

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI
VIKTOR DANKO PERKUSICH NOVAES

ASPECTOS AUTORAIS NAS ANIMAÇÕES DE HAYAO MIYAZAKI

São Paulo

2018

VIKTOR DANKO PERKUSICH NOVAES

ASPECTOS AUTORAIS NAS ANIMAÇÕES DE HAYAO MIYAZAKI

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação, pelo Programa de Mestrado em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Luiz Antonio Vadico.

SÃO PAULO

2018

VIKTOR DANKO PERKUSICH NOVAES

ASPECTOS AUTORAIS NAS ANIMAÇÕES DE HAYAO MIYAZAKI

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação, pelo Programa de Mestrado em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Luiz Antonio Vadico.

Aprovada em: 19/04/2018

Prof. Dr. Rogério Ferraraz

Prof. Dr. Wilton Garcia Sobrinho

Prof. Dr. Luiz Antonio Vadico

AGRADECIMENTOS

Para meus pais e irmãos que, com muito carinho e apoio, não mediram esforços para que pudesse chegar até esta etapa da minha vida. Ao Professor Luiz Vadico. Companheiro ao longo do Curso. Eu posso dizer que a minha formação, inclusive pessoal, não teria sido a mesma sem a sua pessoa. À Guilherme Müller pela tradução da carta enviada ao estúdio Ghibli, parte muito importante da pesquisa e a CAPES, que sem o incentivo que esta proporcionou não seria possível à realização de tal trabalho.

“Às vezes podemos escolher o caminho que seguimos. Às vezes nossas escolhas são feitas por nós. E as vezes nós não temos escolha nenhuma” (Neil Gaiman).

RESUMO

Esta dissertação verifica na obra de Hayao Miyazaki, os aspectos de sua produção que possibilitam reconhecê-lo como diretor-autor, seus temas e personagens femininas. Cada filme é analisado sob uma perspectiva única. Foram levados em consideração assuntos como religião, folclore, temas narrativos, problemas de adaptação e questões relacionadas ao diretor, suas crenças, pontos de vistas políticos e sociais. As análises tiveram como base nove filmes de longa-metragem, produzidos a partir da fundação do Estúdio Ghibli, em 1985. *Tenkû no shiro Rapyuta* (O Castelo no Céu) 1986, *Tonari no Totoro* (Meu Amigo Totoro) 1988, *Majo no takkyûbin* (O Serviço de Entregas da Kiki) 1989, *Kurenai no buta* (Porco Rosso: O Último Herói Romântico) 1992, *Mononoke-hime* (Princesa Mononoke) 1997, *Sen to Chihiro no kamikakushi* (A Viagem de Chihiro) 2001, *Hauru no ugoku shiro* (O Castelo Animado) 2004, *Gake no ue no Ponyo* (Uma Amizade que Veio do Mar) 2008 e *Kaze Tachinu* (Vidas ao Vento) 2013.

Palavras Chave: Hayao Miyazaki, Cinema de Animação, Comunicação Audiovisual, Japão.

ABSTRACT

This dissertation verifies in the work of Hayao Miyazaki, the aspects of its production that make possible to recognize it like director-author, its subjects and feminine characters. Each film is analyzed from a single perspective. Subjects such as religion, folklore, narrative themes, adaptation problems and issues related to the director, their beliefs, political and social views were taken into consideration. The analysis will be based on nine full-length feature films produced from the foundation of Studio Ghibli in 1985. Tenkû no shiro Rapyuta (The Castle in the Sky) 1986, Tonari no Totoro (My Neighbor Totoro) 1988, Majo no takkyûbin (O Kiki's Delivery Service 1989), Kurenai no buta (Porco Rosso) 1992, Mononoke-hime (Princess Mononoke) 1997, Sen to Chihiro no kamikakushi (Spirited Away) 2001, Hauru no ugoku shiro (Howl's Moving Castle) 2004, Gake no ue no Ponyo (Ponyo on the Cliff by the Sea) 2008 and Kaze Tachinu (The Wind Rises) 2013.

Keywords: Hayao Miyazaki, Animation Film, Audiovisual Communication, Japan.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 NÚMERO DE FILMES PRODUZIDOS POR DÉCADA	185
Tabela 2 PERSONAGENS FEMININAS: FUNÇÃO NO FILME	185
Tabela 3 PERSONAGENS FEMININAS: GRAU DE PARENTESCO	186
Tabela 4 PERSONAGENS FEMININAS: IDADE	186
Tabela 5 PERSONAGENS FEMININAS: OCUPAÇÃO	187
Tabela 6 PERSONAGENS MASCULINOS: FUNÇÃO NO FILME	187
Tabela 7 PERSONAGENS MASCULINOS: GRAU DE PARENTESCO	187
Tabela 8 PERSONAGENS MASCULINOS: IDADE	188
Tabela 9 PERSONAGENS MASCULINOS: OCUPAÇÃO	188

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Ilustração de Genji no Monogatari.....	19
Figura 2 – Ilustração do Chojugiga.....	20
Figura 3 – Shono-joku (45º)	23
Figura 4 – Ukiyo-e para leques.	24
Figura 5 – Ilustrações da Dança Suzuma-odori	26
Figura 6 - Cópia de duas páginas de uma Noveleta Kusazoshi.....	27
Figura 7 – Frame do filme Katsudo Shashi	32
Figura 8 – Capa do DVD do filme: Meu Vizinho Totoro (1986)	55
Figura 9 – Frame do filme Meu Vizinho Totoro (1986).....	55
Figura 10 – Primeira parte da carta resposta do Estúdio Ghibli	66
Figura 11 – Segunda parte da carta resposta do Estúdio Ghibli	67
Figura 12 - Gohei no filme Meu Vizinho Totoro (1986).....	95
Figura 13 - Gohei Xintoísta.....	96
Figura 14 – Shimenawa no filme Meu Vizinho Tototoro (1986).....	97
Figura 15 - Shimenawa Xintoísta	98
Figura 16 – Jizo Bosatsu no filme Meu Vizinho Tototoro (1986)	100
Figura 17 - Estatuas de Jizo Bosatsu.....	100
Figura 18 - Kitsune no filme Meu Vizinho Totoro (1986)	102
Figura 19 - Uma estátua Kitsune.....	103
Figura 20 - Torii no filme Meu Vizinho Totoro (1986)	104
Figura 21 - Um torii de templo	105
Figura 22 - Gato-ônibus do filme Meu Vizinho Totoro (1986).....	107
Figura 23 - Yokais Tsukumogami.....	107
Figura 24 – Kamaji no filme A Viagem de Chihiro (2001).....	143
Figura 25– Motro no filme: O Castelo no Céu (1984).....	144
Figura 26 – Namahages no filme a Viagem de Chihiro (2001).....	146
Figura 27 – Ilustração de Namahages	147
Figura 28 – Kashiras no filme A Viagem de Chihiro (2001).....	148
Figura 29 – Ilustração de um Tsurube Otoshi	149

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
Capítulo 1. História da animação no Japão.....	16
1.1. As artes que influenciaram o mangá e a animação japonesa.	17
1.1.1 Emakimonos.....	17
1.1.2 Ukiyo-e	21
1.2. A influência de outros países para a literatura ilustrada no novo contexto histórico do Japão.	28
1.3. O princípio do cinema de animação no Japão.	30
1.3.1 A influência da segunda guerra mundial nos filmes de animação.	36
1.4. A situação dos mangás na segunda guerra mundial.....	41
1.5. Animações japonesas durante o pós-guerra e a ocupação Norte-Americana.	42
1.6. Osamu Tezuka. O Deus dos mangás.	44
Capítulo 2. Hayao Miyazaki e o Estúdio Ghibli.....	48
2.1. Hayao Miyazaki	48
2.2. Estúdio Ghibli.	52
2.3. Características e influências das obras de Hayao Miyazaki.....	79
Capítulo 3. Elementos característicos dos filmes através de sua análise.	85
3.1. O Castelo no Céu: Uma aproximação de Disney e Miyazaki.	85
3.2. Meu vizinho Totoro: A relação das personagens femininas com as representações religiosas e folclóricas do Japão.	93
3.3. Serviço de entrega Kiki: O papel na sociedade e o sacrifício necessário.	111
3.4. Porco Rosso: A representação japonesa da mulher italiana durante o período entre guerras.....	118
3.5. Princesa Mononoke: Uma análise sobre timbres. Características dos personagens reveladas a través dos instrumentos musicais de suas trilhas sonoras.	129

3.6. A viagem de Chihiro: Elementos alegóricos nos monstros. O papel do folclore e suas criaturas.	141
3.7. O castelo animado: Adaptações de mídias, a transposição do livro para o filme.....	155
3.8. Ponyo, uma amizade que veio do mar: Ponyo e suas semelhantes no contexto do insólito.....	168
3.9. Vidas ao vento: O Conceito de Vazio nos Filmes.....	176
Capítulo 4. COLETA DE DADOS SOBRE OS PERSONAGENS E ANÁLISE	184
CONSIDERAÇÕES FINAIS	208
REFERÊNCIAS.....	212
Bibliografia.....	212
Filmografia.....	220

INTRODUÇÃO

Antes de iniciar este projeto, me apegava a certas questões relativas aos filmes de Hayao Miyazaki, muitas destas são facilmente identificáveis e em todos os anos acompanhando os trabalhos do diretor sempre me deparava com assuntos recorrentes, como: questões humanas, preservação da natureza, pacifismo, entre outros. Além destes um se destacava, justamente aquele que parecia ser a maior preocupação do diretor e o foco dos seus filmes para nós ocidentais: a mulher.

No entanto apesar de compreender a presença desta questão nas obras do diretor, não compreendia exatamente o por que. Acredito que todas as críticas e opiniões que li a respeito também não, por isso minha vontade ao iniciar esta pesquisa era compreender os motivos do diretor para escolher estes temas e representá-los. Iniciei a pesquisa focando apenas na questão relativa às mulheres e a partir daí, deste olhar sobre as personagens femininas pude observar todos os outros aspectos que dali se desdobravam e que nas obras do diretor parecem ter pesos semelhantes. Isto me fez ir à busca de conhecer a sua vida e o contexto sócio histórico no qual ele e sua obra se desenvolveram, visando conseguir ter a dimensão exata dos vários elementos característicos dos seus filmes, o que permitiria reconhecê-lo como um diretor-autor.

Por tanto, este trabalho se propõe a análises temáticas dos filmes e a reflexão teórica sobre as personagens mulheres do diretor Hayao Miyazaki. A partir deste elemento reconhecido como uma das marcas do diretor, verificamos os outros diversos elementos, para deixar claro e buscar definir os elementos que constituem o estilo do diretor e seus aspectos autorais.

A coleta de dados para a pesquisa teve como base apenas os filmes em longa-metragem dirigidos pelo diretor a partir da fundação do Estúdio Ghibli em 1985. *Tenkû no shiro Rapyuta* (O Castelo no Céu) 1986, *Tonari no Totoro* (Meu Amigo Totoro) 1988, *Majo no takkyûbin* (O Serviço de Entregas da Kiki) 1989, *Kurenai no buta* (Porco Rosso: O Último Herói Romântico) 1992, *Mononoke-hime* (Princesa Mononoke) 1997, *Sen to Chihiro no kamikakushi* (A Viagem de Chihiro) 2001, *Hauru no ugoku shiro* (O Castelo Animado) 2004, *Gake no ue no Ponyo* (Uma Amizade que Veio do Mar) 2008 e *Kaze Tachinu* (Vidas ao Vento) 2013,

excluindo dessa forma os filmes: *Rupan sansei: Kariosuto no shiro* (O castelo de Cagliostro) de 1979 e *Kaze no Tani no Naushika* (Nausicaä do Vale do Vento) de 1984, todas as obras em curta metragem, videoclipes e animações seriadas para a televisão.

Para compreender os trabalhos de animação de Miyazaki foi preciso ter em mente o desenvolvimento do cinema de animação japonesa como um todo, portanto o desenvolvimento de uma pesquisa histórica, tendo início nas obras gráficas tradicionais japonesas. Obras que tem como características a narrativa em imagens e escritas, o *Emakimono* e o *Ukiyo-e* (pergaminhos e xilogravuras), que são as bases estéticas para a criação do *mangá* que possui um relacionamento íntimo com as animações japonesas atuais.

Percebe-se a importância destas obras para o povo japonês, pois algumas existem até a atualidade, como por exemplo, *Genji no Monogatari emaki* (O pergaminho da história de Genji) e *Cho Jibutsu giga* (Os pergaminhos dos animais dançantes). A compreensão da importância de tais obras é fundamental para se entender toda a história das artes japonesas, desde as mais tradicionais até as modernas, como as tirinhas de jornais.

Após este percurso pelos aspectos estilísticos e o desenvolvimento das narrativas dessas obras gráficas, foi possível relacioná-las com as obras cinematográficas animadas japonesas. Realizando esta fase da pesquisa a partir do ano de 1907, quando foi encontrada a mais antiga obra animada de que se tem registro no Japão. Seguindo para as influências que as obras europeias tiveram no cinema de animação e a maneira como os japoneses incorporaram determinados aspectos para que pudessem realizar as suas próprias.

No contexto histórico das animações japonesas, o foco se dará, inicialmente, nos autores considerados pioneiros da animação japonesa, Oten Shimokawa (1892-1973), Junichi Kouchi (1886-1970) e Seitaro Kitayama (1888-1945). Levando em consideração a maneira como configuraram suas obras a partir das técnicas que desenvolveram, não apenas isso, mas questões relacionadas às narrativas e as questões adaptativas de contos folclóricos japoneses e ocidentais que tiveram grande destaque principalmente por serem temas recorrentes durante toda a história da animação japonesa.

Nos capítulos seguintes será possível compreender a respeito de como acontecimentos como a segunda guerra mundial influenciaram as narrativas e técnicas animadas e como essas mudanças foram bruscas após a ocupação norte americana, traçando um paralelo em como esses mesmos acontecimentos influenciaram as obras gráficas japonesas, sendo de maneira cultural ou por meio da censura que sofreram durante a ocupação em território japonês. Além do aprofundamento a respeito do cinema de animação propagandista japonês, as obras que foram mais influentes e a maneira como se configuravam e seus autores.

Nesse novo contexto da Segunda Guerra Mundial não apenas as obras fílmicas sofreram mudanças, mas também as obras gráficas, os *mangás*. Buscaremos explicitar os novos meios de produção destes, mostrando como a escassez de papel e as novas políticas econômicas foram grandes divisores de água no que diz respeito às novas maneiras como essas obras se apresentavam. Pois agora, devido à baixa qualidade dos materiais, os autores deveriam focar mais na qualidade das narrativas para atrair o público consumidor.

Neste processo de conhecer as influências sofridas por Miyazaki um item é dedicado a Osamu Tezuka, pois foi o autor que mais gerou mudanças na maneira como eram produzidas as animações para a televisão, a partir de suas próprias criações em *mangá*, além de ser um dos responsáveis por dispersar essa forma de entretenimento para o mundo. E ao serem divulgadas e consumidas, elas não apenas influenciaram outras formas de animação e artes gráficas, mas também receberam de volta novas influências. É importante, então compreender mais a respeito das relações das obras gráficas japonesas com o mundo e a maneira como estes influenciaram e foram influenciados.

“COM O MANGÁ, OS JAPONESES MOSTRARAM A MESMA FACILIDADE QUE TIVERAM COM O AUTOMÓVEL OU O CHIP DE COMPUTADOR. ELES TOMARAM OS FUNDAMENTOS DOS QUADRINHOS AMERICANOS – AS RELAÇÕES ENTRE IMAGEM, CENA E PALAVRA – E, FUNDINDO-OS A SEU AMOR TRADICIONAL PELA ARTE DO ENTRETENIMENTO, OS “NIPONIZARAM” DE FORMA A CRIAR UM VEÍCULO NARRATIVO COM SUAS PRÓPRIAS CARACTERÍSTICAS.” (GRAVETT, 2006, P. 03)

Após a compreensão dessas diversas obras e a respeito dos artistas que influenciaram o desenvolvimento da animação, podemos então, nos dedicar a

Hayao Miyazaki, sua história de vida e trajetória no mercado animado, para que possamos notar seus motivos e influências, relacionamos suas criações com conceitos já estabelecidos sobre as animações japonesas durante o decorrer da história, questões adaptativas, temas, etc. Finalizando a respeito de sua parceria com Isao Takahata e posteriormente Toshio Suzuki, e a produção do filme “Nausicaä do Vale do Vento” 1984, que possibilitou a captação de renda para a criação do Estúdio Ghibli.

No espaço dedicado ao Estúdio temos não somente uma maior compreensão das obras analisadas na pesquisa, mas também todas as quais o diretor participou de maneira direta ou indireta, portanto, obras em curta metragem, parcerias com outros diretores, trabalhos que realizou apenas como produtor ou roteirista são agraciados no texto, levando em consideração uma linha do tempo e a maneira como as produções desses filmes influenciaram os posteriores.

Finalizando a pesquisa histórica temos um item dedicado às influências de Miyazaki, desde literatura e obras cinematográficas europeias até trabalhos de Walt Disney e obras de outros artistas japoneses, para que possamos partir para as análises dos filmes selecionados.

Conhecer diversos elementos sociais e históricos japoneses foi de grande importância para as análises dos filmes, pois a partir dos conhecimentos adquiridos com a pesquisa foi possível a compreensão dos elementos apresentados nos filmes à análise dos mesmos a partir das narrativas. Para tanto, novamente o trabalho de Célia Sakurai com o livro “Os Japoneses” foi de grande ajuda, pois apresentou um panorama sobre a história, cultura, e povo japonês, de tempos pré-históricos até a atualidade.

METODOLOGIA

Para a realização deste trabalho, primeiramente foi necessário assistir os filmes selecionados do diretor, a partir disso, uma coleta de dados foi realizada. O que possibilitou a seleção dos elementos que possuem relação com as personagens mulheres. A coleta de dados teve como base elementos como: idade, função no

filme, grau de parentesco e ocupação, para que (a partir dos conhecimentos adquiridos com a pesquisa sobre a sociedade japonesa) possam ser realizadas, com precisão, a categorização e a análise da função de cada uma delas nos filmes.

Após a coleta dos dados a respeito das personagens mulheres, a mesma foi realizada com os personagens homens, pois, mesmo os que se apresentam em segundo plano, fazem parte do contexto no qual estão inseridos e, por tanto, são dados relevantes para a compreensão das personagens mulheres, no geral. A coleta foi realizada por meio dos filmes e de pesquisas a respeito dos personagens, pesquisa essa que compôs informações em relação a nomes e idades de personagens secundários e protagonistas.

Em seguida foi realizada uma pesquisa histórica a respeito do cinema de animação no Japão, para que pudéssemos compreender todo o percurso que levou as obras de Miyazaki, iniciando a linha do tempo nas artes gráficas, o *emakimano* e o *Ukiyo-e*, as obras em tirinhas de jornais, os primeiros trabalhos cinematográficos animados e seus autores, os *mangás*, um capítulo dedicado a Osamu Tezuka e sua influência para Miyazaki e por fim da pesquisa histórica, focamos nos trabalhos do diretor antes e depois da fundação do Estúdio Ghibli além de todas as referências que este possui.

Após a pesquisa relacionada à história das animações japonesas, seus autores e do próprio Miyazaki, foi realizada a seleção das características mais marcantes de cada filme do diretor, essas características dos filmes foram os eixos para as análises, elementos históricos, sociais e estilísticos. A partir destas análises podemos então relacioná-los com as personagens mulheres de cada filme e como estas se apresentam, para somente então, termos uma verdadeira compreensão das obras do diretor.

Capítulo 1. História da animação no Japão.

Para que possamos falar sobre os trabalhos animados do diretor Hayao Miyazaki e sobre a animação japonesa, devemos primeiramente entender o contexto de evolução estética das imagens do *mangá*, pois a partir deste teremos as bases narrativas e estilísticas do *animé* (entenda o termo *animé* como toda a produção

de animação, seja feita para o cinema ou para a televisão de origem japonesa). Para tal, neste capítulo será traçada uma linha do tempo, cuja função será esclarecer determinados aspectos estilísticos, sociais e históricos que levaram as evoluções das narrativas seriadas, primeiramente na forma gráfica, para que em seguida possamos entender o surgimento do contexto da animação, podendo assim ter em mente os processos que culminaram nos filmes do diretor Hayao Miyazaki.

1.1. As artes que influenciaram o mangá e a animação japonesa.

1.1.1 Emakimonos

O Budismo foi introduzido no Japão no século VI, esta era uma religião com mais de mil anos de história e com regras e dogmas bem organizados, este por sua vez trouxe ao Japão a escrita, as artes sacras, arquitetura e as artes plásticas, principalmente durante o período Heian (794-1185), essas influências chinesas atingiram seu ápice entre a classe aristocrática.

No ano de 894 os japoneses pararam de enviar emissários a China e devido a isso os padrões continentais pararam de ser copiados e foram adaptados para o estilo de vida nas ilhas do Japão.

“DEPOIS DE SÉCULOS DE IMITAR AS FORMAS CHINESAS, AS ARTES VISUAIS JAPONESAS ENCONTRARAM SEU PRÓPRIO ESTILO POR VOLTA DA SEGUNDA METADE DO PERÍODO HEIAN. ISSO NEM SEMPRE FOI O CASO. DURANTE TODO O PERÍODO NARA, AS ARTES VISUAIS JAPONESAS FORAM QUASE EXCLUSIVAMENTE FOCADAS NO BUDISMO E TEMAS CHINESES.” (VARNER, 2005, P. 20, TRADUÇÃO LIVRE.)¹

As artes com o estilo chinês foram aos poucos se tornando menos desejáveis e acabaram por ser substituídas por um estilo unicamente japonês.

A aristocracia produzia um estilo narrativo muito popular que circulava em forma de pergaminhos chamados de *emakimono*, estes, ao invés de páginas, como

¹ “After centuries of imitating Chinese forms, Japanese visual art came into its own in the mid-and late Heian period. This had not always been the case. Throughout the Nara period, Japanese visual arts were almost exclusively focused on Buddhist and Chinese themes”

num livro, eram rolos de pergaminho que contavam uma narrativa conforme eram desenrolados. Os *emakimono* eram um trabalho em conjunto de diversos artistas, geralmente falando sobre a vida idealizada na corte, as narrativas davam pouca atenção aos assuntos que diziam respeito aos camponeses.

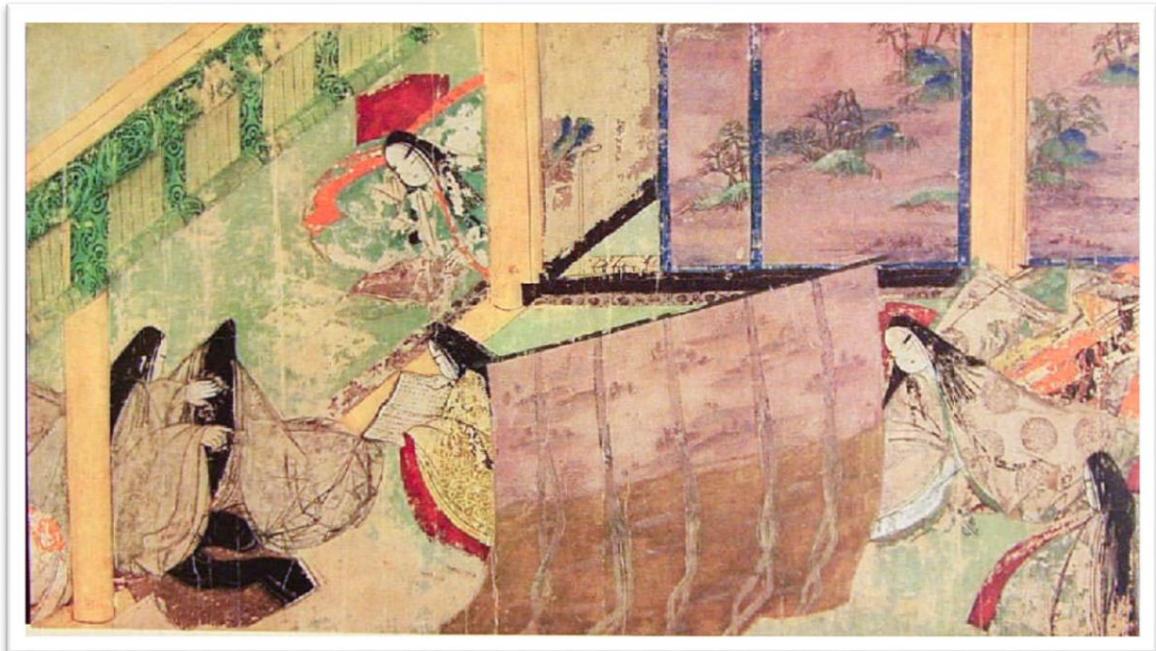
Uma história em *emakimono* podia variar de um a dez pergaminhos, sendo que cada um destes poderia ter de 9 a 12 metros de comprimento, os pergaminhos eram feitos de papel ou de seda, estes eram pintados ou carimbados com nanquim, a coloração era feita com tinta solúvel em água e os pincéis eram feitos de pelos de animais, durante toda a criação de um *emakinomo* o artista estaria sujeito a arruinar um pergaminho inteiro se algum erro fosse cometido, pois não haveria a possibilidade de correção. (ZOLA, 2008, p. 01)

As duas categorias mais comuns de *emakimono* chamavam-se *otoko-e* e *onna-e*, as narrativas feitas por homens e as narrativas feitas por mulheres. O conteúdo das histórias contadas em *emakimono* geralmente possuía caráter histórico ou religioso, no entanto estes também podiam conter obras de poesia e de ficção, a maior diferença entre as obras feitas por homens e mulheres eram suas temáticas, os *otoko-e* (feitos por homens) geralmente contavam história de batalhas e eventos históricos, enquanto os *onna-e* (feitos por mulheres) falavam sobre a vida na corte e sobre os sentimentos humanos, geralmente estes eram histórias românticas, um dos maiores exemplos de *onna-e* que sobreviveram até os dias de hoje é *Genji no Monogatari emaki* (O pergaminho da história de Genji).

