki*, o ciclo da protagonista Kiki se inicia quando ela é obrigada a viver independentemente com apenas 13 anos, devido a tradições de sua família. Segundo os estudos de Schmidt, o mundo ideal de Kiki é a crença que a tão sonhada vida independente será maravilhosa, porém, a traição ocorre logo no início do filme, quando a protagonista percebe que não é bem aceita na cidade devido aos seus poderes de bruxa. Essa etapa do ciclo é bem marcada no filme, pois vemos Kiki decepcionada com o fato de as pessoas não a aceitarem como ela é, e simultaneamente, os obstáculos que têm que enfrentar da vida adulta, como: conseguir uma casa, emprego e alimentos. Fato similar ocorre em *A Viagem de Chihiro*, o interessante, no entanto, é que o filme apenas dá a entender para o espectador a primeira etapa do arco, pois já se inicia com a traição, em que Chihiro reclama constantemente por ter que "abandonar" sua cidade e seus amigos por causa do trabalho novo do pai.

Apesar dos obstáculos iniciais, Kiki acaba sendo recebida na cidade onde decide se hospedar, começa a trabalhar com serviços de entrega e os habitantes passam a vê-la melhor, considerando que as entregas são mais ágeis feitas "voando na vassoura" do que pelos meios tradicionais. Entretanto, perde a esperança ao ver que nem todos os cidadãos são bons. No entanto, não se trata de uma sabotagem masculina por medo da ascensão feminina, como prega Schmidt, é apenas um conflito interno da própria personagem. Kiki fica decepcionada ao ver a neta desprezar uma torta que a avó manda de presente através dos serviços de Kiki. A decepção é tão grande que a protagonista acaba perdendo seus poderes. Chihiro também não perde as esperanças devido a um fator masculino. Na história, a jovem deve trabalhar para uma velha senhora em uma casa de banho exclusiva para deuses, dessa forma, conseguirá resgatar os pais que se transformaram em porcos, após se alimentarem da oferenda sagrada. Nunca tendo trabalhado antes, Chihiro passa por complicações e até maus tratos por parte dos outros integrantes da casa, mas acha um amigo em Haku. E é quando Haku se machuca mortalmente que Chihiro se abate. Todavia, o desânimo vira motivação rapidamente quando a jovem descobre um possível remédio do outro lado da cidade encantada.

Na etapa em que ocorre o encontro com a deusa, Kiki vê uma velha amiga, cujo conselho é confiar em si mesma e aceitar que as fases do crescimento têm seus altos e baixos, sendo importante se manter firme e perseverante. Os mesmos conselhos que a velha Zeniba dá a Chihiro, quando a jovem se vê frustrada perante os seus desafios.

ILUSTRAÇÃO 66: (1) Kiki e a amiga conversando, enquanto ela mostra a sua mais nova pintura inspirada em Kiki. (2) Chihiro tomando café com a velha Zeniga, enquanto recebe conselhos de como resgatar o amigo Haku e os pais.
FONTE: Autora

Ambas retornam a jornada e têm seus objetivos alcançados. Kiki recupera os poderes quando o amigo Tomba corre risco de vida devido ao acidente com o dirigível, e Chihiro recupera a confiança, consegue resgatar os pais e aceita sua vida na nova cidade como parte do seu ciclo de vida, passando a entender que nem tudo na vida é como se deseja e o importante é estar perto daqueles que ama. A Jornada da Heroína está presente nos dois filmes, todavia, algumas partes são pouco exploradas e diferem ligeiramente dos conceitos pregados por Schmidt. A figura masculina não tem representação relevante na jornada das protagonistas, não havendo nenhuma sabotagem nesse sentido, e o arco amoroso aparece de forma sutil. Nem Kiki nem Chihiro se relacionam além da amizade. Portanto, a etapa da "Vitória e Sabotagem Masculina" não está presente nos dois filmes descritos. Já o encontro com a deusa é uma etapa muito marcada nas duas produções, por isso, é difícil afirmar que as animações não seguem o arco descrito por Schmidt, no entanto, possuem algumas ressalvas que não devem passar despercebidas.

Apenas para realizar uma rápida comparação entre outras animações ocidentais, verifica-se que o filme de Satoshi Kon, *Perfect Blue,* fica ainda mais distante da teoria da Jornada da Heroína. O enredo conta a história de uma cantora que mesmo contrariada deve iniciar uma carreira de atriz pelo bem-estar monetário da sua produtora. O arco é perceptível até a etapa em que a protagonista sente vergonha de si mesma por ter que gravar uma cena de estupro e depois posar nua para uma revista, nesse momento o filme faz uma metáfora com a perda da inocência e o início da vida adulta. É também nesse momento da história que Mima começa a ter fortes alucinações e perder a noção do que é realidade. Todavia, a partir desse momento, o filme segue uma trama só dele – e até um pouco confusa – em que a protagonista se perde dentro do seu medo interno. Durante sua confusão com o seu inconsciente, Mima é reconhecida pela indústria de entretenimento devido à coragem de reproduzir a cena de estupro, dando uma série de entrevistas à

imprensa. Mesmo com o reconhecimento, a jovem vive um conflito interno por acreditar que agora se tornou uma “mulher suja” e decepcionou seus antigos fãs – os fãs da cantora que costumava ser. A histeria mental de Mima dura a maior parte do filme e não há um encontro com a deusa, o que acontece é que Mima descobre que, na verdade, é sua assessora, Rumi, que está desequilibrada e acredita ser a antiga Mima, tentando a todo custo matar a Mima atriz. Com isso, a protagonista retorna em sã consciência apenas ao final do filme e, finalmente, aceita a si mesma e sua nova carreira.

ILUSTRAÇÃO 67 – (1) Mima no ônibus, alucinando com a sua outra personalidade, Mima cantora. (2) Rumi real no reflexo e Rumi do jeito que a própria personagem se enxerga, como a Mima “pura e inocente”.
FONTE: Autora

Seguindo com as comparações, nos filmes de animação ocidentais, em especial os da Disney, percebe-se que a Jornada da Heroína, segundo Schmidt, é bem marcada. No filme Mulan (1998), a jovem vive tranquilamente com a sua família durante o período da Dinastia Han, na China, em que a sua única preocupação é encontrar um casamento arranjando, que honre o nome da família. No entanto, a etapa da “Traição” ocorre quando o pai adoecido é convocado para servir o exército, nesse momento se inicia a Jornada de Mulan, ela se disfarça de homem e assume o lugar do pai no exército imperial. A etapa da “Vergonha da Escolha” acontece quando ela não consegue acompanhar o treinamento e o comportamento estereotipado dos homens no filme, como arrotar em público e brigar por qualquer motivo. Por fim, recebe o reconhecimento quando derrota ShanYu, mesmo a tropa imperial estando em desvantagem, e seguidamente é descoberta e abandonada no deserto gelado pelos demais homens, que não conseguem aceitar terem sido levados à vitória pela inteligência de uma mulher. Nesse momento, Mulan “Aceita a Derrota” e sente vergonha em retornar para a família de forma desonrosa. Por fim, a protagonista consegue resgatar o Imperador e ter o reconhecimento não apenas pessoal e familiar, mas o de toda China.

O mesmo ocorreu com filmes como *Aladdin* (1992) e o mais recente, *Frozen* (2013). No primeiro, a jovem Jasmine vive bem no palácio, até que o pai decide que ela deve casar-se com um príncipe, mesmo que não haja amor. Então, a jovem foge do castelo e encontra Aladdin, por quem se apaixona. Porém, mais tarde no filme, a protagonista "Aceita a Derrota", quando é forçada a casar com o vilão Jafar – que hipnotizou seu pai. O retorno de Aladdin fez a princesa recuperar as forças para lutar e vencer, tendo o reconhecimento de seu pai para escolher aquele que quiser para se tornar seu esposo. Fechando as nove etapas do arco. Em *Frozen*, as irmãs vivem bem no castelo, até abrirem os portões e Elsa ter que revelar para todos os seus poderes mágicos, que até então ela não controla. Ana parte na jornada para resgatar a irmã, todavia, sofre um ataque que a deixa debilitada e à beira da morte. A vitória acontece quando Ana se sacrifica pela irmã – sendo essa cena o "Encontro com a Deusa" das duas personagens, pois nesse momento ela se livra da maldição e Elsa recupera a consciência de seus atos.