Criado por Murasaki Shikibu. *Genji no Monogatari* conta a história do jovem Hiraku Genji, um aristocrata filho do imperador que passa a primeira parte da história cortejando as diversas mulheres da corte.

A história completa conta toda a trajetória da vida de Genji, até sua morte nos primeiros anos da geração de seus netos (INAMASU, 2003). Esta obra é considerada o primeiro romance clássico que se tem registro e é um tesouro nacional japonês.

Figura 1 – Ilustração de Genji no Monogatari



Fonte - Museu de Arte Tokugawa

Este tipo de literatura, praticada principalmente pela aristocracia, também poderia ser feita por aqueles que tivessem conhecimento de escrita e de pintura, como monges por exemplo. Dentre as diversas obras deste período, vale destacar também o Cho Jibutsu giga (Os pergaminhos dos animais dançantes), mais conhecido como Chojugiga criado pelo monge budista Kakuyu Toba, este emakimono se diferencia dos demais por não apresentar o conteúdo das histórias que costumavam ser contadas, não se trata de um documento histórico ou de teor religioso, este pergaminho representava animais agindo como seres humanos. Composto apenas de ilustrações, o *Chojugiga* possui quatro pergaminhos, e juntamente com *Genji no Monogatari*, é considerado um tesouro nacional, como cita Jayne Zola:

Figura 2 – Ilustração do Chojugiga



Fonte – Museu Nacional de Tóquio

“ESTE PERGAMINHO É CONSIDERADO UM TESOURO NACIONAL NO JAPÃO. CRÍTICOS DE ARTE DESTACAM A COMPOSIÇÃO NOTÁVEL E MAGISTRAL USO DA TINTA E DO PINCEL. AS PINCELADAS TÊM SIDO DESCRITAS COMO DELICADAS E CORAJOSAS COM LINHAS SIMPLES. O EFEITO É LEVE E ANIMADO, O QUE CRIA O HUMOR NOS PAINÉIS. O PERGAMINHO POSSUI MUITAS CURVAS, COM PINCELADAS ANGULARES E LINHAS VARIADAS EM LARGURA PARA MOSTRAR O MOVIMENTO E AÇÃO. ESPAÇO VAZIO E AÇÃO SÃO EQUILIBRADOS NO PERGAMINHO. OBSERVE COMO A COMPOSIÇÃO É ASSIMÉTRICA. O HUMOR, O TOM OU EMOÇÃO SUGERE HUMOR E DIVERSÃO EM UM MUNDO DE FANTASIA.”² (ZOLA, 2008, P. 07, TRADUÇÃO LIVRE.)²

Outra característica a ser notada são os olhos expressivos dos personagens, característica essa que será mantida até os dias atuais com o surgimento do *mangá* moderno.

² “This scroll has been named a National Treasure in Japan. Art critics highlight the remarkable composition and masterful use of ink and brush. The brush strokes have been described as delicate and bold with simple lines. The effect is light and lively, which creates the humor in the panels. The scroll features lots of curves, and angular brushstrokes and lines are varied in width to show motion and action. Empty space and action are balanced in the scroll. Notice how the composition is asymmetrical. The mood, tone, or emotion suggests humor and playfulness in a fantasy world.”

Todas essas características ajudavam na leitura dessa obra pois o povo japonês era em grande maioria analfabeto em *Kanji*, o alfabeto ideográfico vindo da China. Não se sabe ao certo o motivo da criação do *Chojugiga*, seja por entretenimento, apenas uma representação dos rituais budistas ou uma sátira da corte e da vida religiosa.

Acredita-se que este *emakimono* representou a decadência das classes sociais no final do período Heian, à aristocracia, mais precisamente a família governante do Japão na época, o clã Fujiwara, estava perdendo poder e aqueles que possuíam poder bélico seriam os próximos a governar, as atividades que esses animais realizavam em *Chojugiga* supostamente representariam esses conflitos.

“O trabalho pertence ao declínio do período Fujiwara, mas se expressa em um de seus melhores aspectos o espírito artístico de sua época. O artista é um desenhista encantador. Suas pinturas de animais disfarçando-se com a vestimenta de monges estão vivas com diversão satírica. Eles são um verdadeiro fruto da sagacidade nativa; Eles não devem nada à China além de uma dívida vaga com sua tradição artística mais antiga; E eles testemunham essa reação contra as solenidades da arte budista de que temos notícia.” (SANSOM, 1931, p. 253, tradução livre.)

O *emakimono* foi, e ainda é, uma das maiores formas de arte e literatura presentes no Japão, percebemos a importância dessas obras pelo seu valor na construção de uma literatura e ao mesmo tempo no exercício das artes plásticas, estas obras são o princípio das narrativas seriadas que conhecemos hoje em dia como *mangá*, no entanto foi somente com o *Ukyo-e*, que o termo “*mangá*” foi consolidado.

1.1.2 Ukiyo-e

O *Ukiyo-e* surgiu durante o período Edo (1600-1868) no Japão, após muitos anos de conflitos, finalmente o povo japonês passaria por um período de paz durante o governo do xogun Ieyasu Tokugawa, graças a isso floresceram diversas formas de expressão artísticas, essas que até hoje em dia reconhecemos como

sendo tipicamente japoneses, o *Ikebana* (a arte dos arranjos florais), o teatro *kabuki*, a cerimônia do chá, diversas artes marciais, a arte de pintura em porcelana, dentre muitas outras.

Essas peças de xilogravura, assim como os *emakimono*, também necessitavam de um trabalho em conjunto, no entanto eles não representavam os costumes dos nobres, mas sim das pessoas comuns e atividades mundanas, o desenhista era aquele que começava todo o processo, o desenho feito por ele era entregue a um escultor, este esculpia os blocos de madeira, cada xilogravura poderia ter até seis blocos para que todas as camadas de profundidade fossem feitas, e então as entregava ao pintor, que, camada por camada iria “imprimindo” as folhas de papel na madeira pintada.

Ukiyo-e significa “retratos do mundo flutuante” sendo originalmente um termo budista para transcendência da natureza humana, (*ukiyo* (浮世) "mundo flutuante") ou em outra tradução (*ukiyo* (憂き世) "mundo de sofrimento"). No contexto das artes o *ukiyo-e* tem como função o prazer momentâneo, inicialmente em preto e branco os *ukiyo-e* eram pintados à mão conforme eram impressos, no entanto isso custava muito caro, foi apenas quando o artista Suzuki Harunobu aperfeiçoou uma técnica de impressão policromada, que permitiu a pintura de cores vibrantes e em produção em massa, fazendo com que qualquer pessoa pudesse adquiri-los.

Sua técnica consistia em pintar cada bloco de madeira com uma cor separadamente, cada bloco possuía um detalhe diferente no qual a cor se referia, e a cada bloco de madeira a pintura no papel ganhará novas cores, uma de cada vez.

Essas obras eram altamente colecionáveis, principalmente pelo fato de serem produzidas aos montes, e se destinavam principalmente ao povo comum, os cidadãos de Edo (atual Tóquio) e comerciantes que traziam suas mercadorias para a capital, estes eram suvenires de suas viagens, para estes viajantes o *ukiyo-e* tinha uma dupla função, eles eram uma forma de apreciação das paisagens pelas quais eles passavam e ao mesmo tempo funcionavam com

pequenos mapas podendo mostrar locais onde poderia haver algo do interesse do viajante, seja um restaurante, um local para se hospedar ou até mesmo uma distância até determinado ponto em que gostariam de chegar.

Figura 3 – Shono-joku (45°)

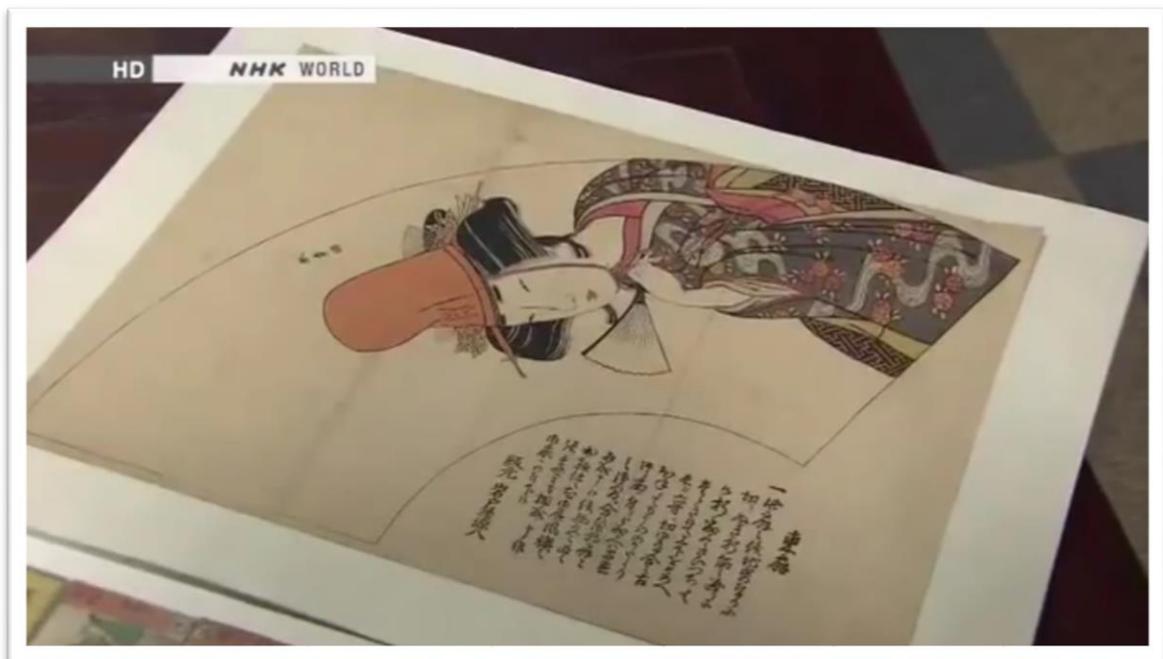


Fonte – As Cinquenta e Três Estações de Tokaido – Artista: Hiroshige

O apelo estético chamava a atenção até mesmo de classes como as dos samurais, que também adquiriam exemplares, devido à busca por entretenimento, o *ukiyo-e* costumava representar outras formas de arte e cultura da época, as cenas de teatro, lutas, gueixas e paisagens eram algumas das principais imagens representadas, em outros casos pessoas famosas ou simplesmente mulheres bonitas como no caso do *Bijinga*, essas peças podem ser consideradas as “fotos publicitárias” de sua época e ao mesmo tempo era uma fonte de informação, pois estes também podiam ter como tema a morte de algumas dessas pessoas, fazendo com que os admiradores soubessem do acontecimento.

Exemplos menos conhecidos de *ukiyo-e* podem ser encontrados no Museu *Isago no Sato*, um deles poderia ser cortado, havendo inclusive instruções, para que fosse colocado em um leque ou os *Hashira-e* (imagens de poste), que eram alongados e que poderiam ser colocados nas fachadas das casas ou de comércios. Essas peças eram utilizadas principalmente para a decoração das casas.

Figura 4 – Ukiyo-e para leques.



Fonte – Frame Programa Begin Japanology da rede NHK temp. 6 epi. 36

Ao mesmo tempo em que se tratava de uma forma de arte extremamente comum no Japão, na Europa o *ukiyo-e* impressionava, sendo considerados trabalhos extremamente bem feitos, por esse motivo, diversos exemplares foram comprados por estrangeiros, atualmente ocorre o movimento contrário, os museus japoneses estão comprando essas obras de volta para suas exposições.

“[...] A PARTIR DAÍ, O MUSEU COMEÇOU A SE CONCENTRAR NAS ATIVIDADES DE COMPRA DE OBRAS UKIYO-E QUE FLUÍAM AMPLAMENTE PARA O OCIDENTE COMO MATERIAIS PARA APRENDER SOBRE O MUNDO DA VIDA COTIDIANA NO JAPÃO. O MUSEU ABRIGA UMA ENORME COLEÇÃO QUE CHEGA A 100.000 OBRAS DE UKIYO-E, PEÇAS CUJA DATA PRECEDE QUADROS MODERNOS, INCLUINDO CÓPIAS PINTADAS À MÃO DE UKIYO-E OBRAS E UKIYO-E IMPRESSOS.” (JAPAN UKIYO-E MUSEUM, UKIYO-E COLLECTION WHICH IS ADMIRER AROUND THE WORLD FOR ITS OVERWHELMING QUALITY AND QUANTITY, TRADUÇÃO LIVRE) ³

Foi o artista Katsushika Hokusai que primeiramente introduziu o termo *mangá*, no entanto poucos sabem que este sofreu influências e influenciou artistas europeus como Monet, Van Gogh e Lautrec, como diz Luyten:

“[...]. NO FINAL DE 1700 AS PINTURAS HOLANDESES DE PAISAGENS TORNARAM-SE TÃO COMUNS QUE AS GRAVURAS FORAM UTILIZADAS COMO ILUSTRAÇÕES BARATAS. NESTA ÉPOCA OS COMERCIANTES HOLANDESES CONTRABANDEAVAM ILEGALMENTE SUAS MERCADORIAS PARA O JAPÃO. E AS MERCADORIAS ERAM EMBRULHADAS EM PAPEL QUE CONTINHAM ESTAS GRAVURAS ILUSTRADAS. PARA HOKUSAI E OUTROS ARTISTAS, AS GRAVURAS QUE SERVIAM DE EMBRULHO, ERAM MAIS VALIOSAS DO QUE A PRÓPRIA CARGA. POR OUTRO LADO, AS GRAVURAS UKIYO-Ê FORAM TAMBÉM DESVALORIZADAS NA ÉPOCA, QUE TAMBÉM ERAM UTILIZADAS PARA ENVOLVER AS PORCELANAS EXPORTADAS PARA O OCIDENTE. A PARTIR DESTA TROCA DE GRAVURAS ENTRE O ORIENTE E OCIDENTE, HOKUSAI APRENDEU COM AS PAISAGENS BUCÓLICAS HOLANDESES E FRANCESAS A PERSPECTIVA E SOMBREAMENTO TRANSFORMANDO-AS EM PAISAGENS JAPONESAS. MAIS IMPORTANTE AINDA, ELE INTRODUZIU A SERENIDADE DA NATUREZA E A UNIDADE DO HOMEM E SEUS ARREDORES NA ARTE POPULAR JAPONESA.” (LUYTEN, 2014, P. 02).

Foi aos 51 anos que Hokusai cunhou o termo *mangá*, este criou diversos esquemas de representação de movimentos e expressões, que ficaram conhecidos como *Hokusai Manga*, nestes trabalhos ele representava animais e seres humanos de forma caricatural, utilizando o espaço para seus desenhos de forma não convencional sempre com temas irreverentes, Hokusai utilizava

³ Japan Ukiyo-e Museum, Ukiyo-e collection which is admired around the world for its overwhelming quality and quantity. Disponível em: < <https://www.jnto.go.jp/eng/spot/museum/japanukiyoart.html>.>. Acesso em 15 de setembro de 2016. From that time, the museum started to focus on the activities of buying back ukiyo-e works that flowed out widely to the West as materials to learn about the world of everyday life in Japan. The museum houses a huge collection which reaches to 100,000 covering works from ukiyo-e pieces of an early date to modern block prints including hand painted ukiyo-e works and ukiyo-e prints.”

personagens cujas características eram exageradas, daí o termo *mangá*, desenhos irreverentes.

“ENTRE OS TEMAS PREFERIDOS DE HOKUSAI MANGA, DESTACAVAM-SE: A VIDA URBANA, AS CLASSES SOCIAIS, A NATUREZA FANTÁSTICA E A PERSONIFICAÇÃO DOS ANIMAIS. TUDO ISSO ACOMPANHADO DE DESENHOS DE FORMA CARICATURAL. ELE TINHA PREFERÊNCIA POR PESSOAS MUITO GORDAS OU MUITO MAGRAS, NARIZES LONGOS E FANTASMAS. SEU MAIOR LEGADO FOI UM MANUAL DE INSTRUÇÃO DA ARTE DE DESENHAR.” (LUYTEN, 2014, P. 2).

Figura 5 – Ilustrações da Dança Suzuma-odori



Fonte - Hokusai manga, vol.3 (北斎漫画, 三編)

Essas características do trabalho de Hokusai fizeram com que fossem possíveis diversos outros trabalhos na mesma época que viriam a ter reconhecimento internacional.

O *Kusazoshi* é um termo que se refere a diversos tipos de literaturas que surgiram no período de Edo e no início da era Meiji, estes eram livros que tinham como principal característica as ilustrações em xilogravuras *ukiyo-e* e eram um gênero literário humorístico e que contavam desde histórias de batalhas

samurais medievais, até histórias com protagonistas *yokais* (classe de criaturas sobrenaturais do folclore japonês).

Figura 6 - Cópia de duas páginas de uma Noveleta Kusazoshi



Fonte – Livro: *Japanese Wood Engravings: Their History, Technique and Characteristics*, Autor: William Anderson

Entre os subgêneros de *Kusazoshi* existiam os *Toba-e* e os *Kibyoshi*, os *Toba-e* eram fortemente influenciados pelo *Chojugiga*, criado pelo monge Kakuyu Toba, estes não possuíam continuidade em suas narrativas, entre as suas características estavam os personagens caricaturais, animais realizando tarefas humanas, assim como no *Chojugiga*. Considerados humorísticos e com temas com senso de sarcasmo os *toba-e* podem ser considerados primeiros livros de cartuns japoneses, “Vendido aos milhares, é considerado o primeiro livro de cartuns produzido no Japão e também o mais antigo do mundo pelos estudiosos japoneses” (UETA; GUSHIKEN, 2011, p. 04).

Já os *Kibyoshi* diferentemente dos *Toba-e* possuíam continuidade entre suas histórias, cada livro novo mantinha a narrativa anterior, essa característica serial viria a ser uma das principais características dos *mangás* atuais, a continuidade nas narrativas permitia maior envolvimento do público com os personagens. Estes foram consideradas as primeiras narrativas voltadas principalmente para o público adulto, no entanto por satirizarem autoridades sua circulação sofreu repressão como afirmam Ueta e Gushiken:

“JÁ PRÓXIMO AO FIM DO SÉCULO XVIII, SURGIRAM OS KIBYOSHI ('CAPAS AMARELAS'), QUE TAMBÉM CAÍRAM NO GOSTO DA POPULAÇÃO. OS DESENHOS SÃO SIMILARES AO TOBA-Ê, MAS SEU DIFERENCIAL CONSISTIA EM NARRATIVAS CONTÍNUAS, TORNANDO-SE ASSIM, ANTECEDENTES DOS GIBIS. MAS SUA PUBLICAÇÃO FOI REPRIMIDA POSTERIORMENTE POR SATIRIZAR AS AUTORIDADES.” (UETA; GUSHIKEN, 2011, P.04).

1.2. A influência de outros países para a literatura ilustrada no novo contexto histórico do Japão.

Ainda no final do período Edo (1603-1868) o Japão era ainda um país feudal, economicamente atrasado em comparação aos países ocidentais e fechado completamente, não havendo contato com outros países.

Somente quando o almirante Matthew Perry, chegou à baía de Edo em 1853 com uma esquadra de navios norte-americanos, exigindo a abertura dos portos, que mudanças na sociedade japonesa ocorreriam, nessa época o governo japonês percebeu sua inferioridade econômica e tecnológica em relação a outros países que desencadearam uma sequência de acontecimentos que iriam se tornar a restauração Meiji, um período onde o Japão saíria das sombras do xogunato e do feudalismo para se tornar uma potência mundial.

A partir do momento que o Japão passou novamente a ter contato com outros países haveria o encontro de novas técnicas que iriam influenciar as formas e representações nas artes gráficas, a charge europeia, litogravura, fotogravura e a zincogravura foram grandes influências para os japoneses.

Foi uma época de evolução histórica muito importante para o *mangá*, à fusão da tradição japonesa e as novas técnicas e estilos estrangeiros deram origens a diversas características que até então não faziam parte da narrativa japonesa, as falas em balões, o uso de quadros para delimitar o espaço das ações são algumas dessas características além da própria vontade do povo de representar as questões políticas da época.

O cartunista e ilustrador inglês Charles Wirgman (1835-1891) chegou ao Japão em 1861 como correspondente do *Illustrated London News*, criou em 1862 a primeira revista do país a *Japan Punch*, com um conteúdo satírico a *Japan Punch* foi publicada mensalmente entre 1862 a 1887 e teve grande influência nos artistas japoneses, por criar os balões de falas, este é considerada o ponto de partida das charges japonesas, além disso, Charles Wirgman ensinou técnicas de desenho e pintura ocidentais para diversos artistas de *Ukiyo-e*.

Wirgman se estabeleceu na cidade de Yokohama e lá residiu até o dia de sua morte, ainda hoje são realizadas homenagens na cidade.

Em 1874 a primeira revista em *mangá* foi criada, a *Eishibun Nipposhi*, no entanto devido a sua simplicidade a revista não durou mais do que três edições, mas esta acabou tendo influência na *Kisho Shimbun* (1875), outra revista de *mangás*, além da primeira revista totalmente de humor *mangá* japonesa a *Maru Maru Shimbun* (1877), que se manteve por mais de 30 anos e foi fortemente influenciada pelos trabalhos de Wirgman.

Outro cartunista estrangeiro, pouco conhecido em seu próprio país, mas que fez muito sucesso no Japão foi o francês Georges Bigot, ele criava charges satíricas que descreviam a vida durante o período Meiji. Bigot teve contato com o Japão ainda na França, quando foram apresentadas as obras orientais durante a *Exposition Universele* de 1878, este então chegou a Yokohama em 1882, teve aulas de língua japonesa e de pintura, ao mesmo tempo ensinando aos alunos da Academia Imperial do Exército Japonês pintura em aquarela.

Como conselheiro estrangeiro do governo, este ilustrou um livro no estilo japonês e vendia ilustrações para jornais japoneses. Bigot ainda foi professor de francês no país e viajou pelo Japão. Em 1887 publicou o jornal satírico *Tôba-e*, que

retratava a vida das pessoas simples na época, mas que ao mesmo tempo ridicularizava políticos japoneses, Bigot foi o responsável por introduzir os balões em sequência, criando um padrão narrativos para as charges.

Essas formas narrativas influenciaram os artistas japoneses a conceber suas próprias histórias, Rakuten Kitazawa (1876-1955) criou o quadrinho *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* (“A Viagem a Tóquio de Tagosaku e Mokube”) em 1902, este seria o primeiro trabalho a manter uma serialização com personagens regulares, fazendo com que o termo *mangá* fosse recuperado. Em 1905 Kitazawa lançou a revista *Tokyo Punch* que teria reconhecimento internacional.

Os principais autores da época trabalhavam em jornais e praticamente todo conteúdo era destinado a adultos, somente em 1923 que surge a primeira história infantil: *Shochan no Boken* (As Aventuras de Sho-Chan), que apesar de possuir traços realistas e histórias com teor poético, influenciou artistas posteriores.

Em 1929 a quebra da bolsa de valores de Nova Iorque teve sua influência no tipo de histórias que seriam produzidas, histórias estas com um teor cômico, e em 1930 percebia-se uma separação por faixa etária nos *mangás*. No entanto apesar das grandes diferenças dos trabalhos os mesmos assuntos podiam ser encontrados, perseverança, coragem, bravura e diversos outros que dizem muito a respeito da cultura do Japão, um exemplo é o *mangá Norakuro* (O vira-lata preto) que conta a história de um cão abandonado, muito parecido com o Mickey Mouse e o Gato Felix, que resolve se alistar no exército imperial, acompanhamos a história desse personagem que mais tarde seria mascote das tropas durante a segunda guerra mundial.

1.3. O princípio do cinema de animação no Japão.

Registros dos primeiros filmes de animação japoneses datam do ano de 1917, porém, filmes estrangeiros, europeus e americanos, foram exibidos no Japão anos antes, com a chegada de equipamentos de projeção, no entanto não há real certeza de qual foi o primeiro filme animado a ser exibido no país, mas

segundo o crítico Yoshiama Kyokko, foi o animador francês Émile Cohl que teve seu trabalho *Les Exploits de Feu Follet* exibido em 1912 em Tóquio.

EM 1933, O CRÍTICO DE CINEMA YOSHIYAMA KYOKKŌ (吉山旭光) PUBLICOU UM LIVRO SOBRE A HISTÓRIA DO CINEMA JAPONÊS COM UM BREVE CAPÍTULO SOBRE ANIMAÇÕES. LÁ ELE DESTACA UM FILME CHAMADO NIPPĀRU NO HENKEI (ニッパールの変形) [TRANSFORMAÇÃO DE NIPPAARU] SERIA O PRIMEIRO FILME DE ANIMAÇÃO MOSTRADO NO JAPÃO. (LITTEN, 2014, P. 01, TRADUÇÃO LIVRE.)⁴

A partir deste momento novos filmes surgiram, filmes estes feitos por produtores japoneses que seriam exibidos publicamente.

No entanto, as primeiras animações japonesas tiveram início no século XX, o mais antigo filme de animação japonês, que se tem registro, data do ano 1907, se trata de uma fita de 35mm com apenas 50 frames, *Katsudo Shashin* possui apenas três segundos e mostra um menino com uma roupa de marinheiro escrevendo *Katsudo Shashin* (cena animada) em *kanji* e em seguida fazendo uma saudação.

⁴ “In 1933, film critic YOSHIYAMA Kyokkō(吉山旭光) published a history of Japanese film with a brief chapter on animations. There he put forward a film called Nippāru no henkei (ニッパールの変形) [Nippaaru's Transformation(s)] as the first animated film shown in Japan.”

Figura 7 – Frame do filme *Katsudo Shashi*



Fonte – Filme *Katsudo Shashin*

Diferente de técnicas mais tradicionais de animação, os frames da câmera não foram utilizados para fotografar as imagens, todo o filme foi pintado diretamente na película, técnica muito parecida com a utilizada para as pinturas dos slides das lanternas mágicas. Fora este, não existe mais registros a respeito de animações feitas no Japão antes de 1912.

Outros animadores japoneses nunca tiveram seus trabalhos vistos pelo grande público, no entanto a produção de filmes de animação passou a ser de interesse de produção e nessa mesma época três diretores de animação disputam o título de “O criador do *anime*”.

Oten Shimokawa (1892-1973) foi um dos primeiros animadores japoneses que se tem registro, seus primeiros trabalhos datam de 1917, Shimokawa iniciou sua carreira como ilustrador de charges políticas e *mangás*.

Aos 26 anos Shimokawa foi contratado pelo estúdio *Tennenshoku Katsudō Shashin* (Companhia de Filmes de Cores Naturais) ativa em 1910, para criar um filme curta-metragem em animação, a técnica mais comum de produção de animações, criada em 1915, era a pintura em celuloides transparentes, onde

eram pintadas em camadas diferentes os diversos elementos do filme, no entanto esse tipo de material era escasso no Japão na época, por esse motivo Shimokawa foi pioneiro em utilizar duas técnicas de animação, a pintura de giz em quadro negro e a pintura direta no filme.

Shimokawa criou então *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki* (A história do zelador Imokawa Mukuzo), lançado em 1917, com apenas 5 minutos de duração este é considerado o primeiro verdadeiro *anime* japonês lançado em salas de exibição, no entanto como grande parte de produções que precedem os anos de 1920, este filme foi perdido.

“DOS TRÊS DIRETORES, SHIMOKAWA FOI O PRIMEIRO A TER SEU TRABALHO DIVULGADO EM SALAS DE EXIBIÇÃO, COM O FILME IMOKAWA MUKUZO, O ZELADOR. (IMOKAWA MUKUZO GENKANBAN NO MAKI) RELATADO TER SIDO LANÇADO EM JANEIRO - EMBORA HAJA ALGUMA ESPECULAÇÃO SOBRE SE ESSE FILME REALMENTE EXISTIU ALÉM DE APENAS UM TÍTULO, POIS, COMO É O CASO DE TODAS AS CINCO OBRAS SHIMOKAWA PRODUZIDAS ANTES DE SAIR DO CAMPO NO MESMO ANO, NÃO HÁ NENHUM REGISTRO DE NENHUMA DELAS.” (SHARP, PIONEERS OF JAPANESE ANIMATION AT PIFAN – PART 1, TRADUÇÃO LIVRE.)⁵

Devido a problemas de saúde, Shimokawa não produziu mais filmes como diretor, mas este voltou ao campo como consultor e como editor para outras companhias que produziam filmes animados nas décadas de 1930 e 1940.

Assim como Shimokawa, Junichi Kouchi (1886-1970) também foi artista ilustrador de charges políticas, dentre os três Kouchi foi o último a ter seu filme, *Hanawa Hekonai Meito no Maki* (Hanawa Hekonai, espadas famosas), lançado em salas de exibição, dentre as suas obras apenas uma resistiu até hoje, *Hyoroku no Musha Shugyo* (Treinamento de Guerreiro de Hyoroku).

⁵ JASPER, Sharp. Pioneers of Japanese Animation at PIFan – Part 1 disponível em: <<http://www.midnighteye.com/features/pioneers-of-japanese-animation-at-pifan-part-1/>>. Acesso em: 20 de outubro de 2016. “Of the three directors, Shimokawa was the first to have his work released into theatres, with Imokawa Mukuzo, The Janitor (Imokawa Mukuzo, Genkanban no Maki) reported to have come out in January - although there is some speculation as to whether this film ever existed beyond a title, because as is the case with all of the five works Shimokawa produced before leaving the field in the very same year, not a trace remains.”

Diferentemente do estilo de pintura dos outros dois artistas Kouchi optou pela técnica de recortes de papel, onde as figuras eram pintadas e então recortadas e cada pedaço individual era animado separadamente, essa técnica, unida com diversos outros métodos artísticos e de animação se tornou extremamente popular entre outros autores de animação que viriam a surgir.

“A ANIMAÇÃO DE RECORTES, MUITAS VEZES EM COMBINAÇÃO COM OUTROS MÉTODOS, TORNOU-SE UMA DAS ABORDAGENS MAIS POPULARES USADOS POR ANIMADORES POSTERIORES, COMO SANA E YAMAMOTO, YASUJI MURATA, HAKUZAN KIMURA E MAIS NOTAVELMENTE, NOBORO OFUJI (1900-1961), ATÉ O PONTO ONDE A ANIMAÇÃO COM CÉLULAS DE ACETATO TORNOU-SE UMA OPÇÃO MAIS ACESSÍVEL.” (SHARP, PIONEERS OF JAPANESE ANIMATION AT PIFAN – PART 1, TRADUÇÃO LIVRE.)⁶

Em 2008 foi encontrado um de seus trabalhos, *Namakura Gatana*, em uma loja de antiguidades em Osaka, esse filme com dois minutos de duração conta sobre um samurai que comprou uma espada cega e quer testa-la. Junichi Kouchi deixou a indústria de filmes em 1930 quando finalizou seu último trabalho *Chongire Hebi* (A Serpente Fatiada).

Diferentemente de Shimokawa e Kouchi, que trabalharam como artistas de charges políticas em revistas da época, Seitaro Kitayama (1888-1945) trabalhava como artista de aquarela que se interessava pelas técnicas e estilos ocidentais.

Dentre os três, Kitayama pode ser considerado o mais prolífico, mais de trinta títulos levam seu nome, sendo que dez desses foram feitos no primeiro ano em que iniciou sua carreira como animador, seus trabalhos variam de filmes em animação em curta-metragem, filmes de propaganda, sequências em animação em filmes *live-action*, filmes de propaganda política e filmes educacionais que teriam como foco as salas de aula.

No entanto apesar da vasta variedade de trabalhos realizados por ele apenas um filme sobrevive até hoje, *Taro no Banpei Senkotei no Maki* (Taro o Guarda

⁶ JASPER, Sharp. Pioneers of Japanese Animation at PIFan – Part 1 disponível em: <<http://www.midnighteye.com/features/pioneers-of-japanese-animation-at-pifan-part-1/>>. Acesso em: 20 de outubro de 2016. “Cut-out animation, often in combination with other methods, became one of the most popular approaches used by later animators such as Sanae Yamamoto, Yasuji Murata, Hakuzan Kimura and most notably, Noboro Ofuji (1900-1961), up until the point where cel animation became a more affordable option.

do Submarino) de 1918. Kitayama iniciou sua carreira de animador com a técnica de desenho em acetatos transparentes, mas este acabou optando mais tarde por animações em recortes. Ele foi responsável pela criação do primeiro estúdio de animação do Japão, a *Kitayama Eiga Seikasu-sho* em 1921.

Durando cerca de 7 minutos as animações dos anos de 1920, que não continham som, eram apresentadas na presença de um *benshi* uma pessoa que narrava os acontecimentos da tela para que o público pudesse seguir a narrativa, além de um acompanhamento musical ao vivo, esses filmes não eram apenas exibidos em salas de cinema, mas também em escolas para o público mais jovem, os filmes tinham como narrativas principais contos folclóricos que já eram de conhecimento da população, sendo estes os grandes contos mundiais como as fabulas de Esopo ou aqueles que eram passados de geração em geração.

“NORMALMENTE, OS PRIMEIROS TRABALHOS DE ANIMAÇÃO JAPONESES FORAM BASEADOS EM HISTÓRIAS FOLCLÓRICAS JÁ CONHECIDAS, QUER SEJAM ESTES FAVORITOS INTERNACIONAIS OU AQUELES CUJAS ORIGENS SÃO LOCAIS PASSADA DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO, E MAIS FREQUENTEMENTE AQUELES COM UM FORTE CONTEÚDO MORAL.” (SHARP, PIONEERS OF JAPANESE ANIMATION AT PIFAN – PART 1, TRADUÇÃO LIVRE.)⁷

O cinema de animação seria mais tarde adotado como forma de propaganda para o público mais novo para os anos que viriam.

Apesar de quase nada desses três pioneiros ter sobrevivido até os dias de hoje seus trabalhos foram influências para todos os demais animadores posteriores.

Nos anos de 1930 a animação no Japão já estava bem estabelecida no mercado como uma forma alternativa para o cinema *live-action*, as técnicas mais utilizadas desse tipo de cinema ainda eram a da animação em recorte, diferentemente da animação em celuloídes que ainda era uma alternativa muito cara, foi nessa mesma época que o governo japonês começou a contratar animadores para que

⁷ JASPER, Sharp. Pioneers of Japanese Animation at PIFan – Part 1 disponível em: <<http://www.midnighteye.com/features/pioneers-of-japanese-animation-at-pifan-part-1/>>. Acesso em: 20 de outubro de 2016. “Typically, the earliest Japanese animated works were based on tried-and-tested folk stories, either international favourites or ones of a more specifically local flavour passed down from generation to generation, and more often than not with a strong moral content.”

estes fizessem curtas-metragens com o intuito de propaganda. A primeira animação japonesa com o uso de sons e fala foi *Chikara to Onna no Yo Naka* (Entre o Mundo de Poder e as Mulheres) de 1933 por Kenzo Masaoka, essa foi à primeira animação a utilizar apenas animação em celuloide cuja qualidade era muito superior as anteriores como afirma Sharp:

“[...] NA MEDIDA EM QUE FOI A PRIMEIRA OBRA A SER COMPLETAMENTE ANIMADO COM CÉLULAS DE ACETATO. NÃO HAVENDO NENHUMA PERDA REAL DE DETALHE EM COMPARAÇÃO COM AS OBRAS QUE VIERAM ANTES DELE, OS MOVIMENTOS SÃO CONSIDERAVELMENTE MAIS SUAVES E MAIS FLUIDOS.” (SHARP, PIONEERS OF JAPANESE ANIMATION AT PIFAN – PART 1, TRADUÇÃO LIVRE.)⁸

Essa característica sonora dos filmes viria substituir a função dos *benshi* e diversos filmes, que já haviam sido lançados, ganhariam uma nova versão com os sons já previamente gravados, mas foi graças aos avanços técnicos de Kenzo Masaoka que os filmes posteriores tiveram a capacidade de se desenvolver.

1.3.1 A influência da segunda guerra mundial nos filmes de animação.

Junto com os desenvolvimentos das técnicas de animação japonesas vieram os desenvolvimentos narrativos, filmes que eram feitos apenas com animação em recortes agora seriam produzidos em celuloides transparentes, o que permitia muito mais detalhamento e fluidez nas imagens, os temas mais comuns, contos folclóricos e histórias caricaturais e leves, foram sendo substituídos por narrativas com um teor moral muito maior e com um papel educador mais aparente.

As animações japonesas se tornaram mais conservadoras e as influências estrangeiras que vieram a ser adaptadas à cultura japonesa serviram para reafirmar o senso de identidade japonês, um exemplo disso é o filme *Saru Masamune* 1930 (O Macaco Masamune) de Yasuji Murata que contava a história

⁸ JASPER, Sharp. Pioneers of Japanese Animation at PIFan – Part 1 disponível em: <<http://www.midnighteye.com/features/pioneers-of-japanese-animation-at-pifan-part-1/>>. Acesso em: 20 de outubro de 2016. “[...] in that it was the first work to be completely cel-animated. Whilst there's no real loss of detail compared with the works that came before it, the movements are considerably softer and more fluid.”

de como um grande fabricante de espadas veio a conseguir uma de uma tribo de macacos após ter salvado um deles de uma arma de fogo, a espada *katana* é um símbolo típico de identidade japonesa e nesse caso é a reafirmação do ideal samurai o *bushido* (Caminho do Guerreiro) que viria a ser uma das filosofias mais fortes durante a segunda guerra mundial para reafirmar o ideal japonês.

Diversos temas propagandistas foram ficando mais evidentes nos filmes de animação, até mesmo personagens que, aparentemente estariam fora do contexto de guerra, foram incorporados.

Murata animou algumas histórias do personagem *Norakuro*, que teve suas origens nos *mangás* da época, esse cão vira-latas preto teve seu design fortemente influenciado pelo famoso Gato Felix. *Norakuro* foi serializado de 1931 a 1941. Primeiramente as aventuras aconteceriam apenas em seus sonhos, mas com o tempo os adversários dele viriam a se manifestar fisicamente, este se tornaria mascote das tropas armadas japonesas, fazendo com que houvesse maior apoio da população durante a fase expansionista do governo.

Um exemplo muito mais aparente desse trabalho propagandista é o exemplo de *Kaikoku Taro Shin Nihon-jima Banzai* (Taro além mar) de 1938, o herói da história Taro é acordado um por uma galinha e se alista na marinha deixando seus parentes para trás, durante a suas aventuras viajando de navio, ele, acompanhado por seus companheiros, um coelho, um macaco e um cão, chega a uma ilha tropical onde salva os habitantes de um leão, estes muito contentes, oferecem seus serviços ao império japonês, o filme acaba com os habitantes trabalhando em uma mina de ouro, sendo observados pelo protagonista e uma inscrição surge ao lado que diz: Shin Nihon Jima (A nova ilha do Japão), fato interessante a ser notado são as características dos habitantes da ilha.

“CURIOSAMENTE, OS NATIVOS DA ILHA DO MAR DO SUL NÃO NOMEADA EM QUE TARO E SUAS TROPAS DE TERRA SÃO RACIALMENTE CARICATURADOS, DESENGONÇADO NÃO POLITICAMENTE CORRETOS, COM LÁBIOS DE BORRACHA E SAIAS DE GRAMA QUE PODEM SER ENCONTRADOS EM ANIMAÇÕES OCIDENTAIS NA ÉPOCA, [...] SUGERINDO QUE, A FIM DE ALIMENTAR SUAS PRÓPRIAS AMBIÇÕES IMPERIAIS, O JAPÃO AINDA ESTAVA MUITO DEPENDENTE DO IMAGINÁRIO OCIDENTAL DO QUE SEUS FUTUROS

Em 1929 outra obra animada de propaganda bélica surgiu dessa vez os animais companheiros de Taro, símbolos de diversas lendas asiáticas, surgiriam novamente, mas dessa vez com outra roupagem.

Nihonishi no Momotaro (Momotaro é o Maior) de Sanae Yamato, conta história de uma lenda folclórica japonesa sobre um garoto que nasce de um pêsego e é criado por uma família muito pobre que, junto de seus companheiros animais, parte em uma jornada para conquistar *Onigashima* (Ilha dos Ogros). Esse conto, agora animado, mostrou-se com temas perfeitos para a propaganda durante o período expansionista, podendo ser até mesmo comparado ao Mickey Mouse em questão de apelo ao público.

Em 1931 Momotaro retornaria com seus companheiros animais, pelas mãos de Yasuji Murata em *Sora no Momotaro* (Momotaro no Céu), dessa vez viajando em um avião em direção a Antártica, lutando com uma gigantesca águia no caminho, símbolo típico norte-americano, no entanto somente quando Mitsuyo Seo assumiu o controle das próximas obras do personagem, que este se tornaria o verdadeiro símbolo da propaganda japonesa.

Mitsuyo Seo (1911-2010) iniciou sua carreira como animador fazendo filmes para o uso caseiro, com o intuito educacional, trabalhou com Kenzo Masaoka em *Chikara to Onna no Naka* antes de abrir sua própria companhia de filmes em 1935 fazendo animações com o personagem Norakuro e em 1941 durante o período em que trabalho no Estúdio *Geijutsu Eiga*, fez a primeira animação japonesa a utilizar múltiplas câmeras.

⁹ JASPER, Sharp. *Pioneers of Japanese Animation at PIFan – Part 1* disponível em: <<http://www.midnighteye.com/features/pioneers-of-japanese-animation-at-pifan-part-1/>>. Acesso em: 20 de outubro de 2016. “Interestingly, the natives of the unnamed south sea island on which Taro and his troops land are racially caricatured with the same non-pc gangling, rubber-lipped, grass-skirted depictions that can be found in Western animation at the time [...] suggesting that in order to nurture its own imperial ambitions, Japan was still very much reliant on Western imaginings of what its future colonial subjects might be like.”

Seo lançou em 1942, o ano seguinte ao ataque a Pearl Harbor, o filme *Momotaro no Umiwashi* (Momotaro a Águia do Mar) onde o personagem comanda seus companheiros animais ao ataque, não coincidentemente, todos os americanos são representados bêbados e se assemelham ao personagem Brutus da série animada Popeye, mostrando mais uma vez a simbiose existente entre as culturas.

Apesar das diferentes ideologias, os japoneses utilizavam personagens da cultura popular americana como forma de representação, assim como as forças aliadas utilizavam as figuras de Hitler, Mussolini e Hirohito, além dos soldados nazistas e japoneses em suas próprias propagandas.

Momotaro no Umiwashi nos mostra seu conteúdo logo nas primeiras cenas, onde uma grande nuvem negra paira sobre os mares e o navio japonês, e sua frota de animais, corta as ondas e Momotaro comanda sua frota ao ataque, apesar de não ser um filme em longa-metragem, este é considerado uma obra prima de técnicas cinematográficas. “Com 38 minutos de duração, o filme é considerado a primeira animação de longa-metragem do Japão, e em termos de suas virtudes técnicas, não é nada menos que uma obra-prima.” (SHARP, Jasper. *Pioneers of Japanese Animation at PIFan – Part 2*. Tradução livre.)¹⁰

No entanto a obra mais expressiva no que diz respeito propaganda bélica animada do Japão só foi surgir em 1945, anos depois de Walt Disney produzir o primeiro filme em longa-metragem animado *A Branca de Neve e os Sete Anões* de 1937 com 83 minutos, *Momotaro Umi no Shinpei* (Momotaro e os Guerreiros Divinos do Mar) de Mitsuyo Seo.

Este é o primeiro verdadeiro longa-metragem japonês com 74 minutos, onde novamente Momotaro e seus companheiros animais partem para a batalha, mas desta vez contra as tropas britânicas, esta obra se diferencia das demais, pois, possui uma cena de música, onde as tropas ensinam os animais nativos da ilha

¹⁰ JASPER, Sharp. *Pioneers of Japanese Animation at PIFan – Part 1* disponível em: < <http://www.midnighteye.com/features/pioneers-of-japanese-animation-at-pifan-part-2/>>. Acesso em: 20 de outubro de 2016. “At 38 minutes in length, the film is considered to be Japan's first feature length animation, and in terms of its technical virtues, is nothing short of a masterpiece.”

a falar, neste caso mostrando a ideia de que o que o Japão imperial estava fazendo era na verdade trazer desenvolvimento para outros países.

Devido à situação de guerra as animações se mostraram uma ótima fonte de entretenimento para as tropas, além de sua grande capacidade de incitar o espírito nacionalista nas mentes mais jovens, mesmo num contexto de repressão, mas apesar disso, as animações se mostraram brutais e opressivas, embora tenham cenas cômicas e bem-humoradas como no filme *Bokura no Kaiheidan* (Nossos Marinheiros) de 1941.

Neste filme os mesmo os animais apareciam e as forças japonesas e os saúdam, filmes mostrando a questão da espionagem também foram feitos, *Supai Gekimetsu* (A derrota dos Espiões) de 1941 mostra os estrangeiros como os “diabos ocidentais” que deveriam ser combatidos.

“REPRESENTAÇÕES LITERAIS DO "DIABO OCIDENTAL", ALMOFADINHAS ESTRANGEIROS USANDO MONÓCULOS, CARTOLAS, COM CAUDAS E BIGODES FINAMENTE OLEADOS, CAINDO DE PARAQUEDAS, FURTIVAMENTE SE INFILTRANDO PARA INTERROMPER O IDÍLIO BUCÓLICO DO AGRICULTOR JAPONÊS [...]” (SHARP, JASPER. PIONEERS OF JAPANESE ANIMATION AT PIFAN – PART 2. TRADUÇÃO LIVRE)¹¹

O filme *Nippon Banzai* (Vida longa ao Japão) de 1943, mostra não apenas a invasão do ocidente sobre o oriente, mas também a mensagem de que o Japão tinha o dever de “salvar” os demais países orientais dessa ameaça, *Nippon Banzai* se diferencia das demais produções, pois este utiliza cenas de filmes reais de Wiston Churchill, bombardeiros e decolagens de aviões unidos a animações, para no final nos mostrar a capacidade Japonesa de unificar o continente Asiático numa cena onde, tanto chineses quanto indianos, queimam as bandeiras dos países invasores.

¹¹ JASPER, Sharp. Pioneers of Japanese Animation at PIFan – Part 1 disponível em: < <http://www.midnighteye.com/features/pioneers-of-japanese-animation-at-pifan-part-2/>>. Acesso em: 20 de outubro de 2016. “Literal representations of the "Western Devil", monocled foreign fops wearing top hats and tails and tweaking finely-oiled handlebar moustaches, parachuted in from high above, furtively sneaking around disrupting the bucolic idyll where the Japanese farmer [...]

Vale lembrar que, mesmo devido à situação em que esses filmes de animação estão inseridos e seu caráter propagandista, eles não perdem seu valor artístico.

1.4. A situação dos mangás na segunda guerra mundial.

Assim como diversas atividades culturais e artísticas a censura do governo japonês também atingiu a imprensa, a produção de *mangás* caiu drasticamente devido aos conflitos e a escassez de papel.

“COM A DERROTA DO JAPÃO NO PERÍODO DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL (1939-1945), OS MANGÁS QUASE DESAPARECERAM DEVIDO À ESCASSEZ DE PAPEL E AOS MECANISMOS DE CENSURA, DECORRENTE DO CONTROLE DE PUBLICAÇÕES QUE DEVERIAM SEGUIR AS DISPOSIÇÕES MILITARES DURANTE A SEGUNDA GUERRA E NO PERÍODO PÓS-GUERRA SOB A ADMINISTRAÇÃO AMERICANA, ONDE ERA SUSPENDIDA QUALQUER COISA QUE LEMBRASSE O ESPÍRITO GUERREIRO JAPONÊS E OS VALORES DO BUSHIDÔ. A DEMANDA POR ENTRETENIMENTO RÁPIDO E DE BAIXO CUSTO FAZ SURTIR O KAMISHIBAI, TEATROS DE PAPEL QUE ACONTECIAM EM ESPAÇOS PÚBLICOS E O KASHIHON-YA, LOCAIS QUE DISPONIBILIZAVAM LIVROS PARA ALUGUEL A BAIXO CUSTO.” (BRAGA; LUCAS, 2012, P. 06).