5.3 SOBRE AS VILÃS

Os antagonistas são elementos essenciais em muitas dessas histórias, sendo, muitos deles, representados por mulheres. No livro "Cibernética e Sociedade", de Norbert Wiener, o autor faz uma breve descrição do que ele acredita ser o estereótipo de um vilão, no qual denominou de demônio.

> O demônio maniqueu é um antagonista como qualquer outro, decidido a conquistar a vitória, e que usará de qualquer recurso de astúcia ou disseminação. Particularmente, manterá em segredo sua tática de confusão, e se dermos qualquer mostra de que começamos a descobri-la, ele mudará para manter-nos no escuro. Por outro lado, o demônio agostiniano, que não é um poder por si mesmo, mas a medida da nossa própria fraqueza, talvez exija que utilizemos todo o nosso empenho para descobri-lo; todavia, uma vez que o tenhamos descoberto, tê-lo-emos exorcizado. (WIENER, 1965, p. 35).

Usando o mesmo *corpus* já citado, podemos perceber que os filmes da Disney são representados por um vilão Maniqueísta, pois em *Mulan* temos a figura de Shan Yu, em *Aladdin* o conselheiro Jafar e em *Frozen* o noivo de Ana, o príncipe Hans. No momento em que estendemos o leque para os outros clássicos do estúdio, as vilãs como Rainha Má (*Branca de Neve*), Malévola (*Bela Adormecida*), Madrasta (*Cinderela*), Cruella de Vil (*101 Dálmatas*), Úrsula (*A Pequena Sereia*), entre outras, mostram que os vilões das animações da Disney estão ligados aos preceitos maquiáveis, os quais Wiener conceituou. Todos os nomes citados são antagonistas que não medem esforços para conseguir aquilo que desejam. Úrsula, além de tirar a voz da jovem Ariel, quando percebe que está prestes

a perder, de transveste de humana para tentar conquistar o príncipe Eric. O mesmo acontece com a Rainha Má, que manda o caçador matar a enteada, mas ao descobrir que ela continuava viva, a própria Rainha tenta matar a jovem. Jafar, por sua vez, é tão obcecado em se tornar o ser mais poderoso, que acaba ficando preso dentro da lâmpada mágica.

ILUSTRAÇÃO 68 – Úrsula como humana, olhando o seu reflexo no espelho.
FONTE: Autora

Nas animações japonesas, o estereótipo mais marcante é o do vilão agostiniano, que em outras palavras, é quando o protagonista e o antagonista são as mesmas pessoas e há um conflito interno no qual cria-se a trama. Kiki não tem que lutar contra nenhum vilão, seu desafio é superar as adversidades da vida adulta. O mesmo para Chihiro, que apesar de estar presa no castelo da velha Yubaba, esta vez ou outra ajuda a jovem, não sendo um empecilho, de fato, na vida da menina.

Concluindo que não apenas a jornada da heroína é bem marcada nas produções, como também o caráter do vilão que irá integrar a história.

A representação da mulher nas produções cinematográficas, embora venha crescendo, ainda está baixa. Isso porque, a sua figura ainda está comprometida com a visão dos homens, que são maioria na indústria. Criando uma visão distorcida do que é o feminino, pois as personagens são sexualidades para saciar – mesmo que inconscientemente – um público mais adulto.

Porém, aos poucos, as mulheres estão conquistando espaço nessa área e mesmo a representação criada pelos homens tem melhorado e buscado levar em conta a real visão da mulher para com outra mulher. Os estudos da Jornada da Heroína elaborados por Maureen e Schmidt já são uma conquista que comprova que mulher tem um papel relevante nas histórias, não sendo um mero prêmio para o protagonista masculino, como prega a teoria do Monomito.