Devido à ocupação Norte Americana, o Japão teve que aderir ao modelo econômico capitalista, os principais modificadores na estética dos *mangás*, foram os quadrinhos e os filmes de animação de Walt Disney.

Essa condição gerou desorganização nos editoriais, uma alternativa para a produção de *mangás* foi o *akaihon* (capas vermelhas), uma publicação feita em papel de menor qualidade, mas que poderia tratar de assuntos antes reprimidos, mas que, no entanto, pecavam no que diz respeito ao conteúdo, essas publicações eram uma forma de distração e entretenimento para os jovens durante um período de conflitos. Foram nessas edições de baixo custo que o aclamado autor Osamu Tezuka faria suas primeiras publicações.

Foi durante o período da ocupação Americana no Japão que ocorre o nascimento do *mangá* moderno, as influências da cultura popular americana, principalmente as histórias em quadrinho, tiveram enorme influência no formato em que o *mangá* se apresentaria, a reestrutura política e social do país mudariam

as narrativas das histórias além dos próprios acontecimentos do final da guerra, o bombardeio a Hiroshima e Nagasaki e o discurso do imperador declarando a rendição, seriam visíveis nas representações artísticas.

Os americanos acabariam por proibir toda forma de representação que demonstrasse os valores nacionais japoneses, apenas as obras que se relacionassem com o ideal americano ainda eram publicadas, como, por exemplo, *mangás* que retratassem o baseball, um esporte americano, mas que caiu no gosto japonês.

Foi apenas em 1947 quando a constituição japonesa no artigo 21 proíbe todas as formas de censura: *“Liberdade de reunião e de associação, bem como expressão, de imprensa e todas as outras formas de expressão são garantidos. Sem censura deve ser mantida, nem o sigilo de qualquer meio de comunicação ser violado.”* Graças a isso uma grande onda de inovação artística surgiu.

Machiko Hasegawa (1920-1992) foi uma artista de mangá que teve uma das obras mais influentes do pós-guerra *Sazae-san* que contava a história de uma heroína que ajudava homens e mulheres desabrigados devido à guerra, esse *mangá* tinha como principal característica sua ruptura de padrões, tendo como personagem principal uma mulher forte que ia de encontro com os princípios religiosos e morais do Japão a respeito da mulher obediente e resoluta.

Sazae-san vendeu mais de 62 milhões de cópias e, além de seu estilo cinematográfico, assim como Osamu Tezuka, serviu como exemplo da capacidade feminina, tanto na criação de histórias quanto como personagens significativas.

1.5. Animações japonesas durante o pós-guerra e a ocupação Norte-Americana.

Devido a Ocupação Norte-Americana no Japão durante o pós-guerra as animações também sofreram a repressão da censura, as temáticas japonesas foram proibidas e a animação japonesa tomou dois rumos.

Um desses sendo animações fantásticas e extravagantes, com protagonistas animais e com características cartunescas similares aos trabalhos de Walt Disney, exemplos disso são os filmes: *Niwatori to Tomodachi*, 1947 (Problemas na Floresta) de Hajime Maeda e *Masakarikatsuide*, 1948 (Carregue a Machadinha) de Hideo Furosawa.

Outro rumo foi à adaptação de contos folclóricos de outros países, a história da vendedora de fósforos de Hans Christian Andersen foi adaptada para dois filmes, em 1947 Sanae Yamamoto com animação de silhuetas e Noburo Ofuji com um estilo chinês de capitulação no filme *Yuki no Yoru no Yume* (Sonho de uma Noite Nevada).

Outros contos como as mil e uma noites também foram adaptados por diretores japoneses em suas animações, *Bagudaddo-hime*, 1948 (A Princesa de Bagdá) de Ashida Iwao, num estilo de animação monocromática, este trabalho foi quase que totalmente perdido, mais ainda assim, seu estilo serviu de inspiração para outros artistas, pois “[...] que mesmo estando tragicamente fragmentado até hoje, continua a ser um precursor impressionante para obras ambiciosas que chegam cerca de uma década mais tarde.” (SHARP, Jasper. *Pioneers of Japanese Animation at PIFan – Part 2*. Tradução livre.)¹²

Um dos trabalhos que manteriam suas características nipônicas nessa época foi *Sakura – Haru no Genzo* 1946 (Flor de Cerejeira – Uma Fantasia de Primavera) que adotou um estilo muito similar ao do filme *Kumo to Tulip* 1943 (A Aranha e a Tulipa) a respeito das forças da natureza e de suas características visuais como elementos de segundo e terceiro plano, como as flores, o vento e as montanhas, “Flor de Cerejeira” contém elementos muito mais líricos e subjetivos, sua narrativa é baseada em incidentes visuais, num primeiro momento vemos um garoto borboleta e uma garota borboleta voar pelos campos, para que então vejamos algumas mulheres de *quimono*, logo em seguida vemos dois cães, um preto e um branco perseguindo um gato preto. Essa obra nunca foi lançada em

¹² JASPER, Sharp. *Pioneers of Japanese Animation at PIFan – Part 1* disponível em: < <http://www.midnighteye.com/features/pioneers-of-japanese-animation-at-pifan-part-2/>>. Acesso em: 20 de outubro de 2016. “[...] which even in the tragically fragmented state in which it survives today, remains an impressive precursor to the more ambitious works that would arrive about a decade later.

salas de exibição, mas suas técnicas e qualidades garantem seu título de peça de arte. Podemos, inclusive, compará-la ao filme *Fantasia* (1940) de Disney, sendo ambas as animações pouco narrativas, se concentrando mais numa obra poética visual.

Com personagens como Norakuro, Taro e Momotaro desaparecidos de uma vez por todas do contexto, os animadores continuaram buscando fazer com que a indústria de animação no Japão continuasse a crescer, realizando trabalhos que seriam tão marcantes quanto seus antecessores.

O diretor Noburo Ofuji teve reconhecimento internacional em diversos trabalhos, primeiramente com *Hana to Chou* (Flor e Borboleta) de 1954 que utilizava técnicas de animação em celuloide, mais tarde recebendo elogios de Pablo Picasso e Jean Cocteau com seu filme *Kujira* (Baleia) de 1952, um filme de silhuetas multicoloridas em celofane, esse filme lhe garantiu o segundo lugar no festival de Cannes em 1952 e em 1956 o diretor recebeu o prêmio máximo no festival de filmes de Veneza com *Yureisen* (Navio Fantasma). Outros diretores como Sanae Yamamoto e Taiji Yabushita tomaram rumos mais comerciais em suas obras, que por fim acabaram gerando o Estúdio Toei, que em 1958 lançaria o filme em longa metragem *Hakujaden* (O Conto da Serpente Branca).

A principal característica das animações do Estúdio Toei é a capacidade que suas animações possuíam para ultrapassar barreiras culturais, as animações diferentemente dos filmes em live-action tinham a internacionalidade como chave para as suas vendas. Foi durante o início da década de 60, que o Japão se tornaria uma potência econômica, assim como outros países que seriam conhecidos como “Os Tigres Asiáticos”, essa industrialização tardia faria com que esses países vendessem seus produtos a preços muito baixos. O estúdio Toei ficou conhecido no Brasil devido suas produções seriadas exibidas na televisão nas décadas de 80 e 90.

1.6. Osamu Tezuka. O Deus dos mangás.

Osamu Tezuka (1928-1989) é reconhecido como o maior autor de *mangás* da história, fazendo com que fosse atribuído o título de “O deus dos mangás” este também é considerado o pai dos mangás modernos. Seus primeiros trabalhos

eram publicados em forma de *Akaihon* (capas vermelhas), num papel de baixa qualidade, no entanto o apelo estético e narrativo era seu diferencial. Influenciado por Walt Disney e por filmes franceses e alemães, este foi responsável por explorar, quadros, ângulos e perspectivas para dar dinamismo a suas histórias, muito semelhantes às técnicas cinematográficas, isso permitiu um maior desenvolvimento narrativo, os leitores não eram mais apenas espectadores, como numa peça de teatro, Tezuka proporcionou imersão nas histórias, como por exemplo efeitos de zoom ou planos panorâmicos.

Outra característica que tornavam seus trabalhos diferentes dos demais, eram os balões de fala, ele utilizava diferentes formas e tamanhos para dar ênfase às falas de seus personagens.

“ELE PUBLICOU MUITOS TRABALHOS AO LONGO DE SUA CARREIRA, COMO KIMBA, RIBBON NO KISHI (A PRINCESA E O CAVALHEIRO), PHOENIX, MAS O MAIS POPULAR DE TODOS É TETSUWAN ATOMU, CONHECIDO AQUI NO BRASIL COMO ASTRO BOY, O GAROTO ROBÔ COM VIRTUDES HUMANAS E SUPERPODERES QUE COMBATE O MAL E A INJUSTIÇA.” (BRAGA; LUCAS, 2012, P. 06)

As influências cinematográficas de Disney nos trabalhos do *mangaka* podem ser notadas pelas características dos personagens mais arredondados, pelos grandes e expressivos olhos dos personagens e suas feições.

“COM O MANGÁ, OS JAPONESES MOSTRARAM A MESMA FACILIDADE QUE TIVERAM COM O AUTOMÓVEL OU O CHIP DE COMPUTADOR. ELES TOMARAM OS FUNDAMENTOS DOS QUADRINHOS AMERICANOS – AS RELAÇÕES ENTRE IMAGEM, CENA E PALAVRA – E, FUNDINDO-OS A SEU AMOR TRADICIONAL PELA ARTE DO ENTRETENIMENTO, OS “NIPONIZARAM” DE FORMA A CRIAR UM VEÍCULO NARRATIVO COM SUAS PRÓPRIAS CARACTERÍSTICAS.” (GRAVETT, 2006, P. 03)

No entanto não eram apenas as questões gráficas que marcavam os trabalhos de Osamu Tezuka, ao invés de sátiras adultas ou histórias completamente infantis, os trabalhos de Tezuka se voltavam para os questionamentos humanos, seus *mangás* não tinham mais como função apenas o entretenimento, seus trabalhos refletiam as questões subjetivas das pessoas e toda a gama de sentimentos que as acompanham, os trabalhos que realizou foram os que influenciaram toda a geração de *mangakas* seguintes.

Apesar da indústria cinematográfica de animação japonesa já existir desde o início do século XX, foi Tezuka que, inspirado pelas animações Disney, simplificou as técnicas de produção, diminuindo assim os custos e fazendo com que a rapidez na produção das animações facilitasse o produto seriado. Ele uniu a capacidade de produção de animação com as histórias que produzia em *mangá*, nascendo assim o anime para a televisão. O Japão após a segunda guerra foi inundado com produtos de consumo, e não só isso, o país agora podia exportar seus próprios produtos para os estrangeiros.

Em 1961 Osamu Tezuka, que até então trabalhava no Estúdio Toei, fundou sua própria companhia, a Mushi Production, esse estúdio viria a ser pioneiro na produção de animações para a televisão e rivalizaria com a própria Toei que já estava consolidada, as animações produzidas pela Mushi são originárias dos seus próprios trabalhos em *Mangá*, *Tetsuwan Atomu* (Astro Boy), *Jungle Tetei* (Kimba o Leão Branco), *Ribbon no Kishi*, (A Princesa e o Cavaleiro) são algumas das produções feitas que teriam reconhecimento em diversos países.

Unindo suas histórias cinemáticas, com a já existente capacidade que as animações teriam para esse tipo de linguagem, criando assim a primeira era de ouro para as animações televisivas no Japão. No entanto não seriam suas criações as pioneiras da televisão japonesa, o filme *Mitsu no Hanashi* (Três Contos), foi o primeiro a ter exibição, seguido por séries animadas como *Senin Buraku* (Vila do Ermitão), *Tetsujin 28-go* (O Homem de Ferro Número 28), *Giga Shonen Tai* (O Garoto da Galáxia) e *8 man* (Homem Oito), são alguns exemplos das primeiras séries animadas que surgiram na televisão.

Nesse contexto também se consolidariam os gêneros de animações e seu público alvo, que variam desde animações infantis (kodomo) e para jovens, com a divisão por gênero, masculino (shonen) e feminino (shoujo) e animações adultas (seinen) e até mesmo pornográficas (hentai).

Ao final de sua vida Osamu Tezuka havia produzido cerca de 150.000 páginas de *manga* em mais de 500 títulos e participou de mais de 70 produções animadas, que garantiram a ele seu título de “Deus dos Mangás”.

As animações japonesas logo tomaram o mercado internacional e diferentemente de outras produções que haviam na época, o *anime* se destacava pela sua dinâmica visual e suas narrativas diferenciadas. Na década de 70 as produções como *Speed Racer* e *Astro Boy* fizeram sucesso considerável devido a seus produtos licenciados, no entanto devido à competição com a televisão os filmes acabaram sofrendo, e muitas pessoas que trabalhavam nessa indústria migraram para a televisiva.

O Estúdio Toei sofreu com a redução de seu pessoal, a Mushi Production declarou falência e quatro anos depois seus antigos empregados fundariam outros dois estúdios, a Madhouse e a Sunrise, o que acabou gerando a entrada de diversos novos animadores para as áreas de produção, esse sangue novo que estava sendo injetado na indústria fez com que as experimentações trouxessem novos assuntos para as narrativas, um exemplo disso foi à série *Arupusu no Shōjo Haiji* (Heidi, a Garota dos Alpes) de Isao Takahata, que viria a trabalhar no Estúdio Ghibli ao lado de Hayao Miyazaki.

A princípio essa série aparentava ser difícil de ser veiculada devido a sua temática realista e dramática e o público mais jovem, que consumia os produtos televisivos, desejava narrativas mais fantásticas, no entanto a série de Takahata fez grande sucesso tanto na Europa quanto no Japão, o que permitiu que ele e Miyazaki iniciassem várias animações baseadas em obras literárias chamadas *Sekai Meisaku Gekijō* (Obras Primas do Mundo).

Os dois diretores acabariam por deixar seu trabalho na Nippon Animaton no final de 1970 criando suas próprias obras, *Mirai Shonen Konan* (Conan, o Garoto do Futuro) e *Rupan Sansei: Kariosutoro no Shiro* (O Castelo de Cagliostro), mais tarde, Hayao Miyazaki, Isao Takahata e o produtor Toshio Suzuki criariam o Estúdio Ghibli.

No próximo capítulo abordamos o diretor Hayao Miyazaki, suas obras e o Estúdio Ghibli.

Capítulo 2. Hayao Miyazaki e o Estúdio Ghibli.

2.1. Hayao Miyazaki

Hayao Miyazaki é um dos maiores representantes de produção de animação do Japão, seus filmes são reconhecidos mundialmente por suas técnicas apuradas e narrativas únicas.

O diretor nasceu no dia 05 de janeiro de 1941 em Tóquio, filho de Katsuji Miyazaki, dono da empresa Miyazaki Aviões, empresa esta que fabricava partes para aviões que foram usados durante a segunda guerra mundial, a mais famosas das aeronaves foi a Mitsubishi A6M ZERO, este avião ficou conhecido após a segunda metade da segunda guerra mundial onde, durante a batalha do pacífico, foi modificado para ser usado em operações *kamikaze*, durante o final da guerra o Japão produziu mais ZERO's do que qualquer outra aeronave de combate (Angelucci e Matricardi 1978, p. 138).

O fato de ter crescido em um ambiente repleto de aeronaves é notado em seus trabalhos, em diversos filmes vemos grandes maquinas voadoras que são representações da sua paixão por esses objetos, não apenas isso, mas o ato de voar seja por meios mecânicos ou mágicos, é característica marcante em seus filmes.

No entanto a própria conflito teve grande impacto em seus trabalhos e sua vida pessoal, quando tinha apenas três anos de idade ele e sua família evacuaram para a cidade de Utsunomya e mais tarde para Kanuma, onde a fábrica da empresa de seu pai se localizava, com 4 anos de idade presenciou um ataque aéreo noturno que destruiu grande parte da cidade em que estava.

Sua mãe sofria de tuberculose vertebral e lutou contra essa doença durante 9 anos, mas apesar de ficar muito tempo hospitalizada para tratamento, pôde viver o resto de sua vida em casa até o ano de 1980. Novamente pode-se perceber o impacto que acontecimentos de sua vida tiveram em sua carreira, principalmente em relação as suas personagens femininas, no filme *Meu Vizinho Totoro* (1986) vemos a mãe de Satsuki e Mei também em um hospital e a angustia das protagonistas em ter que esperar pelo retorno dela, no filme *Vidas ao Vento*

(2013) a personagem Naoko Satomi também sofre de tuberculose, mas apesar de sua doença ela ainda se mostra uma personagem com personalidade forte e que tem grande influência na narrativa e em seus personagens.

É dito pelo próprio diretor antes do lançamento do filme, que este foi o único filme que dirigiu que o emocionou a ponto de fazê-lo chorar, além desses exemplos, essa imagem de personagens femininas com personalidades marcantes, são características que se repetem em seus filmes.

Desde muito jovem Miyazaki teve interesse em ser um artista de *mangá*, Osamu Tezuka foi grande influência em seus trabalhos, no entanto o próprio diretor diz se arrepender de tentar imitar o estilo de Tezuka em suas primeiras obras, este deveria procurar um estilo próprio, após seu ingresso na escola de ensino médio Toyotama, este teve contato com um dos primeiros filmes de animação japonesa e que despertou seu interesse por essa arte, *Hakujaden* (O Conto da Serpente Branca) do Estúdio Toei, não apenas isso, mas a personagem feminina do filme também deixou uma forte impressão no diretor.

Devido a seu interesse pela animação e pelo *mangá*, artes em crescimento na época, ele ingressou na faculdade Gakushuin este fez parte do grupo de estudos de literatura infantil, o diretor afirma que isso era o mais próximo que havia de quadrinhos na época, em 1963 se graduou em Economia e Políticas Sociais, a partir desse momento iniciou sua carreira no Estúdio Toei.

Na época este estúdio era o único estúdio capaz de produzir filmes de animação em longa-metragem, Miyazaki iniciou sua carreira como animador de imagens intermediárias no filme *Wanwan Chushingura* (Cão de Guarda Wanwan) do diretor Akira Daikubara em 1963, além da série para a televisão *Okami Shonen Ken* (Ken, O Menino Lobo).

Tornou-se líder da união de trabalhadores do Estúdio em 1964, além de ter trabalhado ao lado de grandes animadores como Yasujiro Mori, Yasuo Otsuka, Yoichi Kotabe e Isao Takahata, em 1965 trabalhou no filme *Gariba no Uchu Ryoko* (Gulliver Viaja para além da Lua), onde foi que sugeriu o final para o filme, que até então estava insatisfatório, a partir desse momento começou a ter

destaque dentro da empresa, foi chefe de animação no filme *Taiyō no Ōji Horusu no Daibōken* (A Grande Aventura de Hórus, o Príncipe do Sol).

Seu mentor, Yasuo Otsuka, foi de grande importância para o futuro diretor devido a sua maneira de representação nos filmes de animação, foi nesse projeto que Miyazaki primeiramente trabalhou com Isao Takahata, no filme *Hepburn: Nagagutsu o Haita Neko* (O Gato de Botas) de 1969, foi promovido a animador de imagens key e designer, além de trabalhar no storyboard, narrativa e cenas-chaves da história, além de ser ilustrador do *mangá* promocional do filme.

O diretor teve grande papel no filme *Soratobu Yureisen* (O Navio Fantasma Voador) de 1969 e em 1971 desenvolveu o design de personagens e estruturas no filme do diretor Hiroshi Ikeda *Dobutsu Takarajima* (A Ilha do Tesouro dos Animais) e *Ari Baba to Yonjuppiki no Tozoku* (Ali Baba e os Quarenta Ladrões) de Hiroshi Shirada.

Em 1971 Miyazaki deixou a Toei para se unir a A-Pro, onde foi codiretor da série em 14 episódios *Rupan Sansei* (Lupin III) ao lado de Isao Takahata, nesse mesmo ano os dois diretores trabalhavam na pré-produção do filme da personagem Pipi Meia Longa.

Em uma viagem de pesquisa para a Suécia conheceu a autora Astrid Lindgren, que negou o uso da personagem para o Estúdio, mas apesar disso a personagem Pipi Meia Longa “aparece” no primeiro filme dirigido por Miyazaki após a criação do Estúdio Ghibli *Tenkū no shiro Rapyuta* (O Castelo no Céu) como a Capitã Dola dos piratas voadores e a personagem de seu curta metragem *Yadosagashi* (Procurando um Lar) de 2006 também se assemelha muito a Pipi Meia Longa.

Em 1973 foi designer e escreveu dois curtas da série *Panda Kopanda* (Panda! Go, Panda!), dirigida por Takahata. Em 1974 trabalhou em conjunto com Takahata na série de televisão *Arupusu no Shōjo Haiji* (Heidi, a Garota dos Alpes), além de ser animador da série *Sekai Meisaku Gekijō* (Obras Primas do Mundo).

Em 1975 o Estúdio Toei se tornou Nippon Animation, Miyazaki também dirigiu uma série televisiva chamada *Mirai Shonen Konan* (Conan, o Garoto do Futuro)

que foi uma adaptação do livro infanto-juvenil de Alexander Key, *The Incredible Tide*, nessa obra notamos características que seriam adotadas pelo diretor futuramente em seu filme Princesa Mononoke (1997), como por exemplo, uma garota com uma natureza selvagem, uma mulher guerreira que a princípio parece ser a antagonista.

Em 1979 durante a produção de um curta metragem do *Sekai Meisaku Gekijō* (Obras Primas do Mundo), chamado *Akage no An* (Anne a Ruiva), Miyazaki passou a trabalhar na TSM Entertainment para dirigir seu primeiro longa-metragem *Hepburn: Rupan Sansei: Kariosutoro no Shiro*, (O Castelo de Cagliostro) um filme sobre o personagem Lupin da série *Rupan Sansei*.

Durante o tempo em que esteve trabalhando com a TSM, ele e outros animadores visitaram os Estúdios Disney, onde apresentou um clipe de seu filme, esse foi o primeiro contato que teria com o animador John Lasseter, que mais tarde viria a se tornar chefe criativo da Pixar Animation Studios e da Walt Disney Animation Studios, este então usaria sua influência para divulgar os filme do diretor no ocidente fazendo com que tivesse reconhecimento na América do norte e conseqüentemente reconhecimento mundial.

Em 1980 Miyazaki dirigiria uma série televisiva pela TSM, uma coprodução italiana que estrelaria animais antropomórficos recontando contos de Sherlock Holmes chamada *Meitantei Homuzu*.

O próximo filme dirigido por Hayao Miyazaki seria *Kaze no Tani no Naushika* (Nausicaã do Vale do Vento) de 1984, o filme se passaria um futuro pós-apocalíptico, onde a raça humana vive a mercê de criaturas gigantescas e se protegendo de florestas de fungos tóxicos, nesse contexto temos a protagonista Nausicaã que tenta encontrar um equilíbrio entre os seres humanos e a natureza que os cerca.

Esse filme fundaria diversas características que o diretor viria a utilizar em seus filmes durante o Estúdio Ghibli, no entanto fato a ser notado é que filmes em animação não eram simplesmente criados sem uma obra fonte, os filmes precisavam ser baseados em livros, contos ou *mangás*, por esse motivo a produção de Nausicaã teve de ser adiada até que o diretor criasse uma obra

original em *mangá* para se basear e servir como material promocional, portanto o filme de Nausicaä tem como fonte uma obra gráfica de mesmo nome, mas que conta apenas uma parte de sua história, o diretor trabalharia no *mangá* de 1982 até 1994 e seu primeiro volume foi publicado como fonte de propaganda para o filme na revista Animage graças à ajuda de Toshio Suzuki.

Graças ao sucesso do *mangá* de Nausicaä, Isao Takahata entrou em contato com Miyazaki com a intenção de ser produtor executivo do filme, o editor da revista animage Toshio Suzuki viria a se tornar um dos fundadores do Estúdio Ghibli, a colaboração entre eles foi o que permitiu o lançamento do filme e a arrecadação de fundos para a criação do Estúdio.

2.2. Estúdio Ghibli.

Em 1985 Hayao Miyazaki, Isao Takahata e Toshi Suzuki fundaram o estúdio Ghibli.

Devido a seu passado numa família que produzia peças de aviões, este acabou por se tornar um fã dessas máquinas, o que fez com que ele representasse aviões em diversos de seus filmes, a própria palavra “Ghibli” vem de um avião de observação italiano chamado Caproni ca.309 Ghibli, feito pelo engenheiro aeronáutico italiano Giovanni Battista Caproni, a palavra “Ghibli” é um termo italiano que se refere aos ventos quentes provindos do Saara, no entanto o próprio Miyazaki afirma que foi apenas uma palavra qualquer que escolheu de um avião e que não há nenhum motivo especial por trás do nome.