Todavia, mesmo a teoria do Arco da Heroína sendo ampla, ainda não contempla precisamente os filmes orientais, pois nas animações do Studio Ghibli e nas de Satoshi Kon, a figura do protagonista masculino é quase inexistente, comprometendo algumas etapas do arco. Comprometimento que também está atrelado ao fato das obras japonesas estarem mais ligadas a conflitos internos, ocasionando fatos nos quais a história já começa na traição ou não havendo exatamente o encontro com a deusa. Enquanto as obras da Disney se encaixam bem nas teorias das estudiosas, e mesmo as obras mais atuais ainda mantêm a linha histórica demarcada pelo arco.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final deste percurso que abordou desde as características da sociedade japonesa, seus costumes, sua história e os fundamento da escrita japonesa, passando pelas manifestações culturais do cinema, compreendendo como o mangá tem forte ligação com o cinema de animação nipônico. Pode-se considerar que este caminho escolhido não era o único, mas que foi assim escolhido com o intuito de tentar elucidar o problema desta pesquisa e ser coerente com e ser coerente com os objetivos aqui levantados.

Na abordagem dos aspectos de como funciona a animação houve uma coleta de dados de vários títulos no intuito de verificar os elementos que estariam presentes tantos nos mangás, quanto na animação japonesa, especialmente aquelas que compõe o *corpus* do trabalho. Em seguida, foi analisada vasta produção do Studio Ghibli, elencando como a cada nova animação lançada, novos recordes de bilheteria são alcançados, ganhando até mesmo de produções hollywoodianas. Os filmes trouxeram um novo conceito para animação, que no Japão, estava muito focado na produção televisava. Neste ponto, tem-se uma comprovação parcial das hipóteses levantadas, no sentido que de fato Miyazaki segue uma Ideia-Padrão nas suas produções, pois verifica-se que a maioria dos filmes tem como plano de fundo a natureza e a relação do ser humano com ela. Embora os filmes não sejam cópias um dos outros, até mesmo as protagonistas possuem elementos muito semelhantes esteticamente, como os vestidos e o cabelo curto e escuro. Apesar de uma vasta gama de possibilidades inventivas, ainda há uma certa exigência de se manter em um nível tradicional do contexto em que as produções são realizadas, priorizando narrativas que enfatizem a união familiar, respeito aos mais velhos e, principalmente, a importância de não desistir do seu objetivo e trabalhar arduamente para alcançá-lo.

Ainda no que diz respeito aos aspectos do Studio Ghibli e retomando as ideias dos aspectos históricos da animação proposta por Sébastien Denis (abordadas na página 52), verificou-se através da análise das produções do Studio Ghibli em geral que de fato o Japão se difere dos demais países que possuem uma cultura da animação, pois sua animação é focada no público adulto e não apenas no infantil.

Ao realizar a análise fílmica nos critérios já explicados ao longo da pesquisa, notou-se uma evolução exponencial das produções do Studio Ghibli, pois o primeiro filme do *corpus* – *Meu Vizinho Totoro,* abusa dos planos gerais e há pouca utilização dos movimentos de câmera. Fato que aos poucos foi se modificando, *Túmulo dos Vagalumes* passa a utilizar mais cortes de ambiente e o movimento de *travelling* para mostrar o local