Em 1986 lançou seu primeiro filme sob o selo de seu próprio estúdio, *Tenku no shiro Rapyuta* (O Castelo no Céu), o filme fez grande sucesso, tanto de crítica quanto financeiramente. O filme conta a história de um rapaz chamado Pazu que com a ajuda de uma menina que caiu do céu chamada Sheeta, vai à busca um castelo voador.

Assim como em *Kaze no Tani no Naushika* logo notamos as características pelas quais Miyazaki seria conhecido, temos máquinas voadoras enormes,

personagens femininas fortes e decididas, a relação com o homem e seu impacto na natureza e um plano de fundo de guerra.

Uma curiosidade a respeito do nome do filme é que o castelo que flutua se chama, na pronúncia japonesa *Rapyuta*, mas que em tradução para as línguas ocidentais se torna *Laputa*, (o que separado se torna “La puta”, que significa a prostituta em espanhol), por esse motivo em diversos países cujo espanhol é falado, o título do filme foi encurtado para apenas *O Castelo no Céu*, o diretor se desculpou logo em seguida afirmando desconhecer a mudança de significado quanto à tradução.

Alguns anos depois uma versão em inglês do filme foi feita pela Japan Airlines e essa versão acabaria sendo exibidas em salas nos Estados Unidos pela Streamline Pictures e apesar do diretor Carl Macek, não ter apreciado a dublagem para o inglês, a Streamline acabaria fazendo a dublagem de outros filmes do diretor.

Em 1999 a Disney Company, que possui os direitos de distribuição dos filmes do Estúdio Ghibli, fez algumas mudanças no filme original em japonês, apesar das demandas do diretor de não haver alterações em seus filmes, essas mudanças incluem fazer os personagens de Pazu e Sheeta soassem mais velhos, preencher os silêncios do filme com efeitos sonoros e sons ambientes e até mesmo linhas de fala, retirar as referências do filme a obra de Robert Louis Stevenson *A Ilha do Tesouro* e Jonathan Swift *As Viagens de Gulliver*, mudanças nas personalidades da tripulação dos piratas voadores e fazer com que o compositor Joe Hisaishi criasse uma trilha sonora estendida de 90 minutos para que o filme ficasse mais palatável as audiências americanas, mas apesar disso, essas mudanças acabaram sendo aceitas pelo Estúdio Ghibli e pelo próprio Miyazaki, no entanto no relançamento do DVD em 2010 e da versão em blueray em 2012, muitas dessas mudanças foram retiradas para que o filme ficasse mais próximo à versão original.

Uma curiosidade a respeito do design do castelo no filme é que este foi inspirado no Paronella Park em Queensland na Austrália e em visitas noturnas ao parque pode se ouvir tocar a trilha sonora do filme e os robôs que são os

guardiões do castelo são inspirados nos robôs que aparecem no episódio “Adeus Querido Lupin” da série *Rupan Sansei* dirigida anos antes por Miyazaki.

Dois anos mais tarde o filme *Tonari no Totoro* (Meu Vizinho Totoro) seria lançado, não apenas isso, mas esse filme se tornaria um ícone do estúdio tendo o personagem Totoro como mascote e logotipo da empresa.

A história é sobre Satsuki e Mei Kusakabe duas irmãs que acabam de se mudar para uma casa antiga com seu pai para que possam ficar mais próximos do hospital onde sua mãe está internada, sendo uma clara referência autobiográfica, pois durante sua infância com seus irmãos, a mãe do diretor passou muito tempo em um hospital, sendo que ele afirma que as personagens do filme deveriam ser garotas, pois se estes fossem meninos o filme se tornaria muito emocional para ele.

Fato interessante a ser notado é a respeito do design das protagonistas, num dos primeiros cartazes do filme vemos apenas uma menina no ponto de ônibus ao lado de Totoro, mais tarde as características dessa menina seriam divididas entre Satsuki, que ficaria com o figurino e Mei que acabaria com o estilo do cabelo, essa mudança ocorreu pelo fato do diretor querer acrescentar suspense na segunda metade do filme e ter apenas uma única protagonista não funcionaria.

Figura 8 – Capa do DVD do filme: Meu Vizinho Totoro (1986)



Fonte – Site: <http://www.moviepostershop.com/>

Figura 9 – Frame do filme Meu Vizinho Totoro (1986)



Fonte – Filme Meu Vizinho Totoro (1986)

Diferentemente do estilo convencional de roteiros para os filmes, Miyazaki cria a história ao mesmo tempo em que faz o Storyboard, este vai desenvolvendo as ideias sempre com uma referência, o que lhe permite fazer mudanças no visual e na história do filme, antes do processo de produção realmente começar, Miyazaki é diretor e roteirista de seus filmes, o que o tornava mais próximo de todo o processo e do resultado final.

A respeito do nome do personagem Totoro, este é na verdade uma má pronúncia da personagem Mei da palavra “Troll”, que é um personagem que é citado por sua irmã de um livro que leem, mas apesar de Mei considerá-lo um Troll, Totoro é na verdade um espírito de uma grande cânfora que está nos arredores da residência.

Essa é outra característica do diretor, a religião xintoísta está como tema presente em seus filmes e Totoro é a primeira representação disso, o xintoísmo é uma religião que não separa o homem da natureza, portanto os espíritos são seres que existem no mesmo plano que as pessoas. “No xintoísmo, o homem e a força exterior, isto é, a Natureza ou o Todo – o material e o imaterial, o visível e o invisível, são um só.” (KANEIYA, 2013, p. 14.)

Devido ao crescimento em popularidade do personagem Totoro, este faria algumas aparições em outros filmes do Estúdio Ghibli e até mesmo em filmes ocidentais como é o caso de Toy Story 3 e muitos outros programas para a televisão, além de possuir um asteroide descoberto em 1994 com seu nome chamado 10160 Totoro.

O filme deveria ter apenas 1 hora de duração, mas devido à vontade do diretor de contextualizar a situação dos personagens, como por exemplo, o que o pai das meninas faz e o motivo para a mudança, o filme acabou sendo estendido, foi nesse filme que o diretor contou com o auxílio do diretor de arte Kazuo Oga para criar uma arte diferenciada para o filme, o resultado foi à perfeita conjugação do estilo de vida moderno japonês e o sobrenatural, não apenas isso, mas seria essa arte que definiria o estilo característico dos filmes do estúdio que viriam em seguida.

Apesar da técnica apurada e de possuir uma história cativante, o filme não obteve o retorno financeiro esperado, este foi se pagar anos depois, quando produtos do filme, como bonecos de Totoro foram lançados, no entanto isso não exclui as características do filme que o tornaram único, ele está repleto de personagens críveis e de conteúdo humano.

Em 2002 o diretor Miyazaki fez um curta-metragem com 13 minutos de duração, que é uma continuação em *Spin-off* do filme, *Mei to Konekobasu* (Mei e o Pequeno Gato-ônibus), onde a personagem Mei faz amizade com um jovem gato-ônibus e tem sua própria aventura, uma curiosidade é que essa é a única vez que o diretor trabalha como ator em um de seus filmes emprestando sua voz para um personagem nesse curta metragem, esse filme é uma exclusividade, assim como outros curtas dirigidos por Miyazaki, do museu Ghibli em Tóquio sendo este uma mistura de museu para crianças, museu de tecnologias e de artes.

Existe uma continuação em longa-metragem planejada para 2018 chamada *Tonari no Totoro 2*, que será dirigido pelo filho do diretor Hayao Miyazaki, Goro Miyazaki, em comemoração aos 30 anos de aniversário do filme.

Em 1989 o filme *Majo no Takkyubin* (Serviço de Entrega Kiki) foi lançado, esse filme é uma adaptação do livro de mesmo nome da autora Eiko Kadono.

O filme conta a história de uma jovem bruxa chamada Kiki, que sai de sua casa aos treze anos para viver sozinha, segundo a antiga tradição das bruxas, para que esta possa achar sua própria identidade.

A produção desse filme se inicia em 1987, quando o grupo Fudosha requer os direitos do livro de Eiko Kadono para a criação de um filme animado produzido pelo estúdios Ghibli, no entanto nessa mesma época, tanto Hayao Miyazaki quanto Isao Takahata estavam ocupados dirigindo os filmes *Tonari no Totoro* e *Hataru no Haka* (Cemitério dos Vagalumes), respectivamente, no entanto Miyazaki aceitou participar do projeto não como diretor mais como produtor, ele então designou Sunao Katabushi para seu primeiro trabalho como diretor e Nobuyuki Isshiki como roteirista, além dos animadores e a equipe que estava trabalhando em Totoro, quando este já estava em processo de finalização, no

entanto quando Nobuyuki Isshiki apresentou sua primeira versão do roteiro, o diretor a rejeitou, por estar muito distante do que ele havia idealizado para o filme e acabou por tomar o papel de roteirista para si.

Ao final desse processo ele também tomou o papel de diretor devido ao seu envolvimento com o projeto e Katabushi se tornou assistente de direção.

Sobre o design da cidade de Koriko onde se passa o filme, Miyazaki idealizou um universo onde a Europa nunca haveria sofrido com a segunda guerra mundial e assim como no livro estaria localizado entre o mediterrâneo e o mar báltico, sua arquitetura tem como inspiração em cidades suecas como Visby e Estocolmo.

Por se basear em um livro de mesmo nome é de se entender que existam mudanças necessárias na adaptação das mídias, por exemplo, enquanto no livro as entregas de Kiki são montadas de uma maneira padronizada, conhecendo novas pessoas e problemas para resolvê-los através de sua boa vontade, no filme as dificuldades que Kiki enfrenta são muito maiores, há um contexto para as pessoas que estão ao seu redor e histórias secundárias podem ser observadas, os acontecimentos durante o filme influenciam na maneira que Kiki reage conforme o filme decorra e os temas a respeito de crescimento e como lidar com isso são os focos principais.

Uma mudança física na personagem é o seu cabelo, enquanto no livro Kiki tem os cabelos compridos, no filme ela possui cabelos curtos, pelo fato de serem mais fáceis de animar quando está voando em sua vassoura.

Ao descobrir que haviam sido feitas tantas mudanças em sua obra à autora Eiko Kadono ameaçou cancelar o projeto, mas Miyazaki e Suzuki ao saberem disso convidaram a autora para uma visita nos estúdios e que depois dessa visita permitiu que a produção do filme continuasse.

Kiki fez grande sucesso em seu lançamento, especialmente junto ao público feminino, arrecadando cerca de 2.17 bilhões de ienes, esse foi o primeiro filme do estúdio a arrecadar tamanha quantia, graças a ele os Estúdios Ghibli passaram a ter maior visibilidade pelo público japonês e no exterior o estúdio ficou conhecido como a "Pixar antes da Pixar", devido a sua técnica apurada. No entanto depois de Kiki, Miyazaki e Suzuki perceberam que os funcionários

estavam recebendo muito menos do que deveriam, estes recebiam segundo a quantidade de células feitas, mas devido à alta qualidade dos desenhos e da animação o tempo de produção demorou o dobro do que o de costume, logo os funcionários estavam recebendo metade do que deveriam, segundo o tempo trabalhado, não apenas isso, mas as pessoas com quem eles trabalhavam não eram permanentes, os animadores eram contratados durante o processo de produção como freelancers e quando a produção acabava estes não possuíam mais nenhum vínculo com o estúdio.

Suzuki e Miyazaki tomaram decisões para que esse cenário mudasse, a primeira delas foi à contratação permanente de diversas pessoas, sendo parte delas, animadores talentosos e jovens que seriam treinados nos métodos do estúdio, e outra parte que trabalharia junto com Toshio Suzuki, para que este pudesse se dedicar totalmente como produtor do estúdio, deixando seu cargo como editor da revista *Animage*, seu primeiro filme como produtor integral foi *Omohide Poro Poro* (Memórias de Ontem) de 1991 dirigido por Isao Takahata.

Em 1992 Hayao Miyazaki lançaria *Kurenai no Buta* (Porco Rosso, o Último Herói Romântico), que conta a história de Marco, um piloto italiano que foi transformado num porco antropomórfico, mas apesar disso, nem o próprio Marco nem as pessoas ao seu redor parecem se importar muito com isso, de fato, essa questão não é esclarecida durante o filme, mas durante uma coletiva de imprensa o diretor afirma ser uma posição política do personagem, durante o filme Marco afirma: “Eu prefiro ser um porco do que um fascista”.

O personagem ao presenciar a morte de seu melhor amigo e o crescimento do fascismo na Itália decide deixar as forças aéreas para se tornar um fora da lei e no processo se torna um porco, mas como este fez isso não é revelado.

Esse filme foi inspirado pelo *mangá* de Miyazaki *Hikotei Jidai* (A era dos barcos voadores) e devia ter apenas 30 minutos de duração, este seria um curta-metragem exclusivo para a Japan Airlines, mas o projeto acabou tomando outras proporções e se tornou um longa-metragem. Porco Rosso foi outro grande sucesso de público e de crítica durante seu lançamento e foi selecionado para o "Prix du long métrage" do festival de cinema de animação de Annecy em 1993.

Uma curiosidade a respeito das dublagens que foram feitas em outros países é que o diretor tem sua preferida, não sendo a dublagem japonesa do filme, mas sim Jean Reno no papel de Marco na dublagem francesa.

Uma sequência do filme estava sendo planejada, o filme se passaria durante a guerra civil espanhola, sendo que o protagonista estaria mais velho, refletindo o fato do diretor também estar envelhecendo, este seria escrito por Hayao Miyazaki e dirigido por Hiromasa Yonebaishi, mas o projeto não há previsão para ser retomado devido à saída de Yonebaishi do estúdio.

Durante o período de finalização do filme, Miyazaki, Takahata e Suzuki, mudaram o estúdio para a região oeste de Tóquio, numa área cercada de natureza, esse fator teria grande influência no seu próximo filme *Mononoke-hime* (Princesa Mononoke).

Entre o período de criação de *Mononoke-hime* e *Kurenai no Buta*, houve um hiato de Miyazaki na direção este se concentrou na área de roteirização, um dos filmes que fez nesse período foi *Mimi wo Sumaseba* 1995 (O Sussurro do Coração). Este filme fala sobre Shizuku Tsukushima, que larga os estudos para se tornar uma escritora, esta obra foi baseada no *mangá* homônimo de um único volume que seis anos depois receberia uma continuação.

Nessa época o estúdio estava testando seus profissionais para que estes pudessem mostrar seus talentos, este foi o primeiro trabalho de Yoshifumi Kondo no papel de diretor, a ideia era ter outro diretor na liderança dos filmes assim como Hayao Miyazaki e Isao Takahata, no entanto Yoshifumi Kondo faleceu em 1998, este é seu primeiro e único filme creditado como diretor.

Uma curiosidade a respeito deste filme é que, apesar dos personagens terem sido animados através das formas tradicionais, esse foi o primeiro do estúdio a ser trabalhado em computador e foi também o primeiro a usar o sistema Dolby Digital de som, não só isso, mas uma companhia de entregas chamada *Kuroneko* foi patrocinadora deste filme devido a um acontecimento durante a produção de Serviço de Entrega Kiki, o logo da companhia é um gato preto e Kiki faz entregas na companhia de Jiji, que também é um gato preto, devido a isso, os caminhões de entrega da *Kuroneko* podem ser vistos durante o filme.

Em 1997 Miyazaki voltaria ao papel de diretor com o filme *Mononoke-hime* (Princesa Mononoke). Esse filme conta a história de Ashitaka, um jovem príncipe, que teve seu braço amaldiçoado por um demônio, este então deve deixar sua vila e partir pra o oeste onde se vê no meio de uma guerra entre os cidadãos da cidade do ferro e a senhora Eboshi e os deuses da floresta e San, este então tenta encontrar um equilíbrio entre os homens e a natureza, percebe-se logo que o tema principal desse filme será a questão ambiental, tratando as opiniões do diretor e a maneira como este se relaciona com esse assunto, não só isso, mas a própria religião e filosofias que permeiam o povo japonês estão presentes.

O conceito deste filme surgiu no final da década de 70 com alguns desenhos que o diretor fez sobre uma fera na floresta, a ideia era fazer algo nos moldes de a Bela e a Fera, onde uma jovem princesa seria obrigada a se casar com o monstro, que se parecia muito com Totoro, devido à possessão de seu pai por espíritos malignos, no entanto o diretor acreditava que, quando começou a fazer o storyboard para o projeto em 1994, as mudanças na sociedade ao seu redor fariam com que esse filme não fosse muito bem aceito e muitos dos elementos, como o espírito da floresta, fossem utilizados em Meu Vizinho Totoro, sendo que este deu origem a ele e ao gato-ônibus que aparece no filme, além do fato deste estar envolvido no projeto de *Kemushi no Boro* (Boro a Lagarta), que não foi concebido na época, por esses motivos o filme foi adiado.

Nesse meio período, Hayao Miyazaki dirigiu seu primeiro vídeo clipe musical chamado *On your mark* para a dubla de rock japonês Chage & Aska, o vídeo clipe retrata dois homens na empreitada de salvar uma garota com asas, não importando quantas vezes estes falhem, a história é contada de maneira não linear, sendo inspirada na letra da música.

Após esse hiato, o diretor retorna ao trabalho de produção de *Mononoke-hime* em 1995, levando sua equipe para pesquisas de referências na floresta de Yakushima e as montanhas de Shiraka-Sanchi, apesar de se assemelhar, a história não se passa no Japão medieval, mas sim numa época onde os interesses industriais começam a entrar em conflito com natureza.

Apesar de o filme ser feito praticamente com técnicas de animação tradicional, há nessa obra elementos computadorizados como pinturas digitais, composições e CGI. O próprio diretor fez correções à mão em cerca de 80,000 e supervisionou 144,000 células frame de animação do filme.

Este foi o filme de animação com maior orçamento já realizado na época, cerca de 2.1 bilhões de ienes e arrecadou 14.5 bilhões de ienes, esta foi a maior bilheteria do Japão até Titanic de James Cameron tomar seu lugar, *Mononoke-hime* foi o primeiro filme em longa-metragem animado a vencer o *Nippon Academy-sho*, O prêmio da academia japonês.

Uma curiosidade a respeito do título é que foi Toshio Suzuki que insistiu que esse fosse o nome, o diretor Miyazaki preferia algo como “A Lenda de Ashitaka”, este criou um novo *kanji* para ser usado, no entanto foi *Mononoke-hime* o escolhido que numa tradução literal significa, “A princesa dos espíritos” ou “A princesa dos espíritos vingativos”.

A Miramax, subsidiária da Walt Disney Company comprou os direitos de distribuição do filme na América do Norte, no entanto o diretor Harvey Weinstein insistia que deveriam ser feitas edições no filme, em resposta Toshio Suzuki enviou por correio uma espada *katana* com um bilhete que dizia: “Sem cortes”.

“MIYAZAKI BATE UM CIGARRO NUMA CAIXA DE PRATA. O NEGÓCIO DA DISNEY COMBINA COM ELE, ELE EXPLICA, PORQUE ELE FICA PRESO A SUAS ARMAS. SUA RECUZA EM CONCEDER DIREITOS DE MERCHANDISING SIGNIFICA QUE NÃO HÁ CHANCE DE QUALQUER NAUSICAA NO MC LANCHE FELIZ OU JOGOS DE VÍDEO DE CHIHIRO. ALÉM DISSO, A DISNEY NÃO EXERCE NENHUM CONTROLE CRIATIVO. HÁ UM RUMOR DE QUE QUANDO HARVEY WEINSTEIN FOI APONTADO PARA LIDAR COM O LANÇAMENTO DE PRINCESA MONONOKE NOS EUA, MIYAZAKI ENVIU-LHE UMA ESPADA SAMURAI POR CORREIO. ANEXADO À LÂMINA ESTAVA UMA MENSAGEM DURA: ‘SEM CORTES.’ “ (BROOKS, 2005, P. 01 TRADUÇÃO LIVRE.)¹³

¹³ “Miyazaki taps a cigarette from a silver case. The Disney deal suits him, he explains, because he has stuck to his guns. His refusal to grant merchandising rights means that there is no chance of any Nausicaa happy meals or Spirited Away video games. Furthermore, Disney wields no creative control. There is a rumour that when Harvey Weinstein was charged with handling the US release of Princess Mononoke, Miyazaki sent him a samurai sword in the post. Attached to the blade was a stark message: "No cuts."

A tradução da dublagem para o inglês contou com a ajuda do autor Neil Gaiman para adaptar determinados termos japoneses referentes à mitologia e nomes específicos de grupos, por exemplo a palavra *Shishigami* foi traduzida para “Espírito da Floresta”, devido a isso existem diferenças entre a dublagem e as legendas do filme, sendo que estas são uma tradução literal do japonês, a Miramax filmes, devido à proibição a respeito das alterações da edição do filme, acabou por lançá-lo anos mais tarde e em menos salas do que o esperado, fazendo com que o filme tivesse menos retorno, não apenas isso, mas a Miramax iria lançar o DVD do filme apenas com a dublagem em inglês, o que fez com que diversos fãs do filme protestassem para que a dublagem original em japonês fosse incluída, isso fez com que o lançamento do DVD fosse adiado.

Com a chegada dos anos 2000, os jovens animadores do estúdio estavam trabalhando em curtas-metragens escritos por Hayao Miyazaki, para o até então inexistente Museu Ghibli e os antigos trabalhadores se juntariam a eles mais tarde após o final da produção do filme *Hohokekyo Tonari no Yamada-kun* (A Família Yamada) de Isao Takahata de 1999.

Após o lançamento de *Mononoke-hime* o diretor Hayao Miyazaki, anunciou sua aposentadoria, afirmando que estava ficando muito velho para continuar e para que pudesse dar espaço a animadores mais jovens, o diretor chegou a anunciar que este seria seu último filme. Nessa mesma época este tirou férias com a família e amigos nas montanhas, lá eles celebrariam o décimo aniversário da filha do produtor Seiji Okada, esse tempo em que passou com as filhas de seus amigos o inspirou a criar mais um filme, dessa vez um que pudesse atingir um público mais jovem, seu próximo filme protagonizaria uma garota de dez anos chamada Chihiro.

Sen to Chihiro no Kamikakushi (A Viagem de Chihiro) de 2001, conta a história de Chihiro, uma garota de dez anos que está de mudança com seus pais, ela acaba por se encontrar no mundo dos espíritos e deve salvá-los, pois se transformaram em porcos.

A proposta inicial de Miyazaki era apenas retratar a aventura de uma jovem garota, o assunto principal seria a respeito de como lidar com o crescimento e algumas atitudes que devem ser tomadas, que nem sempre são compreendidas.

Além das diversas referências a seres do folclore e da mitologia japonesa presentes no filme, existem personagens que são representações de vivências do diretor, por exemplo o espírito fedido que chega à casa de banho que é na verdade um espírito de um rio, na cena em que este está sendo limpo pode-se ver uma bicicleta saindo de dentro do mesmo, o próprio diretor Miyazaki participou de uma campanha para a limpeza de um rio onde ele retirou uma bicicleta do mesmo.

“NÃO, NÃO VEM DE NENHUMA MITOLOGIA, MAS DE MINHAS PRÓPRIAS EXPERIÊNCIAS. HÁ UM RIO PERTO DA MINHA CASA DE CAMPO. QUANDO LIMPARAM O RIO, PUDEMOS VER O QUE ESTAVA NO FUNDO, QUE ESTAVA REALMENTE PÚTRIDO. NO RIO HAVIA UMA BICICLETA, COM A SUA RODA SAINDO ACIMA DA SUPERFÍCIE DA ÁGUA.” (MES, HAYAO MIYAZAKI, TRADUÇÃO LIVRE.)¹⁴

Outro personagem é o espírito sem face, onde se diz basear no próprio diretor e em suas tentativas de se aproximar das pessoas ao seu redor, mesmo sem saber como exatamente, que é um comportamento do personagem do filme.

Uma curiosidade a respeito da pesquisa de referência do mundo dos espíritos é que a casa de banho de Yubaba é baseada no museu a céu aberto de arquitetura de Tóquio, este museu existe com o propósito de abrigar arquitetura do período Edo, pois devido ao fogo, inundações, terremotos e guerras muito foi perdido.

A música de fechamento de Chihiro é na verdade vinda de outro projeto de Miyazaki que nunca saiu do papel, este a reproduziu tantas vezes durante a produção do filme que ela foi introduzida no mesmo. O roteiro original de A Viagem de Chihiro, continha mais de três horas de duração, o que seria inviável, não apenas para a comercialização do filme, mas para o tempo de produção, portanto muitas cenas que foram cortadas, cenas essas que se referiam menos a questão do desenvolvimento da história e mais na questão visual. Assim como no filme *Mononoke-hime*, A Viagem de Chihiro continha muitos elementos computadorizados em mescla com as técnicas tradicionais, no entanto o primeiro

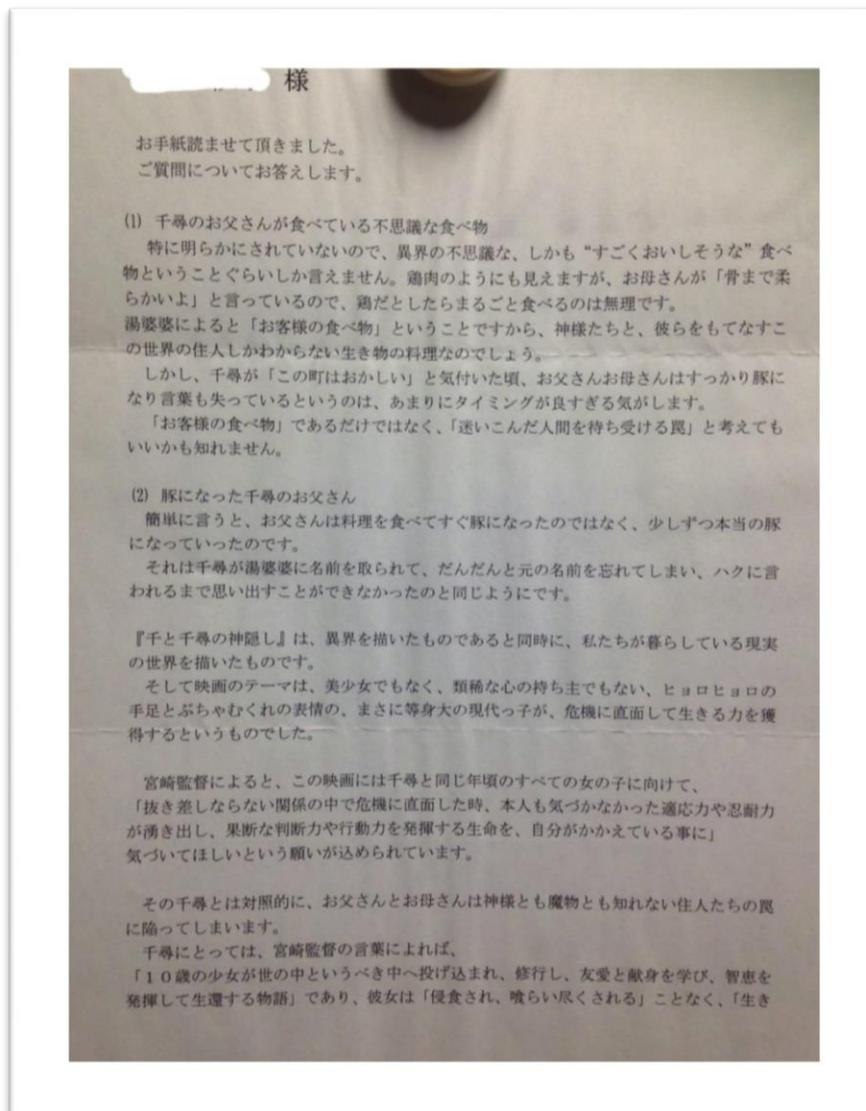
¹⁴ MES, Tom. Hayao Miyazaki. Disponível em: < <http://www.midnighteye.com/interviews/hayao-miyazaki/> > Acesso em: 20 de outubro de 2016. “No, it doesn't come from mythology, but from my own experience. There is a river close to where I live in the countryside. When they cleaned the river we got to see what was at the bottom of it, which was truly putrid. In the river there was a bicycle, with its wheel sticking out above the surface of the water.”

filme que utiliza completamente esses recursos é *Hohokeyo Tonari no Yamada-kun* (A Família Yamada) de Isao Takahata.

Quando lançado em 2001 *A Viagem de Chihiro* foi um sucesso de público e de crítica, sendo o primeiro filme estrangeiro a receber duzentos milhões de dólares antes de sua chegada aos Estados Unidos e vencendo duas vezes o *Nippon Academy-sho*, como melhor música e melhor filme, dividindo com *Mononoke-hime* os únicos filmes animados a vencer esse prêmio, o primeiro filme animado a receber o urso de ouro no festival internacional de filme de Berlim, dividindo o prêmio com *Domingo Sangrento* de Paul Greengrass e em 2003 vencendo o Oscar, como melhor filme de animação, sendo o primeiro filme estrangeiro animado a vencer nessa categoria, fazendo com que a Disney expandisse o número de salas de exibição de 151 para 714, chegando então à marca de 30.4 bilhões de ienes de bilheteria, batendo *Titanic* como a maior bilheteria do Japão.

Recentemente um produtor do Estúdio se pronunciou a respeito de uma dúvida enviada por um fã a respeito da transformação que ocorre com os pais da protagonista no início do filme, estes se transformam em porcos, o que aparentemente era devido à maneira como estavam se comportando, no entanto, há um significado mais profundo, segundo a carta do estúdio, os pais de Chihiro na verdade sofreram tal transformação devido a um acontecimento conhecido como "A Bolha Financeira Imobiliária do Japão", esta foi uma bolha econômica, ocorrida de 1986 a 1991. Os preços das ações do setor imobiliário ficaram muito inflacionados o que gerou uma crise que durou mais de uma década com o assentamento dos preços das ações em 2003. A bolha de preços de ativos japoneses contribuiu para que a população se referissem a esse período como "a década perdida". Abaixo transcrevemos a carta:

Figura 10 – Primeira parte da carta resposta do Estúdio Ghibli



Fonte – Site: <https://twitter.com/0910noncha>

Figura 11 – Segunda parte da carta resposta do Estúdio Ghibli



Fonte – Site: <https://twitter.com/0910noncha>

Muito obrigado pela carta. Irei responder a suas questões.

(1) Sobre a estranha comida que o pai de Chihiro está comendo, não é clarificado além de ser de outro mundo. Posso apenas dizer que a comida é “extremamente deliciosa”. Parece similar a carne de frango, mas como a mãe diz “até mesmo os ossos são macios”, então se fosse frango, seria impossível ser comido inteiro. Na casa de banho, eles a chamam de “comida dos convidados”, então talvez seja comida que apenas eles e os deuses desse mundo saibam o que é. Porém, quando Chihiro percebe que “essa cidade é estranha”, seus pai e mãe já são porcos e perderam a habilidade de falar, esse timing não é coincidência. Talvez

seja melhor pensar nela não como “comida para os convidados,” mas “uma armadilha para aqueles que não se controlam”.

(2) Sobre o pai de Chihiro se transformar em um porco, falando claramente, a comida não os transformou em porcos, mas o verdadeiro porco interno emergiu. Isso não foi uma mudança imediata, mas sim mais similar a Chihiro gradualmente esquecendo seu nome na casa de banho, apenas se lembrando quando Haku conta para ela.

“A Viagem de Chihiro” não é apenas a história sobre um mundo diferente, mas também ilustra o mundo em que vivemos. Essa história não é sobre uma bela garota ou uma com um coração singular. Essa é a história sobre uma garota, balançando seus magricelos braços e pernas, uma garota moderna normal de sua geração que encara o perigo de cabeça erguida e aprende a adquirir a força para viver.

De acordo com o Diretor Miyazaki esse filme é para todas as garotas com a idade de Chihiro que: “Quando em face a uma situação inescapável, sua força interior e habilidade de se adaptar emergirão, essa habilidade de agir com decisões firmes é à força da vida que todos carregamos dentro de nós.”

Diferente de Chihiro, os pais dela estão presos em uma armadilha armada pelos deuses ou demônios. Para Chihiro, nas palavras do Diretor Miyazaki: “Essa é uma história sobre a investida de uma garota de 10 anos neste mundo, ela treina duro, aprende sobre amizade e dedicação, pensa por um longo tempo, e volta com vida. Ela não fica abatida e é “devorada viva” por esse mundo”, ao invés disso ela ganha forças para viver. Seus pais por outro lado são “comidos vivos”, uma vez transformados em porcos essas pessoas nunca mais serão humanas de novo, e sua mente e corpo se tornarão aquelas de um porco. Isso não é exclusivo do mundo da fantasia. De acordo com o diretor, há aqueles que realmente se transformaram em porcos durante A Bolha, e ainda não sabem que se tornaram porcos. É estranho que ainda continuem a dizer que precisam de mais e mais.

Porém, Chihiro aceita o desafio na casa de banho e é capaz de dizer com confiança “Meus pais não estão dentro desses porcos”, me pergunto por quê.

Agora, Chihiro não adquiriu nenhum tipo de poder para saber que seus pais não estavam lá. A resposta do diretor Miyazaki é essa: após uma garota de dez anos superar todos esses perigos e adquirir a “força de viver” qualquer um pode fazer isso. É natural.

Isso foi difícil? Obrigado por seu apoio ao Studio Ghibli.

Studio Ghibli

Em 2002 Miyazaki foi produtor do filme *Neko no Ongaeshi* (O Reino dos Gatos) de Hiroyuki Morita, sendo este o mais próximo de uma sequência que o estúdio já fez, a história fala sobre uma garota chamada Haru, que salva um gato que iria ser atropelado, este se mostra sendo o príncipe do reino de felinos, os habitantes de lá ficaram tão contentes com a boa ação, que a sequestram para que se case com ele.

A produção deste filme se iniciou em 1999, sendo que estaria sendo planejado para ser apenas um curta-metragem com cerca de 20 minutos para ser exibido em um parque temático, no entanto o local decidiu cancelar o projeto e este se tornou um filme em longa-metragem graças à intervenção de Morita, que criou um storyboard com a sua própria interpretação do filme, então Miyazaki e Suzuki decidiram torná-lo um em longa-metragem.

Este filme é um spin-off do filme de 1995 *Mimi wo Sumaseba* (O Sussurro do Coração), contando a história que Shizuku escreveria sobre um gato que aparece vestido com roupas formais, que por sua vez é baseado num que ela encontra em uma loja de antiguidades, quando o diretor foi incluso no projeto ele fez questão de introduzir em “O Reino dos Gatos” elementos de *Sussurros do Coração*, *O Barão e Muta*, que são os personagens que ajudam Haru durante o filme e a loja de antiguidades.

Em 2004 Miyazaki retornaria como diretor no filme *Hauru no Ugoku Shiro* (O Castelo Animado), baseado no livro de mesmo nome da autora Diana Wynne Jones, esse filme conta a história de Sophie, que foi amaldiçoada pela Bruxa das terras devastadas a ser uma senhora, ela deixa sua cidade em busca de ajuda

para desfazer sua maldição, Sophie então se depara com um castelo que se move que pertence a um mago chamado Howl e é movimentado por um demônio de fogo chamado Calcifer, tendo como fundo uma guerra e o personagem de Howl, relutante em tomar partido.

Durante a produção deste filme o diretor cotado para dirigi-lo seria Mamoru Hosoda, no entanto devido a desentendimento em relação às ideias de Hosoda sobre o filme este acabou por deixar o projeto, é de se notar que Hosoda faria diversos filmes animados que teriam grande visibilidade como, por exemplo, Toki o Kakeru Shojo (A Garota que Conquistou o Tempo) de 2006, Summer Wars (Guerras de Verão) de 2009, Okami Kodomo no Ame to Yuki (Crianças Lobo) de 2012 e Bakemono no Ko (O Rapaz e o Monstro) de 2015, devido a isso, Miyazaki foi apontado como diretor, mesmo após a declaração a respeito de sua aposentadoria ao final de A Viagem de Chihiro.

Assim como no caso de Serviço de Entrega Kiki, existem diferenças entre o livro e o filme, Sophie ainda tenta encontrar uma maneira de reverter à maldição, mas a Bruxa das terras devastadas, não mais é a antagonista, ela é colocada como personagem secundária da história, o fato de Sophie não possuir nenhuma habilidade mágica e Howl não tomar partido a respeito da guerra que se segue.

Interessante notar que a primeira exibição do filme foi feita para a autora do livro Diana Wynne Jones e, apesar desta ter se encontrado com representantes do estúdio, apenas disse a respeito: “É fantástico! Não, eu não participei da criação do filme. Eu escrevo livros, não filmes. Sim, isso é diferente do livro. De fato, deveria ser diferente, assim como deve ser. Este ainda é um filme fantástico.”.

Vale lembrar que esse filme foi baseado no primeiro livro de uma trilogia escritas pela autora, seus volumes são: O Castelo Animado de 1986, O Castelo no Ar de 1990 e A Casa de Muitos Caminhos de 2008.

Para a arquitetura das cidades presentes no filme, uma pesquisa foi realizada nas cidades de Colmar e Riquewihr na França e para o castelo em si, foram utilizados os trabalhos de Albert Robida, ilustrador e cartunista francês.

O castelo animado recebeu diversos prêmios no Japão como três prêmios de animação de Tóquio, o Prêmio Osella de Realização Técnica no festival de

Veneza em 2004 e uma indicação ao Oscar de melhor animação em 2005, além de três indicações ao prêmio Annie, de melhor roteiro, direção e melhor filme.

Após o lançamento de O Castelo Animado, o estúdio investiu no projeto de diretores mais jovens, dessa vez Goro Miyazaki, filho de Hayao Miyazaki lançaria seu primeiro filme Gedo Senki (Contos de Terramar).

Este filme se baseia nos quatro primeiros livros da série Earthsea de Ursula K. Le Guin, que incluem: A Wizard of Earthsea, The Tombs of Atuan, The Farthest Shore e Tehanu, o nome do filme, no entanto, vem de um conjunto de contos chamado: Tales from Earthsea, lançado em 2011, não apenas isso, mas muitos elementos do filme foram retirados de uma obra em mangá de Hayao Miyazaki chamado Shuna no Tabi (A Jornada de Shuna).

O filme se passa na terra fantástica de Terramar, onde o mundo está em desequilíbrio e a magia existente aparenta estar desaparecendo, contando a história de Arren, um jovem príncipe que rouba a espada mágica de seu pai, junto de Therru e o mago Sparrowhawk o príncipe deve impedir o Mago Cob de conseguir a vida eterna.

A ideia de um filme baseado nas obras da autora vinha sendo cotada em diversos estúdios, mas a autora recusava ceder os direitos, o próprio Miyazaki, pediria a autora para que o deixasse fazer uma adaptação de seu livro em meados dos anos 80, Ursula K. Le Guin apenas permitiria, após ver trabalhos do diretor, como A Viagem de Chihiro, esta então pediu para que o diretor fizesse uma adaptação de seus livros, no entanto Hayao Miyazaki estava muito ocupado para que pudesse tomar a liderança no projeto, o produtor Toshio Suzuki então separou uma equipe de animadores para que estes pudessem realizar o filme.

Goro Miyazaki formado na Universidade de Shinshu na escola de Agricultura, trabalhou no projeto do Museu Ghibli, mas em relação ao filme começa a participar do projeto apenas como desenhista do Storyboard, mas devido a suas capacidades Toshio Suzuki se sentiu confiante o bastante para dar a ele o papel de diretor da animação, no entanto esta decisão do produtor acabou gerando problemas de relacionamento entre Goro e seu pai, devido a sua falta de

experiência no ramo de animação, chegando a declarar que o filho fez bem em ter feito este filme, mas que este deveria ser o último.

Quando lançado, o filme recebeu cerca de 8.4 bilhões de ienes nas bilheterias, mas recebeu diversas críticas mistas a seu respeito, Helen O'hara da Empire Magazine diz: "O conjunto de peças fazem com que valha a pena assistir enquanto o diretor Goro Miyazaki mostra que é realmente filho de seu pai." (O'Hara. Tales From Earthsea Review. Tradução livre.)¹⁵

Enquanto Jamie Russell da Radio Times criticou negativamente. "[...] este não possui a técnica apurada e o sentimentalismo presente em outros filmes do Estúdio Ghibli." (RUSSEL. Tales From Earthsea. Tradução livre.)¹⁶

A própria autora da série de livros Ursula K. Le Gui, afirmou se sentir dividida a respeito do filme.

"MUITO DAQUILO ERA BONITO. MUITO FOI CORTADO NA ANIMAÇÃO DESTE FILME FEITO ÀS PRESSAS. ELE NÃO TEM A DELICADEZA PRECISA DE 'TOTORO' OU A RIQUEZA PODEROSA E ESPLÊNDIDA DE DETALHES DE 'A VIAGEM DE CHIHIRO'. O IMAGINÁRIO É EFICAZ, MAS MUITAS VEZES CONVENCIONAL." (K. LEGUIN, GEDO SEKI RESPONSE, TRADUÇÃO LIVRE.)

O filme foi indicado ao Nippon Academy-sho em 2007 como melhor animação, perdendo para *Toki o Kakeru Shojo* (A Garota que Conquistou o Tempo) 2006 de Mamoru Hosoda, no entanto em se tratando de premiações o filme venceu duas vezes o Bunshun Kiichigo Shou, também conhecido como Bunshun Raspberry Awards o equivalente ao prêmio framboesa de pior filme, nas categorias pior diretor e pior filme.

Apesar das dificuldades pessoais que o diretor Goro Miyazaki enfrentou durante o processo de produção do filme, no final, seu pai confiou uma mensagem a Michiyo Yasuda, a designer de cores de diversos de seus filmes, para seu filho:

¹⁵ O'HARA, Helen. Tales From Earthsea Review. disponível em:<<http://www.empireonline.com/movies/tales-earthsea/review/>> Acesso em: 18 de fevereiro de 2017 "The set pieces make this well worth watching while director Goro Miyazaki shows he's truly his father's son."

¹⁶ RUSSEL, Jamie. Tales from Earthsea. Disponível em: <<http://www.radiotimes.com/film/cvx48/tales-from-earthsea/>>. Acesso em: 29 de fevereiro de 2017. "[...] this lacks the technical sheen and warm sentimentality of some of Ghibli's other films."

"Foi feito com honestidade, por isso era bom". (Nausicaa.net, Goro Miyazaki's Blog Translation (Page 112). Tradução livre.)¹⁷

Em 2008 Hayao Miyazaki retorna com o filme *Gake no ue no Ponyo* (Uma Amizade que Veio do Mar), este filme conta a história de Ponyo, uma princesa Peixe dourado filha de um poderoso mago chamado Fujimoto, que deixou sua humanidade de lado, pela maneira como os seres-humanos tratam o meio ambiente. Ponyo se transforma em humana e parte de encontro a Sosuke, um garoto que a resgata e pelo qual se afeiçoa.

Originalmente a ideia do diretor era criar uma história a respeito de um garoto e seu sapo, no entanto devido a dificuldades narrativas, o filme se baseia na obra de Hans Christian Andersen, A Pequena Sereia, de fato, esta é uma versão de Hayao Miyazaki sobre a obra, mas que em determinados pontos mantém semelhanças com a obra original, Ponyo é uma criatura magica marinha que quer fazer parte do mundo da superfície, elementos como a possibilidade dela se tornar espuma do mar, assim como na história de Andersen são mantidos.

Já o personagem de Sosuke se baseia em seu filho Goro Miyazaki quando este tinha cinco anos de idade e seu nome veio do livro de Natsume Soseki "*Mon*" (O Portão).

Curiosamente o filme de Hayao Miyazaki possui semelhanças com a obra de Richard Wagner *Der Ring des Nibelungen* (O Anel dos Nibelungos), como por exemplo o nome verdadeiro de Ponyo (Brünhilde), também o fato de um ser sobrenatural se apaixonar por um mortal. (SCHWARM. 2016.) e em uma das músicas do filme pode-se notar uma homenagem a música "Cavalgada das Valquírias".

Além da Lenda de Urashima Taro, que conta a história de um pescador que salva uma tartaruga na praia, que se revela filha do imperador do mar, e este é levado para um palácio submarino onde festas foram feitas em sua homenagem, no entanto quando o pescador volta a superfície ele descobre que se passaram

¹⁷ Nausicaa.net. Goro Miyazaki's Blog Translation (Page 112). Disponível em: <<http://www.nausicaa.net/miyazaki/earthsea/blog/blog112.html>>. Acesso em: 25 de maio de 2017. "It was made honestly, so it was good".

mais de 300 anos e ao abrir um artefato mágico dado pela princesa, este envelhece todos os anos em que passou sob a superfície do mar.

A produção começou oficialmente em 2006 e a proposta do diretor era que este filme fosse cem por cento desenhado a mão, não há em parte alguma do filme traços de CGI.

Miyazaki se encarregou de desenhar as ondas do mar e o oceano, este filme possui o recorde de ter a maior quantidade de imagens já vistas em um filme de Hayao Miyazaki 170.000 destas ondas feitas pelo próprio diretor possuem características extremamente expressionistas que pode ser considerada uma marca do diretor.

Desde o lançamento de *Mononoke-hime* Hayao Miyazaki não visitara mais os Estados Unidos, devido a sua opinião a respeito do posicionamento do país em entrar em guerra com o Iraque, chegando a recusar o convite da academia para a premiação, quando *A Viagem de Chihiro* e *O Castelo Animado* foram indicados, no entanto como favor a John Lasseter, que trabalhou como produtor executivo em diversos filmes do diretor nos Estados Unidos, e em *Ponyo* foi diretor de dublagem junto com Perter Sohn, Miyazaki fez uma aparição especial na San Diego ComicCon de 2009, para falar de seu filme.

Uma continuação de *Ponyo* estaria sendo planejada por Miyazaki, no entanto o produtor Toshio Suzuki sugeriu que seu próximo filme devesse ser baseado em alguma de suas obras em *mangá*, mas antes disso o diretor trabalharia como roteirista do filme *Kari-gurashi no Arrietti* (*O Mundo dos Pequeninos*).

Kari-gurashi no Arrietti (*O Mundo dos Pequeninos*), dirigido por Hiromasa Yonebayashi de 2010, adapta o livro de Mary Norton *The Borrowers* e coube a Hayao Miyazaki e Keiko Niwa a tarefa de roteirizar a obra.

O filme conta a história de Arrietti, uma jovem de quatorze anos que, assim como muitos, faz parte de um pequeno povo chamado *Borrowers*, ela após ser vista por um jovem doente chamado Sho, deve salvar sua família que foi descoberta e capturada pela governanta da casa do garoto.

Essa não foi a primeira tentativa de adaptação da obra de Mary Norton, em 1973 houve um filme norte-americano feito para a televisão dirigido por Walter C. Miller, em 1992 uma série de televisão feita pela BBC chamado “Os Pequeninos” e em 1993 uma continuação “O Retorno dos Pequeninos”, em 1997 um filme de produção Inglesa e Norte Americana dirigida por Peter Hewitt, em 2010 o filme de Hiromasa Yonebayashi que é a única adaptação do livro em animação e em 2011 um filme britânico para a televisão dirigido por Tom Harper e escrito pela autora Mary Norton e Ben Vanstone.

A cantora Cecile Corbel, que é grande fã dos filmes feitos pelo estúdio, enviou uma carta de apreciação ao estúdio com uma cópia de seu segundo álbum e estes após ouvirem decidiram que ela deveria, de alguma forma, participar do filme, sendo que ela compôs a canção “Arrietty’s Song” e a gravou em japonês, alemão, inglês, italiano e bretão.

Esse filme foi o primeiro após Porco Rosso a ter duas dublagens diferentes em inglês, uma feita pelo Estúdio Canal na versão inglesa e uma feita pela Disney na versão Norte Americana, sendo que na versão norte americana existe mudanças feitas para este público, ,por exemplo, o nome do personagem Sho, que se tornou Shawn. Além de um pequeno monologo no final do filme falando a respeito do que houve com os personagens após o final da história.

O diretor tomaria novos caminhos em sua carreira ao deixar os elementos fantásticos de lado, em seu novo filme *Kaze Tachinu* (Vidas ao Vento) de 2013 ele aborda uma temática mais autobiográfica e realista que seus outros filmes.

Vidas ao Vento conta a história de Jiro Horikoshi, um engenheiro aeronáutico, que realmente existiu e que ficou famoso pela criação do Mitsubishi A6M ZERO, avião famoso durante a segunda guerra mundial por ser o utilizado pelos kamikazes.

Nessa obra temos a trajetória desse rapaz que, desde a infância foi fascinado por aviões, decide então ser engenheiro aeronáutico, ele toma essa decisão, não para ajudar seu país em um período de guerra, mas por possuir o entusiasmo de um artista, vemos Jiro se casar com Naoko, que assim como a mãe do diretor, também sofre do mal da tuberculose, em determinados momentos líricos do

filme, vemos Jiro conversando com o engenheiro aeronáutico Giovanni Battista Caproni a respeito da capacidade que essas máquinas possuem de despertar algo dentro das pessoas.

Além da própria história em *mangá* feita pelo diretor, este filme também possui inspiração no livro de Tatsuo Hori "*Kaze Tachinu*" de 1937, cuja história se passa em um hospital para tuberculosos e este segue o desenvolver da doença na protagonista.