em que os personagens então inseridos. Porém, devido à proximidade em que as produções foram feitas, deve-se levar em conta que essa evolução na verdade é apenas uma escolha estética, onde os autores optaram por uma animação mais "caseira" em *Meu Vizinho Totoro* e buscaram maior aprimoramento técnico nas demais. Em relação aos demais filmes, em *Serviços de Entrega da Kiki* nota-se mais o uso de *zoom*, panorâmica nas introduções de cenários e, por fim, a *Viagem de Chihiro* explora vários recursos, utilizando, inclusivo, recursos como fusão. Por outro lado, não observou-se nessa análise um aprofundamento exclusivo em nenhum dos três aspectos citados (narrativo, estético e simbólico), cujo objetivo era ter uma noção geral para realizar as comparações dos quatro filmes. Nessa parte da pesquisa, tem-se comprovação das hipóteses levantadas. Comprova-se que há pontos convergentes nos quatro filmes selecionados, porém isso se dá mais no caráter narrativo do que o estético. As narrações seguem uma mesma linha, protagonistas crianças, desaparecimento da família, ajuda de uma criatura mágica, mudança de cidade e a necessidade de os protagonistas viverem por conta própria, enfrentando os problemas na vida. Já no âmbito da estética a evolução das técnicas é evidente, até a produção dos cenários se tornou mais rico em detalhes e explora mais a paleta de cores, fugindo dos tons pasteis e abusando mais das cenas escuras. Nesse sentido, pode-se concluir que, mesmo que haja aspectos semelhantes nas histórias, cada uma das produções possui pontos únicos e que, por isso, se tornaram sucessos de bilheteria no Japão.

Outros aspectos abordados é a relação das protagonistas das animações em comparação com a figura feminina no Japão, levando em conta as pesquisas de Jornada da Heroína de Murdock e Schmitd. Notando-se que é uma característica especifica das produções animadas – bem como nos mangás – como a mulher em lugar de destaque. Embora as mulheres ainda sejam muito reprimidas na sociedade nipônica e sejam vistas como mães e donas de casa, nas produções do Studio Ghibli elas são protagonistas e figuras que devem tomar decisões importantes. Essa característica, de maneira geral, pode ter uma forte ligação com a invasão americana comentada no capítulo 1, quando os nipônicos foram apresentados a cultura norte-americana de maneira mais agressiva. Mas é importante ressaltar que uma parte das japonesas não se sentem reprimidas. Pois numa sociedade onde se prega a harmonia familiar/social e que para isso cada um deve seguir seu dever; não é absurdo para mulher entender que sua função é estar no lar, cuidando dos filhos. Como dito no capítulo 5, o próprio casamento é visto como um negócio visando o bem-estar do casal, fato que não anula relações extraconjugais.

De qualquer forma, os objetivos desta pesquisa, crê-se, foram alcançados na medida em que foi compreendida e explicitada a animação do Japão e da Studio Ghibli em especial, enquanto um objeto cultural que traz para telas do cinema aspectos da tradição nipônica, além das particularidades do estúdio que o diferem da animação televisiva.

REFERÊNCIAS

AS HISTÓRIAS PREFERIDAS DAS CRIANÇAS JAPONESAS. São Paulo: Editora JBC, 2005.

AVELLAR, José Carlos. Toda a vida mais cem anos. In: BENTES, Ivana (org). **Ecos do cinema:** de Lumière ao digital. RJ, Editora UFRJ, 2007. p. 93-125.

AUMONT, Jacques. **A Estética do Filme.** 2 Ed. Campinas: Editora Papirus, 1995

BAZIN, André. Alemanha Ano Zero. In. **O cinema**: Ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991. p. 187-190.

BERNARDET, Jean-Claude. Domínio Francês – Anos 50. In. **O autor no cinema.** São Paulo: Brasiliense/EDUSP, 1994. p. 09-66

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema:** uma introdução. São Paulo: Ed. 1. Editora Unicamp, 2013.

CASTELLS, Manuel. A Cultura da Internet. In. **A galáxia da internet:** reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003. p. 34-54.

CAPIBARIBE, Fernanda. **Cinema e feminismo entre poética e devir**: por uma tecnologia engengrada. Revista Geminis, n.2, p. 30-56, 2006.

CAMPOS, Haroldo. **Ideograma:** lógica, poesia e linguagem. São Paulo: Ed. Da Universidade de São Paulo, 1997.

CAPIBARIBE, Fernanda. **Cinema e feminismo entre poética e devir:** por uma tecnologia engengrada. *Revista Geminis*, n.2, p.30-56, 2006

CASTELLS, Manuel. A Cultura da Internet. In. **A Galáxia da Internet:** Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003. p. 34-54.

CINEMA. *Memai*, Curitiba, p.15, 2010.

CHEVALIER, Jean. **Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números.** Rio de Janeiro: José Olympio, 1999

CONTOS DE FADAS. 2 Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

FERREIRA, Andréia. **Akiba é Pop.** *Made In Japan*, São Paulo, n.140, p.11-15, 2012.

FERREIRA, Andréia; TOBACE, Ewerthon. **A origem dos filhos do sol.** *Made In Japan*, São Paulo, n. 143, p. 20-27, 2012.

FOSSATTI, Carolina. **Cinema de animação:** uma Trajetória marcada por inovações. 2009.

GRAVETT, Paul. **Mangá:** Como o Japão Reinventou os Quadrinhos. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

Guia da Cultura Japonesa. São Paulo: Editora JBC.

HALL, Stuart. Codificação/Decodificação. In. **Da Diáspora:** Identidades e Mediações Culturais. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003. p. 387-404

HARRINGTON, C. Lee; BIEL, Denise D. Uma perspectiva sobre fãs ao longo da trajetória da vida. **Revistas Matrizes**, v. 10 – nº 1, jan./abr. 2016, p. 29-55.

HEDRA. **Cultura Pop Japonesa:** Mangá e animê. São Paulo: Hedra, 2005.

HICHMEH, Yuri. **Ieyasu Tokugawa: O unificador do Japão do século 16.** *Memai,* Curitiba, 2010. História, p.10-11.

HIRASAKI, Cesar; FERREIRA, Andreia. **O Japão tradicional.** *Made In Japan,* São Paulo, n. 146, p. 10-27, 2013.

INOKUCHI, Suzana. **Os filmes estáticos de Akira Kurosawa.** *Memai,* Curitiba, 2010. Cinema, p.12-13.

JBC EDITORA. **Guia da Cultura Japonesa**. São Paulo: Editora JBC.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** *Editora Aleph.* Por que Heather Pode Escrever, p.235-284.

JORDAN, David. **História da Segunda Guerra Mundial:** a Maior e mais importante guerra de todos os tempos. São Paulo: Ed. 1. M. Books do Brasil Editora Ltda, 2011.

JORNADA DA HEROÍNA: a narrativa mítica da mulher.

KODANSHA. **Talking about Japan Q&A.** 3. Ed. [S.I.:s.n].

KORNIS, Mônica. **Cinema, Televisão e História**. 1. Ed. Rio de Janeiro: Zahar Editora, 2008.

LOBATO, João. **Changeman, Jaspion, Jiraya & Cia: A aventura das séries japonesas na TV Brasileira.** São Paulo: Matrix, 2013.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá:** O Poder dos Quadrinhos Japoneses. 3. Ed. São Paulo: Hedra, 2012.

MADE IN JAPAN. São Paulo: JBC, n.141, 2012.

MALUF, Sônia Weidner; ANTAKLY, Cecilia; BIRKBECK, Vanessa. **Políticas do olhar:** feminismo e cinema em Laura Mulvey. *Ponto de Vista*, Florianópolis, p.343-350, 2005.

MARTINEZ, Monica. **Jornada do Herói:** a estrutura narrativa mítica na construção de histórias de vida em jornalismo. São Paulo: Annablume, 2008.

MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial**. 7. Ed. São Paulo: Papirus, 2015.

MCLUHAN, Marshall. Prólogo. In. **A Galáxia de Gutenberg:** a formação do home tipográfico. São Paula: Companhia Editora Nacional, 1972. p. 17-27

MIYAZAKI, Hayao. **Starting Point:** 1979-1996. San Francisco: VIZ Media, 1996

MIYAZAKI, Hayao. Turning Point: 1997-2008. San Francisco: VIZ Media, 2014

MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos mangás.** 1. Ed. São Paulo: JBC Editora, 2004.

MONTAGNANE, Priscila. **Narrativa Popular Japonesa:** Conceituação e estrutura do *mukashi-banashi.* Sâo Paulo: Universidade de São Paulo, 2014.