O diretor, a princípio, era contra a ideia de fazer este filme, pois nele haveriam temas que o público infantil não deveria ser exposto, no entanto este mudou de ideia quando uma mulher no setor de produção disse que crianças deveriam ver coisas incompreensíveis, pois estas entenderiam mais tarde, quando fossem mais velhas e em 2011 Hayao Miyazaki tomou como inspiração uma fala do próprio Horikoshi: "Tudo que eu quis fazer, era criar algo lindo" (KEEGAN, 'The Wind Rises': Hayao Miyazaki's new film stirs controversy, tradução livre.)¹⁸

O título dessas obras, *Kaze Tachinu* significa, traduzindo literalmente do japonês, "O Vento se Eleva", esta faz referência ao poema de Paul Valéry *Le Cimètière marin*, mais especificamente o primeiro verso da última estrofe: "*Le vent se lève!... Il faut tenter de vivre!*", que é citado pelos personagens durante o filme.

Uma curiosidade a respeito do personagem de Jiro Horikoshi é que Miyazaki não queria utilizar um ator para a dublagem, surgiu então a ideia de usar o animador Hideaki Anno para o papel, não apenas isso, mas seu estúdio, o Estúdio Khara se uniu a equipe de produção dos Estúdios Ghibli e ajudaram na produção.

O personagem Castorp teve como inspiração Richard Sorge, um espião soviético que estava no Japão no período que antecedia a segunda guerra mundial, isso explica o papel do personagem em liberar informações para Jiro a respeito de planos alemães.

¹⁸ KEEGAN, Rebecca. 'The Wind Rises': Hayao Miyazaki's new film stirs controversy. Disponível em: <<http://www.latimes.com/entertainment/movies/moviesnow/la-et-mn-the-wind-rises-trailer-miyazaki-20130815-story.html>>. Acesso em: 9 de maio de 2017. "All I wanted to do was to make something beautiful."

Este filme causou grande repercussão no Japão, recebendo críticas de cunho político, tanto de nacionalistas japoneses, o criticaram a respeito de enaltecer um homem que criou máquinas de guerra:

“NACIONALISTAS JAPONESES, POR SUA VEZ, FORAM A FÓRUMS ONLINE PARA DENUNCIAR MIYAZAKI, UM EX-FUNCIONÁRIO SINDICAL COM TENDÊNCIAS BEM DOCUMENTADAS DE ESQUERDA, O CHAMOU DE "TRAIADOR" E "ANTI-JAPONÊS" POIS O FOCO DO FILME SE TRATA DA FUTILIDADE DA GUERRA.” (MCCURRY. JAPANESE ANIMATOR UNDER FIRE FOR FILM TRIBUTE TO WARPLANE DESIGNER. TRADUÇÃO LIVRE.)¹⁹

Quanto da associação japonesa de controle ao tabaco:

“EM UMA CARTA ABERTA PARA A PRODUTORA DE MIYAZAKI, O STUDIO GHIBLI, A SOCIEDADE JAPONESA PARA O CONTROLE DO TABACO DISSE QUE AS REPRESENTAÇÕES GRATUITAS DE FUMAR DERAM A IMPRESSÃO DE QUE O HÁBITO DO TABACO FOI SOCIALMENTE ACEITÁVEL, MESMO ENTRE OS MENORES.” (MCCURRY. JAPANESE ANIMATOR UNDER FIRE FOR FILM TRIBUTE TO WARPLANE DESIGNER. TRADUÇÃO LIVRE.)²⁰

Não apenas isso, mas o diretor ainda questionou a proposta de um partido nacionalista japonês a respeito de mudanças na constituição, o que adicionou mais atrito após o lançamento do filme.

Em uma entrevista a o jornal *Asahi Shimbun* o diretor confessou ter sentimentos mistos a respeito da segunda guerra mundial, como pacifista este diz que os militares japonês agiram com arrogância a respeito das decisões tomadas, “Mas o Zero, acrescentou, ‘representou uma das poucas coisas com as quais os japoneses podíamos orgulhar - eram uma presença verdadeiramente formidável,

¹⁹ McCURRY, Justin. Japanese animator under fire for film tribute to warplane designer. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/world/2013/aug/23/hayao-miyazaki-film-wind-rises>>. Acesso em: 15 de julho de 2017. “Japanese nationalists, meanwhile, took to online forums to denounce Miyazaki, a former trade union official with well-documented leftwing leanings, as a “traitor” and “anti-Japanese” for the film’s focus on the futility of war.”

²⁰ 22 McCURRY, Justin. Japanese animator under fire for film tribute to warplane designer. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/world/2013/aug/23/hayao-miyazaki-film-wind-rises>>. Acesso em: 15 de julho de 2017 “In an open letter to Miyazaki’s production company, Studio Ghibli, the Japan Society for Tobacco Control said the gratuitous depictions of smoking gave the impression that the tobacco habit was socially acceptable, even among minors.”

assim como os pilotos que os pilotaram” (McCURRY, Japanese animator under fire for film tribute to warplane designer, tradução livre.)²¹

Nessa mesma época o diretor Isao Takahata também trabalhava em um filme chamado *kaguya-hime monogatari* (O Conto da Princesa Kaguya) 2013. Esse filme foi um dos poucos longas-metragens feitos por Takahata, pois este não gostava de trabalhar com animação em células e em seu último longa “A Família Yamada” criou um novo sistema de que não utilizasse células para a animação, no entanto o estúdio funcionava através do método tradicional o que criou diversas dificuldades para os animadores, fazendo com que esse filme tivesse uma má performance, de 1999 a 2013 nenhum outro produtor conseguiu convencer Isao Takahata a criar outro longa-metragem, até que o produtor Yoshiaki Nishimura, sabendo de todos os problemas do diretor a respeito do processo de animação, separou uma equipe com 80 animadores freelancers para trabalharem no novo filme, algumas das características que tornam esse filme diferente dos demais do Estúdio Ghibli é sua estética em aquarela e seu estilo diferenciado, que lembra, em sua maneira única, pinturas tradicionais japonesas, este foi o último filme de Takahata, pois este anunciou sua aposentadoria como diretor logo em seguida.

Vidas ao Vento venceu e foi nomeado a diversos prêmios, incluindo o Nippon Akademi-sho, onde venceu nas categorias de melhor filme de animação e melhor trilha sonora, um Annie por melhor roteiro, um globo de ouro por melhor filme de língua estrangeira e foi nomeado ao Oscar de melhor animação.

Em 2013, após a conclusão da produção deste filme Hayao Miyazaki em uma coletiva de imprensa declarou sua aposentadoria como diretor de longas metragens, sendo que o estúdio Disney distribuiu esse filme como sendo o último que faria, no entanto este não é o último trabalho do diretor, este está trabalhando no projeto *Kemushi no Boro* (Boro a Lagarta), um curta metragem em CGI exclusivo para o museu do estúdio, vale lembrar os diversos trabalhos

²¹ McCURRY, Justin. Japanese animator under fire for film tribute to warplane designer. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/world/2013/aug/23/hayao-miyazaki-film-wind-rises>>. Acesso em: 15 de julho de 2017. “But the Zero, he added, “represented one of the few things we Japanese could be proud of – they were a truly formidable presence, and so were the pilots who flew them”.

em curta-metragem do diretor e que exibidos somente no museu do estúdio, *Kujiratori* (Caça as Baleias) 2001, *Koro no Daisanpo* (O Grande Dia de Koro) 2002, *Kuso no Sora Tobu Kikaitachi* (Maquinas Voadoras Imaginárias) 2002, *Mei to Konekobasu* (Mei e o gato-ônibus) 2003, *Mizugumo Monmon* (Monmon a Aranha Aquática) 2006, *Yadosagashi* (Procurando um Lar) 2006, *Hoshi o Katta Hi* (O Dia em que Eu Comprei uma Estrela) 2006, *Pandane to Tamago-hime* (Sr. Massa e a Princesa Ovo) 2010.

Após a aposentadoria de Hayao Miyazaki e Isao Takahata como diretores, o produtor e também fundador Toshio Suzuki anunciou sua aposentadoria, sendo que este agora apenas trabalharia como gerente do estúdio, deixando em sua posição Yoshiaki Nishimura.

Essas notícias fizeram com que houvessem grandes mudanças no estúdio, em 2014 o filme *Omoide no Mani* (Memórias de Marnie) de Hiromasa Yonebaiashi foi lançado e o estúdio anunciou uma parceria com a Polygon Pictures uma empresa de animação em 3D japonesa na criação de *Sanzokuno Musume Ronya*, baseada na obra de Astrid Lindgren, uma série animada dirigida por Goro Miyazaki, no entanto pouco depois o ex-produtor Toshio Suzuki anunciou um hiato na produção de longas metragens, o que na época foi confundido com uma declaração de fechamento do estúdio.

A aposentadoria dos três fundadores marca o fechamento de uma era.

2.3. Características e influencias das obras de Hayao Miyazaki.

Dentre as primeiras influências do diretor estão às histórias que este lia em *mangás* quando jovem, principalmente a arte sequencial com temas cinematográficos de Osamu Tezuka e os temas políticos e sociais do autor Sanpei Shitaro (Noburo Okamoto), durante a sua carreira como animador os trabalhos literários de ocidentais como Ursula K. Le Gui, Lewis Carroll, Edward Blishen, Diana Wynne Jones, Eleanor Farjeon, Rosemary Sutcliff e Philippa Pearce tiveram sua participação na criação dos temas que o diretor utilizou em seus filmes, estes são autores de literatura fantásticas, contos e poemas que

tem como público crianças e adolescentes, que utilizam na construção do mundo de suas histórias alegorias e seus personagens nem sempre possuem motivações claras, apesar de grande parte dos filmes do diretor serem direcionados também para esse público, filmes como *Porco Rosso* e *Mononoke-hime* abordam temas que são destinados ao público adulto.

O artista cartunista e escritor de histórias em quadrinhos Jean Giraud (Moebius) também teve a atenção de Miyazaki, sendo que estes tiveram seus trabalhos exibidos no *Monnaie de Paris* com o nome: *Miyazaki et Moebius: Deux Artistes Dont Les Dessins Prennent Vie* (Desenhos de Dois Artistas, Tendo Vidas Próprias) Jean Giraud deu o nome de Nausicaä, em homenagem a heroína do filme do diretor Miyazaki:

“[...] O ARTISTA FRANCÊS DE QUADRINHOS SR. MOEBIUS FOI VISITADO PELO SR. GORO MIYAZAKI, SR. HAYAO MIYAZAKI E O PRODUTOR TOSHIO SUZUKI, QUE SE SURPREENDERAM AO SABER QUE O NOME DA FILHA QUE O ACOMPANHA ERA NAUSICAA [...]” (MUSEU GHIBLI, AGOSTO DE 2002. TRADUÇÃO LIVRE.)²²

Outro artista francês, o escritor e poeta Antoine de Saint-Exupéry, teve dois livros cujas capas foram ilustradas por Hayao Miyazaki na versão japonesa, os livros *Vol de Nuit* (Voo de Noite) e *Terre des Hommes* (Terra dos Homens), além de escrever um posfácio para o segundo.

Roald Dahl, conhecido por criar *Matilda*, *James e o Pêssego Gigante* e *Charlie e a Fábrica de Chocolate*, influenciou cenas em *Porco Rosso*, principalmente o conto “*They Shall Not Grow Old*”, que se tornou a cena da nuvem de pilotos mortos.

Já na questão cinematográfica o filme *Hakujaden* (O Conto da Serpente Branca) de 1958, *Le Roi et l’Oiseau* (O Rei e o Pássaro) 1953 de Paul Grimault foram filmes que o influenciaram a se lançar na carreira de animação, o animador e

²² MUSEU GHIBLI. Agosto de 2002. Disponível em: <<http://www.ghibli-museum.jp/diary/008785.html>>. Acesso em: 15 de maio de 2017. “[...]フランスを代表するマンガ家、イラストレーターのメビウス氏が来場。吾朗さん、宮崎館主、鈴木プロデューサーが館内を案内した。一緒だったメビウス氏の娘さんの名前はなんと「ナウシカ」。[...]”

artista canadense Frédéric Back impressionou Miyazaki com as técnicas e estilos de seu filme “Crac”, sendo que este disse se sentir deprimido em comparar suas obras com a de Back e escreveu no laserdisc japonês do filme o quão impressionado estava, Miyazaki homenageou os Estúdios Fleischer em Porco Rosso.

Os filmes de Walt Disney também fizeram parte da galeria que inspiraram o diretor, no entanto, apesar de elogiá-los pelas qualidades técnicas, o diretor considera as representações de emoções simplistas de mais, foi o filme *Snezhnaya koroleva* (A Rainha da Neve) de 1957.

E os trabalhos do animador Yuriy Norshteyn que mostraram ao diretor que animações não depende unicamente da beleza externa, mas de suas sutilezas internas.

Além da influência de autores estrangeiros, os filmes do diretor também bebem da mitologia japonesa, criaturas, deuses e espíritos são representações culturais próprias do Japão, *Mononoke-hime*, Meu Vizinho Totoro, A Viagem de Chihiro e Ponyo são exemplos disso.

O estúdio Aardman também foi homenageado pelo Estúdio Ghibli, em 2006 David Sproxton e Peter Lord visitaram o museu ghibli onde estiveram em uma exposição dedicada a seus trabalhos.

A família do diretor influenciou diretamente em seus filmes, a questão da doença de sua mãe e como ele e seus irmão lidaram com isso pode ser observado em filmes como *Tonari no Totoro* e *Kaze Tachinu*, além de seus filhos, Goro Miyazaki foi inspiração para o personagem Sosuke em Ponyo e Keisuke Miyazaki tem uma participação no filme Sussurros do Coração, este fez um desenho de uma xilogravura que aparece no filme, além disso o fato do diretor ter nascido em uma família que fabricava peças de aviões fizeram com que diversas dessas máquinas aparecessem em seus filmes, mesmo que muitas vezes sejam máquinas gigantescas e que aparentemente não poderiam voar da maneira que fazem.

O diretor possui temas narrativos que se repetem em seus filmes, a questão ambiental, políticas pacifistas e o maniqueísmo, mesmo que diferente da

representação de bem e mal ocidentais, todos os personagens, sejam estes protagonistas ou antagonistas possuem elementos de bondade e de selvageria, ninguém é perfeito, esses elementos são representados diversas vezes, mesmo que estejam em segundo plano na narrativa. A respeito das personagens femininas o diretor disse em entrevista:

“QUANDO SE COMPARA UM HOMEM EM AÇÃO E UMA MENINA EM AÇÃO, EU SINTO QUE AS MENINAS SÃO MAIS GALANTES. SE UM MENINO ESTÁ ANDANDO COM UM LONGO PASSO, NÃO HÁ NADA QUE ME CHAMA A ATENÇÃO, MAS SE UMA GAROTA ESTÁ ANDANDO GALANTEMENTE, LOGO PENSO ‘ISSO É LEGAL’. TALVEZ SEJA PORQUE EU SOU UM HOMEM, E AS MULHERES PODEM PENSAR QUE É LEGAL QUANDO VEEM UM JOVEM CAMINHANDO. [...], MAS DEPOIS DE DEZ ANOS, EU FIQUEI CANSADO DE DIZER ISSO. EU SÓ DIGO "PORQUE EU GOSTO DE MULHERES." QUE TEM MAIS REALIDADE.” (NAUSICAA.NET, WHY HEROINES IN MIYAZAKI WORKS - A COLLECTION OF SHORT EXCERPTS, TRADUÇÃO LIVRE.)²³

Logo percebemos que as personagens femininas dos filmes possuem função estética, como este não utiliza um método tradicional de escrita em seus filmes, a criação dessas personagens é concebida durante todo o processo de produção, um exemplo disso é o caso de *Tonari no Totoro* onde as irmãs Kusakabe são concebidas dessa maneira.

Isso não muda o fato de que podemos notar que essas protagonistas não são mostradas de forma subordinada ou dependente de personagens masculinos, são sempre independentes e prontas para tomar atitudes necessárias sozinhas.

Outro exemplo são as fábricas que possuem apenas personagens mulheres em *Porco Rosso* e *Mononoke-hime* que preferem estar numa condição de trabalho duro do que numa posição submissa, as trabalhadoras da cidade do ferro em *Mononoke-hime* eram prostitutas antes de serem acolhidas, essas características costumam ir contra o modelo de representação feminino em animações japonesas (NAPIER, 2001, p. 181 – 182)

²³ NAUSICAA.NET. , Why heroines in Miyazaki works - A collection of short excerpts. Disponível em:<<http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/heroines.html>> acesso em: 25 de junho de 2017. “ When we compare a man in action and a girl in action, I feel girls are more gallant. If a boy is walking with a long stride, I don't think anything particular, but if a girl is walking gallantly, I feel "that's cool." Maybe that's because I'm a man, and women may think it's cool when they see a young man striding. [...] But after ten years, I grew tired of saying that. I just say "cause I like women." That has more reality.”

Políticas pacifistas não são apenas representados nos filmes do diretor, mas são parte de suas atitudes, Hayao Miyazaki não visitara mais os Estados Unidos, devido a sua opinião a respeito do posicionamento do país em entrar em guerra com o Iraque, chegando a recusar o convite da academia para a premiação, quando A Viagem de Chihiro, os filmes *Mononoke-hime*, O Castelo Animado e O Castelo no Céu, são exemplos disso.

Mononoke-hime é seu título que mais demonstra suas opiniões a respeito da natureza e como o ser humano deveria se relacionar com ela, essa é uma questão pessoal para o diretor:

"MUITAS PESSOAS AGORA SENTEM-SE NOSTÁLGICOS PARA COM O JAPÃO COMO ERA NOS ANOS 30 NO PERÍODO SHOWA, (1955-1965), MAS FOI REALMENTE UM PERÍODO INFELIZ PARA MIM. 'POR QUÊ? EU ESTAVA FRUSTRADO PORQUE A NATUREZA - AS MONTANHAS E RIOS - ESTAVA SENDO DESTRUÍDOS EM NOME DO PROGRESSO ECONÔMICO' ". (SCHILLING, AN AUDIENCE WITH MIYAZAKI, JAPAN'S ANIMATION KING, TRADUÇÃO LIVRE.)²⁴

Seus trabalhos possuem diversas características que se repetem, não apenas sua temática, mas também na questão narrativa e da técnica. Não por acaso, percebemos que desde seus mais antigos filmes até os mais atuais percebe-se que os personagens possuem diversas semelhanças físicas, suas personagens femininas geralmente possuem os cabelos curtos ou com grandes tranças, estes possuem linhas arredondadas e, diferentemente de diversas outras animações japonesas, suas expressões são contidas, os traços da personalidade dos personagens não são extravagantes, mas estes se demonstram a partir de sutilezas e maneirismos, isso se deve também a determinados hábitos que o diretor deliberadamente expões em seus filmes, dois exemplos disso às ações de Chihiro, onde ela dá pequenas batidas em seus sapatos para se certificar que estes foram calçados corretamente e quando Satsuki anda com os joelhos ao

²⁴ SCHILLING, Mark. An audience with Miyazaki, Japan's animation king. Disponível em: <<http://www.japantimes.co.jp/culture/2008/12/04/culture/an-audience-with-miyazaki-japans-animation-king/#.WUVCr-m1vDf>>. Disponível em: 27 de Maio de 2017. "A lot of people now are nostalgic for Japan as it was in the Showa '30s (1955-1965), but it was actually an unhappy period for me," he said. "Why? I was frustrated because nature — the mountains and rivers — was being destroyed in the name of economic progress."

chegar a sua nova casa para não encostar os sapatos no chão, são essas características que tornam os personagens de seus filmes tão reais.

As inspirações técnicas ocidentais unidas à sensibilidade oriental são o que tornam os filmes de Miyazaki únicos, a relação de empatia e realidade tornam o universo que cria crível, este sentimento de identificação é guardado para seus personagens e a identificação com o público com eles, a realidade é representada pelas situações imprevisíveis que ocorrem durante o filme, mais do que as características estéticas o que identifica um filme do diretor são as emoções que são representadas, em universos onde seres fantásticos e deuses existem, o que mais se destacam são os personagens humanos, tanto seus objetivos no filme quanto suas imperfeições e falhas de personalidade são o que os tornam identificáveis.

Os personagens não se baseiam no conceito de vencer ou perder ao final do filme, mas sim no quesito em crescer e se adaptar no mundo, os personagens nunca se mantêm no mesmo nível emocional que no início do filme, sentimentos são o que movem os filmes e momentos de silêncio, raramente encontrado em animações ocidentais e de mainstream, tem como função a absorção pelos espectadores de todos os acontecimentos que se passaram, esses momentos são a reflexão, não apenas dos próprios personagens, mas também da audiência, é o momento em que devemos refletir sobre o que está se passando internamente com os personagens, da mesma maneira que esperamos ao lado deles em uma viagem de trem ou estamos em um ponto de ônibus nós nos colocamos no lugar desses personagens e não há a necessidade de exteriorização, sabemos exatamente o que os personagens estão pensando e sentindo naquele momento, a maior característica dos filmes do diretor Miyazaki é a humanidade neles representados.

Capítulo 3. Elementos característicos dos filmes através de sua análise.

Os próximos capítulos se dedicam as análises dos filmes do diretor Hayao Miyazaki a partir de suas personagens mulheres, através destas traçaremos um panorama a respeito das diversas características autorais do diretor, características essas que podem ser observadas em diversos de seus filmes, mas que para a escolha das análises destaco as que mais possuem evidência em cada filme, portanto, nenhum filme será analisado da mesma maneira que outro e a partir destas análises teremos uma visão mais clara a respeito da construção autoral do diretor.

3.1. O Castelo no Céu: Uma aproximação de Disney e Miyazaki.

Diversas comparações são feitas entre Miyazaki e Walt Disney, muito mais em relação aos aspectos técnicos de suas obras do que seus temas propriamente ditos, e apesar das diversas diferenças entre eles o objetivo desta análise é uma aproximação da personagem Sheeta, protagonista do filme “*O Castelo no Céu*” (1988) do diretor Hayao Miyazaki, com o conhecido arquétipo das princesas Disney.

Para tal, uma análise das origens, significados e referências que Miyazaki possui e utilizou para a criação de Sheeta, para que possamos compreender quais foram os elementos de origem desta personagem e compará-la com o arquétipo de princesas de Disney. Em seguida a conceituação de princesa, como se define uma por sua origem e sua personalidade, para que possamos ter certeza de que a personagem criada por Miyazaki se encaixa neste padrão e o motivo de, apesar de outras personagens do diretor serem consideradas princesas, não necessariamente serem.

ORIGENS, SIGNIFICADOS E REFERÊNCIAS.

Dentre as primeiras influências do diretor estão às histórias que este lia em *mangás* quando jovem, principalmente a arte sequencial com temas cinematográficos de Osamu Tezuka e os temas políticos e sociais do autor Sanpei Shitaro (Noburo Okamoto), durante a sua carreira como animador os

trabalhos literários de ocidentais como Ursula K. Le Gui, Lewis Carroll, Edward Blishen, Diana Wynne Jones, Eleanor Farjeon, Rosemary Sutcliff e Philippa Pearce tiveram sua participação na criação dos temas que o diretor utilizou em seus filmes, estes são autores de literatura fantásticas, contos e poemas que tem como público crianças e adolescentes, que utilizam na construção do mundo de suas histórias alegorias e seus personagens nem sempre possuem motivações claras, apesar de grande parte dos filmes do diretor serem direcionados também para esse público, filmes como *Porco Rosso* e *Mononoke-hime* abordam temas que são destinados ao público adulto.

Percebemos então que, assim como Disney, Miyazaki teve influência em suas obras a partir de criações literárias, enquanto Disney se apropriou de contos de fadas para criar seus filmes, o diretor Miyazaki utilizou literatura fantástica moderna. Não apenas isso, mas as obras de Disney também influenciaram o diretor oriental a sua maneira, um exemplo mais claro disso foi em seu filme "*Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar*" 2008. Apesar de podermos apontar diversas semelhanças com o conto original de Hans Christian Andersen, uma característica, que foi "emprestada" do filme de Disney foi à cor dos cabelos de Ponyo, estes são ruivos assim como na protagonista da versão animada de 1989. Andersen não cita a cor dos cabelos da sereia em seu conto, no entanto o próprio diretor afirma que, apesar de ter assistido este filme feito pelos estúdios Disney, este deliberadamente não assistiu novamente durante a produção de Ponyo (CASTRO, 2012.).

No entanto, apesar de elogiar os filmes de Disney, pela qualidade técnica, o diretor considera as representações de emoções simplistas de mais, foi o filme *Snezhnaya koroleva* (A Rainha da Neve) de 1957 e os trabalhos do animador Yuriy Norshteyn que mostraram ao diretor que animação não depende unicamente da beleza externa, mas de suas sutilezas internas.