MURDOCK, Maureen. **O livro de jornada da heroína.** Boston: Shambhala Pub, 1998.

NAGIB, Lúcia. Oshima, Corporeal Realism and Eroticized Apparatus. In. **Theorizing World Cinema.** UK: Tauris, 2011. p. 162-181.

NOVIELLI, Maria Roberta. **História do cinema japonês**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2007.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica.** 2. Ed. São Paulo: Perspectivas, 2013.

PIGNATARI, Décio. **Semiótica & Literatura:** icônico e verbal, Oriente e Ocidente. 2. Ed. São Paulo: Cortez & Moraes, 1979.

SATO, Cristiane. **Japop:** O Poder da Cultura Pop Japonesa. São Paulo: NSP-Hakkosha, 2007.

SAITO, Cecilia. *et al*. **Japonicidades:** estudos sobre sociedade e cultura japonesa no Brasil Central. 1 Ed. Curitiba: CRV, 2012.

SAKURAI, Célia. **Os Japoneses**. 2. Ed. São Paulo: Contexto, 2018.

SÉBASTIEN, Denis. **O cinema de animação.** Lisboa: Texto & Grafia, 2007

SILVA, Mylle. **Entretenimento no Japão não é brincadeira.** *Memai*, Curitiba, 2010. Mangá, p.12.

SILVA, Mylle. **Shoujo, o mangá que conquista adolescentes.** *Memai*, Curitiba, nov. 2009. Karumi, p.9.

TAKASHIMA, Michelle. **Transposição do mangá para *live action* e animê: diálogo entre diferentes mídias.** Tese (Mestrado em Comunicação e Linguagem) – Universidade Tuiuti do Paraná. Curitiba, 2011.

TODD; GEERS, Erika. **Par se descolar em japonês.** São Paulo: JBC, 2007.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a Análise Fílmica.** 7. Ed. Campinas: Editora Papirus, 2012.

WAGNER, Roy. A Presunção da Cultura. In. **A Invenção da Cultura.** São Paulo: Editora Ubu, 2017. p. 27-46.

WATT, Harris. **On Camera**. 5. Ed. São Paulo: Summus Editorial, 1984.

WIENER, Robert. Processo e Entropia. In. **Cibernética e Sociedade:** O uso humano de seres humanos. São Paulo: Editora Cultrix, 1965. p. 28-47.

WILLIAMS, Raymond. **Culture is Ordinary.** 1958.

WM, Penn. **The Couch Potatos's Guide to Japan:** 60 years of Japanese TV. Forest River Press, 2003

YAMASHIRO, José. **Japão, passado e presente.** 3. Ed. São Paulo: Aliança Cultural Brasil-Japão, 1997.

GLOSSÁRIO

Akahon – Significa livros vermelhos e eram aqueles mangás de menor qualidade amplamente espalhados.

Amaterasu – É a deusa do Sol segundo as crenças da religião *shintoista*.

Anime – Animação de origem japonesa.

Arubaitos – Trabalhadores temporários, geralmente são estudantes ou estrangeiros.

Benshi - Significa, literalmente, aquele que comenta. Eram narradores que durante a projeção do cinema mudo eram responsáveis pela descrição das tramas.

Bungei eiga – Filmes baseados em obras literárias.

Bunkaeiga – Filmes sobre a cultura japonesa.

Chanbara - Cenas de duelos de espadas comuns nos filmes de época.

Chojugiga – É um famoso conjunto de quatro rolos. Também são conhecidos como Pergaminhos dos Animais.

Daimyo - Chefe de uma linhagem de aristocratas e proprietários de vastas terras durante o período Feudal Japonês. Um senhor feudal.

Dai Nihon Eiga (Daiei) – Produtora japonesa cujo nome pode ser traduzido como Grande Cinema Japonês.

Denkikan – Primeira sala fixa de cinema japonês. Foi inaugurada em 1903.

Dorama – Vem da palavra drama e representa todas as produções dramatúrgicas de origem asiática.

Edo – Nome antigo que era dado para a cidade de Tokyo. Foi a capital do país durante o Regime Tokugawa.

Ê-makimono – É um sistema de narrativa ilustrativa que remota do período Nara.

Era Edo ou Tokugawa – Maior período da história do Japão. Consiste na época em que a família Tokugawa esteve no poder, o que representa cerca de 260 anos. Período entre 1603 até 1868.

Era Meiji (Reforma Meiji) – Período histórico que a coroa volta ao poder e é caracterizado pela reabertura do país. Corresponde à época de 1868 até 1912.

Gendaigeki – Escola de cinema cujo foco são os filmes com temas contemporâneos.

Genkimono – Contos escritos durante o ano de 1200, onde contava histórias de guerreiros lutando um contra o outro.

Haikai – Poemas típicos da cultura japonesa que possuem dezessete sílabas e apenas três versos.

Izanagi e Izanami – Deuses da religião *shintoista*. Segundo a lenda, foram eles que mandaram seu neto para governar o arquipélago que ficaria conhecido como Japão.

Jidaigeki - Filmes de época.

Kabuki – Teatro clássico japonês, onde o enredo tem apelo dramático e os atores tinham seus rostos pintados.

Kami-Shibai – Uma forma de contar histórias que se originou em templos budistas no século XII, onde os monges usavam *emakimono* para transmitir histórias.

Keikoeiga – Filmes de tendência com histórias sobre os proletariados.

Kigeki – Filmes de comédia.

Mangá – História em quadrinhos de origem japonesa.

Mangaká- Desenhista de mangás

Mukashi Bakashi – Contos folclóricos japoneses.

Nickelodens – Salas de cinema que inauguraram na Europa em 1905. Os ingressos custavam apenas um níquel.

Nikkatsu – Inaugurou em 1912 com sede em Kyoto e pode ser traduzido como Sociedade Japonesa de Imagens em Movimentos.

Obento – É uma espécie de “marmita” muito comum entre os japoneses.

Ofurô – Banhos termais comuns no Japão.

Omiai – Casamento arranjado.

Oyama - São os atores do teatro *Kabuki* que interpretam mulheres.

Pinku eiga – Filmes de cunho erótico.

Plot – Significa ponto de virada.

Samurai – Guerreiros durante a época feudal. Tinham grande status social e seguiam um código de lealdade para com seus senhores.

Sengoku Jidai – Literalmente, Guerra entre Feudos. Nome dado a batalha entre os *shogun* para ver quem subiria ao trono. A guerra acabou com a nomeação de Nobunada Oda ao poder.

Shingeki – Tradução literal é Teatro Novo e representa a escola do cinema que continuam temas mais "americanizados".

Shinpa - Significa, literalmente, escola nova. Consistia em filmes melodramáticos baseados em romances contemporâneos.

Shintoismo – Religião tradicional do Japão.

Shochiku – Segunda maior produtora japonesa e trazia preceitos ocidentais para seus filmes.

Shogaku – Mangás cujo público são as crianças.

Shogun – Líder ou governador militar. Considerado um protetor.

Shogunato – Governo militar no período Feudal Japonês. É o período histórico governado pelos samurais.

Shonen – Mangá cujo público são os meninos.

Shonen mono – Filmes para o público infantil.

Shoujo – Mangá cujo público são as meninas.

Showa – Período da história do Japão governado pelo imperador Hirohito. Entre 1926 até 1989.

Taisho – Período da história do Japão governado pelo imperador Yoshihito. Entre 1912 até 1926.

Teatro Takarazuka – É uma companhia de teatro japonesa formada exclusivamente por mulheres, caracterizada por maquiagens carregadas e roupas extravagantes.

Tennô – Imperador, soberano.

Ukiyo-e – É um gênero de xilogravura e pintura que prosperou durante a Era Edo.

Yen – Moeda japonesa.

Zaibatsu – Conglomerados econômico-financeiros que dominaram o Japão até a Segunda Guerra Mundial.

Zangyo – Hora extra.