Logo percebemos que as personagens femininas dos filmes possuem uma clara função estética, a escolha do diretor na verdade é puramente pessoal, diferentemente do filme de Disney, onde as protagonistas são mulheres, mas devido a seu histórico vindo dos contos de fadas. (vid. página 82)

Nas histórias de Miyazaki o fato da protagonista ser mulher é menos relevante, no sentido de que o papel pode ser desenvolvido tanto por homens quanto por mulheres, sem alterar a mensagem que o diretor planeja expor.

As inspirações técnicas ocidentais unidas à sensibilidade oriental são o que tornam os filmes de Miyazaki únicos, a relação de empatia e realidade tornam o universo que cria crível, a empatia é guardada para seus personagens e a identificação com o público com eles, a realidade é representada pelas situações imprevisíveis que ocorrem durante o filme, mais do que as características estéticas, o que identifica um filme do diretor são as emoções que são representadas, em universos onde seres fantásticos e deuses existem, o que mais se destacam são os personagens humanos, tanto seus objetivos no filme quanto suas imperfeições e falhas de personalidade são o que os tornam identificáveis. Diferente dos filmes de Disney onde as protagonistas são colocadas como um ideal de perfeição são modelos que nunca poderão ser alcançados.

O nome 'Laputa' é derivado da novela de Jonathan Swift "*As Viagens de Gulliver*", onde a 'Laputa' de Swift também é uma ilha voadora controlada por seus cidadãos. O diretor ainda faz referência ao épico hindu "*Ramaiana*", o nome da personagem "Sheeta" pode ser relacionado à personagem "Sita" desta história. Devido a essa relação de nomenclatura das personagens podemos novamente perceber as semelhanças que estas possuem, Sita é a esposa de Rama e a filha do rei Janaka, esta, segundo o *Ramaiana*, é o que há de mais puro no mundo, é a manifestação das virtudes femininas, demonstrando características como a lealdade, seguindo seu marido no exílio, e a vulnerabilidade que demonstra ter, quando esta é abduzida por Ravana, o rei demônio, Sita fica aprisionada na ilha de Lanka até ser resgatada pelo personagem masculino Rama.

Temos então duas personagens que possuem grandes semelhanças, não apenas na questão da nomenclatura, mas em relação à própria narrativa, Sheeta no filme de Miyazaki também demonstra as mesmas características de Sita em *Ramaiana*, a questão de sua pureza, vulnerabilidade são demonstrados durante

o filme, não apenas isso, mas o fato desta ser salva por um personagem masculino, algo que também ocorre nos filmes de Disney, também é um grande fator para considerarmos a personagem japonesa uma princesa assim como nos moldes de Disney. Essas semelhanças com o épico hindu são indicações a respeito do que podemos esperar de Sheeta e seu papel durante o filme.

DEFINIÇÃO DO ARQUETIPO DE PRINCESA DISNEY

Apesar de podermos considerar outras personagens de Miyazaki como princesas, por exemplo, San em *“Princesa Mononoke”* (1997) e Ponyo em *“Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar”* (2008). Apenas Sheeta possui realmente as características que a tornam uma princesa e é a que mais se aproxima das personagens adaptadas por Disney. Segundo o dicionário:

Princesa /ê/ *substantivo feminino*:

1. mulher de príncipe ('filho de rei' ou 'chefe de principado').
2. soberana de principado.
3. filha de rei, de imperador ou de príncipe.
4. membro de família reinante, do sexo feminino.
5. título que se dá à moça eleita entre as mais belas ou graciosas, em certas festividades.

San possui o título de “princesa dos espíritos”, no entanto, não há qualquer evidência durante o filme que esta é realmente da “realeza espiritual”, se é que tal casta existe, mais do que isso San é apenas adotada por um espírito após ser abandonada por seus pais que estavam na mata, em nenhum momento é dito que seus pais biológicos eram de fato da realeza. Ponyo por sua vez pode ser argumentada que é, de fato, uma princesa, está é filha de Gran-mamare, o espírito do oceano que se apresenta como sendo a maior de todas as representações espirituais já mostradas em filmes de Miyazaki, é, por consentimento, considerada a mãe de toda a vida no planeta, no entanto Ponyo não é dita como sendo a herdeira do título de espírito dos mares e, segundo a

definição do dicionário, lhe falta graciosidade, devido a sua idade, mais do que isso, se realmente formos realizar uma aproximação desta personagem com as já conhecidas princesas Disney temos que considerar a idade da mesma, Ponyo é muito jovem em comparação com as princesas dos filmes Disney, esta possui apenas cinco anos de idade, o que dificulta tal aproximação. Não apenas isso, mas ao final do filme Ponyo abdica de sua posição como ser mágico e para viver sua vida ao lado de Sosuke, um garoto comum. O fato de a personagem desistir de seus dons e sua linhagem a coloca fora da posição de realeza.

Não apenas isso, mas as definições de como é encarada o sentimento do amor por tais personagens define também a característica do que é ou não uma princesa.

“O ARQUÉTIPO DA PRINCESA SURGE COMO SENDO UM MODELO IDENTITÁRIO QUE ENCERRA UM DISCURSO QUE LEGITIMA UMA MANEIRA HEGEMÓNICA DE SER E PARECER MULHER E UMA FORMA DE PENSAR O AMOR, SEGUNDO O MODELO ROMÂNTICO.” (CORREIA, 2010, P. 61)

Portanto se formos novamente pensar a respeito de como cada uma das personagens incorpora essa característica teremos mais divergências entre elas, Ponyo é muito nova para compreender o conceito de amor romântico ela apenas deseja ficar ao lado de Sosuke, sendo que não apresenta em momento algum a ideia de sentimentos romantizados por ele durante o filme.

San por sua vez é mais complexa, mas, novamente, conforme nos é mostrado durante o filme quem possui tais sentimentos por ela é Ashitaka, ela está voltada totalmente para sua causa, o conflito entre os humanos e a natureza e, ao final do filme, San não termina ao lado de Ashitaka, por escolha do diretor ela decide viver na floresta enquanto Ashitaka permanece ao lado dos humanos para ajudá-los a se reerguer, o ‘final feliz’ típico dos filmes de Disney não se aplica aqui.

Sheeta por outro lado pode compreender a ideia de amor romântico e durante o filme demonstra certas atitudes que denotem um relacionamento que pode vir a florescer, mais do que isso, o diretor teve uma escolha mais cartesiana no que diz respeito ao final do filme, o ‘final feliz’ se aplica aqui, Sheeta e Pazu ficam

juntos no final, além de escolhas mais maniqueístas, o bem vence o mal ao final do filme.

Outra característica que devemos levar em consideração é que essas princesas adaptadas por Disney são conceitos vindos de contos de fadas que devem ser apresentados como modelos para crianças desde muito jovens.

“A PARTIR DAS FIGURAS DAS PRINCESAS, APRESENTADAS PELA DISNEY É POSSÍVEL TRAÇAR UM PANORAMA DA FEMINILIDADE CONTEMPORÂNEA, POIS ALÉM DE SEREM ÍCONES DE CONSUMO, SÃO TRATADAS COMO MODELOS FEMININOS QUE DEVEM SER APRESENTADOS ÀS CRIANÇAS DESDE TENRA IDADE, REPRESENTANDO O ARQUÉTIPO DAS HEROÍNAS DOS CONTOS DE FADAS E APRESENTANDO UM MODELO DE “FEMINILIDADE IDEAL” (CECHIN, 2014, P.15)

Segundo este pensamento temos a questão do exemplo que estas figuras passam para crianças, neste caso do sexo feminino, portanto devemos levar em consideração características da cultura japonesa que são apresentados por Sheeta e verificarmos se esta se encaixa nos padrões que devem ser seguidos.

Segundo Sakurai:

"APESAR DE ESTAR SEMPRE SERVINDO O JANTAR, DE SER A ÚLTIMA A COMER OU TOMAR BANHO DE IMERSÃO (OFURÔ), A ESPOSA E MÃE TINHAM UM LUGAR DE DESTAQUE NA DINÂMICA DA FAMÍLIA. ELA ERA O SÍMBOLO DO CALOR, DO CONFORTO. A ADMINISTRAÇÃO DO LAR NO MEIO RURAL SIGNIFICAVA QUE ERA DELA O CONTROLE DA QUANTIDADE DE ARROZ DISPONÍVEL PARA SER CONSUMIDO NAQUELE ANO, ERA ELA QUE COSTURAVA A ROUPA, CUIDAVA DA LIMPEZA E DOS FILHOS PEQUENOS. A MÁXIMA POPULAR 'BOA ESPOSA E MÃE SABIA' NORTEAVA DE FORMA INTEGRAL A VIDA DAS MULHERES DENTRO DOS DOMÍNIOS DA CASA." (SAKURAI, 2007, P.306)

Sheeta diversas vezes é apresentada no filme como sendo este estereótipo apresentada do ideal da mulher japonesa, elas se dedica aos cuidados que remetem a casa, fazendo a refeição da tripulação do avião pirata de Dola e cuidando de Pazu, mais do que isso em sua personalidade temos a representação de como uma mulher japonesa deve ser, recatada, silenciosa e pronta para ajudar no que o homem precisar.

“EXISTEM CARACTERÍSTICAS DITAS E COMPARTILHADAS SOCIALMENTE FEMININAS. TAIS ATRIBUTOS APARECEM NOS CONTOS DE FADAS DISNEY E É POSSÍVEL ASSIM ESTABELECEM UMA RELAÇÃO ENTRE AS PRINCESAS E UM MODELO DE REPRESENTAÇÃO FEMININA, ESBOÇANDO VALORES E PADRÕES PRESENTES NO INCONSCIENTE COLETIVO. ENTRE ESSES ATRIBUTOS ESTÃO GRAÇA, BELEZA E VULNERABILIDADE”. (SILVA. FIGUEIREDO, 2016. P. 05)

Sheeta se apresenta no filme como sendo reservada, um tanto distante e silenciosa. Apesar de não ser a protagonista esta possui grande importância para o desenvolvimento de toda a narrativa, herdeira de direito do reino voador de Laputa, ela primeiro insiste em estar por conta própria devido ao perigo que sua própria companhia apresenta e por medo de causar danos a Pazu ou a sua cidade natal, mostrando desde já característica de generosidade e preocupação. Apesar de sua personalidade reservada e tímida, Sheeta é educada, gentil e inteligente. Por esses motivos ela seja a personagem ideal para que possamos realizar uma aproximação com o arquétipo das princesas Disney.

Portanto segundo as definições encontradas, Apenas Sheeta pode ser considerada uma princesa, está é a herdeira de um reino perdido e de fato possui sangue real além de possuir uma relíquia que é passada de geração a geração por sua família. Esta também compartilha certas características com as já conhecidas princesas de Disney.

Nota-se essas características presentes no inconsciente coletivo, Sheeta se apresenta como graciosa e bela, e durante todo o filme temos a questão de sua vulnerabilidade, Pazu acaba por tomar a posição de “príncipe encantado”, é aquele que se manifesta de maneira a salvá-la.

No entanto, uma grande diferença entre o filme de Miyazaki e os de Disney, é exatamente o papel do príncipe, enquanto nos primeiros filmes ocidentais o príncipe é apenas uma figura sem rosto, este é um ideal, no filme oriental Pazu é um personagem de fato.

“NOS DOIS PRIMEIROS FILMES, O PAPEL FEMININO É MUITO MAIS IMPORTANTE QUE O MASCULINO. É ELA QUE CATIVA À AUDIÊNCIA, QUE APRESENTA PERSONALIDADE, SONHOS (AINDA QUE O SONHO

SEJA SOBRE O PRÍNCIPE), ENQUANTO ELE SEQUER TEM SEU NOME PRONUNCIADO. É APENAS UM TÍTULO: SÓ IMPORTA QUE SEJA BELO, HEROICO, NOBRE E FIEL, É A IDEIA DE UM PRÍNCIPE E NÃO UM PERSONAGEM DE FATO.” (BREDEK, 2013, P.33).

A figura de Pazu no filme se configura de forma diferente, enquanto Disney prezou por deixar que o príncipe fosse essa figura cujo título também sua representação, estes de fato são príncipes, Miyazaki escolheu alguém do mundo comum para tomar tal papel, Pazu é apenas um ajudante na mina de carvão da cidade, o que ele possui de nobre em si, não é um título, mas sim suas atitudes em relação a Sheeta. Ela própria cresceu sem saber de sua linhagem real, vivendo num ambiente comum, por tanto essas características que Pazu demonstra, para ela, são de maior valor, o tornando o príncipe encantado ideal no contexto do filme.

CONCLUSÃO

Concluimos então que de fato Sheeta é uma personagem que se encaixa nos padrões do arquétipo de princesa criado por Disney em seus filmes, o diretor além de ter sido influenciado por ele, sendo estes em questões estéticas ou técnicas, acabou criando um universo no filme “*O Castelo no Céu*” 1986, que se assemelham muito as histórias fantásticas dos contos de fadas que Disney adaptou, os temas sobre realeza, passado, amor e maniqueísmo estão presentes nesse filme, não apenas isso, mas situações em que a personagem Sheeta é colocada tendem a ter relações com as princesas Disney, esta é capturada pelo grande vilão e é salva por um personagem masculino, demonstrando ainda ter as características que são esperadas de uma princesa de fato, graciosidade, beleza, vulnerabilidade entre outras. Além de possuir sangue real, o que a diferenciou de outras personagens criadas por Miyazaki.

3.2. Meu vizinho Totoro: A relação das personagens femininas com as representações religiosas e folclóricas do Japão.

Este capítulo se fará a relação e a análise dos elementos religiosos e folclóricos presentes no filme *Tonari no Totoro* (Meu Vizinho Totoro) 1986 do diretor Hayao Miyazaki, levando em consideração a forma como estes elementos são apresentados no filme e como as protagonistas se relacionam com os mesmos. A análise tem como fundamento a comparação desses elementos que se apresentam nas tradições japonesas e a maneira como diretor escolheu retratá-las em sua obra, para que possamos encontrar seus significados na narrativa e compreender a relação que estes possuem com as protagonistas.

Dentre todos os filmes do diretor Miyazaki, *Tonari no Totoro* 1988 (Meu Vizinho Totoro) é aquele que possui as melhores representações das religiões e do folclore japonês, além de demonstrar, de maneira mais clara que outros filmes do diretor, como, por exemplo, *Sen to Chihiro no Kamikakushi* 2001 (A Viagem de Chihiro), *Monoke-hime* 1997 (Princesa Mononoke) e *Gake no ue no Ponyo* 2008 (Uma Amizade que Veio do Mar), nenhum destes consegue alcançar a mesma sutileza que “Totoro”, no que diz respeito às representações e relações que os personagens possuem com esses temas, além das próprias representações de símbolos e objetos religiosos e criaturas, *Tonari no Totoro* se destaca, devido à maneira como tais assuntos são abordados.

Em “A Viagem de Chihiro”, a protagonista é transportada para o mundo dos espíritos e deuses se destacando do mundo comum. Em “Princesa Mononoke”, a existência de espíritos e deuses ocorre devido ao fato do filme se passar numa época onde existe conflito entre os seres humanos e a natureza, este é o tema principal do filme, deuses e espíritos são apenas mais personagens da narrativa do filme. Em “Uma Amizade que Veio do Mar” alguns personagens fazem parte do meio espiritual, como por exemplo, Ponyo sua mãe e suas irmãs, no entanto suas representações não são de cunho religioso, estas, assim como em “Princesa Mononoke”, são somente personagens na narrativa do filme.

No início de *Tonari no Totoro* filme somos apresentados a duas protagonistas, Mei e Satsuki, duas irmãs com 4 e 10 anos de idade que se mudam para o interior, para que possam estar mais próximas da mãe que está internada, essa

mudança de ambiente para um mais arcaico e rural nos coloca de frente com determinados elementos mais tradicionais da cultura japonesa, elementos religiosos típicos do xintoísmo e budismo.

"O BUDISMO, ENTRETANTO, NÃO SOMENTE TEVE UM RELACIONAMENTO SINCRÉTICO COM O XINTOÍSMO, COMO TAMBÉM DESENVOLVEU UMA ESPÉCIE DE "DIVISÃO DE TRABALHO" COM O MESMO, NO QUE TANGE A RITOS DE PASSAGEM: ENQUANTO O XINTOÍSMO GERALMENTE ESTÁ RELACIONADO COM O NASCIMENTO E O MATRIMÔNIO, O BUDISMO CONTINUA NA ESFERA DO CULTO AOS ANTEPASSADOS E DOS RITOS FUNERÁRIOS." (PEREIRA, 2011, P. 03).

São apresentados durante o filme, objetos que são encontrados em santuários xintoístas e templos budistas, por exemplo, são vistos diversas vezes durante o filme, estes são apresentados de maneira extremamente sutil, muitas vezes apenas colocando-os como parte do cenário e quase nunca tendo alguma interação real com os personagens, mas que com o desenvolver da narrativa percebemos que estão diretamente relacionados com determinadas atitudes dos personagens.

Estes objetos, símbolos e criaturas são pontuais no filme e estão carregados de significados e simbolismos, o próprio título do filme "Meu Vizinho Totoro" é um exemplo, o personagem Totoro é o espírito da cânfora que está ao lado da nova casa das protagonistas e ele será um elemento chave para demonstrar como as personagens se relacionam com os elementos religiosos e folclórico ao seu redor.

A análise será feita a partir de três categorias, os símbolos e objetos religiosos, os *yokai*, e os *kami*, abordando assim os elementos que se apresentam, muitas vezes apenas como parte do cenário, os seres que não fazem parte do reino espiritual, mas sim do folclore, e a espiritualidade e como se manifesta no filme.

OS SIMBOLOS E OBJETOS RELIGIOSOS

Durante todo o filme percebemos diversos objetos que se situam como parte do cenário e que nem sempre possuem interação direta com as personagens, no entanto estes objetos religiosos são carregados de simbolismo e possuem papel

no desenvolvimento da história, mesmo que indiretamente, podemos notar a presença desses objetos, *Gohei*, *Shide*, *Shimenawa*, *Torii* e as estatuas de *Jizo Bosatsu*, que geralmente se apresentam em segundo plano, e a partir disso analisarmos seus significados na obra do diretor.

Assim que chegam a sua nova casa, as protagonistas tem um primeiro contato com criaturas que lá habitam os *Susuwatari*, “bolas de fuligem” numa tradução literal, pequenas bolas pretas que ocupam os cômodos da casa, estas agora são obrigadas a deixar o local, notamos então o primeiro objeto religioso, em um lugar que se parece ser o sótão da casa, os *Susuwatari* se reúnem para decidirem para onde irão, nessa cena vemos um *Gohei*, uma pequena haste de madeira com algumas inscrições e tiras de *Shide*, papel dobrado, e um leque com imagens de cegonhas, o *Gohei* tem como função ser uma oferenda ao *kami* (divindade) de determinado santuário, sacerdotes xintoístas utilizam o *Gohei* em cerimônias de purificação.

Figura 12 - Gohei no filme Meu Vizinho Totoro (1986)



Fonte - Filme: Meu Vizinho Totoro (1986)

Figura 13 - Gohei Xintoísta



Fonte – Site: Deviantart ²⁵

“UM GOHEI TAMBÉM É FREQUENTEMENTE USADO NA PURIFICAÇÃO CERIMONIAL. ESTE É FRICCIONADO CONTRA UM ADORADOR PARA DISSIPAR AS INFLUÊNCIAS DO MAL. TAMBÉM COLOCADO EM ARROZAIIS OU HORTAS PARA AFASTAR MAGIAS MALIGNAS.” (NAZAN INSTITUTE, 1966, P. 96, TRADUÇÃO LIVRE)²⁶

O papel branco *Shide* simboliza a pureza no xintoísmo, no entanto o que mais chama a atenção desse objeto em comparação a outros *Gohei* é o leque que este possui, como Hughes aponta:

“[...] ESTES SÃO ESSENCIALMENTE APARATOS DE ETIQUETA, SÍMBOLOS DE FELICIDADE E DE BOA FORTUNA, RESPEITO, E TODO REFINAMENTO DA CIVILIZAÇÃO JAPONESA.” (HUGHES, 1978, P. 62, TRADUÇÃO LIVRE) ²⁷

Levando em consideração a aparência, o significado do nome e a função dos *Susuwatari*, sujar a casa de fuligem, o fato do *Gohei* estar relacionado a rituais

²⁵ Disponível em: <https://smen1884.deviantart.com/art/Reimu-s-gohei-prop-655347780>

²⁶ “A gohei is also often used in ceremonial purification. It is rubbed against a worshipper to dispel evil influences. It is also placed in rice-fields or vegetable gardens to drive away evil spells.”

²⁷ “[...] they are the essential sidearms of etiquette, the symbol of felicity and good fortune, respect, and all the refinements of Japanese civilization.”

religiosos de purificação mais o simbolismo a respeito de felicidade e boa fortuna do leque no Japão, temos como definição simbólica a “limpeza” da casa, tanto num nível físico quanto no espiritual, em nenhum momento as protagonistas veem esse objeto ou interagem com ele, mas para nós expectadores o simbolismo implícito de um leque abanando para fora da casa seres feitos de fuligem está presente, sabemos então que, por mais antiga que seja a casa, esta é um lugar livre de impurezas portanto um lugar seguro para as protagonistas.

Outros símbolos que aparecem no filme são o *Shimenawa*, uma corda trançada feita de palha de arroz, essas cordas têm como função a demarcação de lugares e objetos sagrados, estas são usadas tanto para a purificação quanto para afastar maus espíritos.

Figura 14 – Shimenawa no filme Meu Vizinho Totoro (1986)



Fonte – Filme: Meu Vizinho Totoro (1986)

Figura 15 - Shimenawa Xintoísta



Fonte – Site: hisgo.com²⁸

“SHIMENAWA É, ENTÃO, UM DISPOSITIVO XINTOÍSTA PARA MARCAR O SAGRADO DO SECULAR. NÃO É UM SÍMBOLO DO KAMI, MAS DO PODER DIVINO. ELE SE TORNA SAGRADO PORQUE É USADO PARA INDICAR UM LUGAR SAGRADO OU CONSAGRADO.” (NAZAN INSTITUTE, 1966, P. 100.)²⁹

O *Shimenawa* é encontrado junto ao *Shide* para nos mostrar que aquele objeto possui importância religiosa, mais precisamente, a árvore onde o personagem Totoro reside, mais do que isso o *Shimenawa* ao redor de um objeto possui a capacidade de abrigar um espírito ou mostrar que esse objeto já possui um, portanto, a partir disso concluímos que Totoro é de fato um *kami* (espírito/divindade) que vive na cânfora.

Na cena em que os personagens vão a árvore para procurar o lugar onde Mei encontrou pela primeira vez Totoro, estes fazem uma reverência e agradecem a

²⁸ Disponível em https://www.hisgo.com/us/destination-japan/blog/shimenawa_sacred_ropes_in_japan.html. acesso em março de 2017

²⁹ “Shimenawa, then, is a Shinto device for marking off the sacred from the secular. It is not a symbol of the kami but of divine power. It becomes sacred because it is used to indicate a sacred or consecrated place.”

arvore por ter cuidado de Mei, está aí um comportamento cujo significado completo pode escapar a olhos ocidentais, mas que para o povo japonês faz sentido, não é a arvore em si que estava cuidando de Mei, mas sim o espirito que nela reside, a arvore sagrada transita entre as esferas do espiritual e do mundano e se manifesta na forma do personagem Totoro.

Durante a cena em que as protagonistas estão fugindo da chuva, após saírem da escola, elas se abrigam ao lado de um pequeno templo a beira da estrada que possui uma estátua de pedra, esta estatueta representa *Jizo Bodhisattva*, ou *Jizo Bosatsu* em japonês, este é uma das mais comuns representações de divindades no país, geralmente representados como um simples monge com a cabeça raspada e carregando uma cajado com seis anéis, *Jizo Bosatsu* trabalha para aliviar o sofrimento das pessoas, é considerado o guardião das crianças, sejam estas abortadas, desencarnadas ou que ainda estão por nascer e de viajantes, peregrinos e daqueles que estão perdidos, não por acaso as protagonistas, ao se abrigarem sob o teto da estátua, agradecem e pedem para que esta as deixem ficar até a chuva passar, demonstrando desde já respeito pelas tradições, não apenas isso, mas uma divindade encarregada de ser a protetora de crianças não poderia deixar de prestar seu auxílio, mais do que isso, no final do filme quando Satsuki finalmente encontra sua irmã perdida, esta está sentada próxima a seis estátuas de *Jizo Bosatsu*.

“ELE SE APRESENTA DE SEIS DIFERENTES FORMAS, PARA ALIVIAR O SOFRIMENTO DOS VIVOS E DOS MORTOS, CADA UMA ASSOCIADA A UM DOS SEIS REINOS DA EXISTÊNCIA, CHAMADOS DE ROKU JIZÔ (SEIS JIZO). ESSA É A RAZÃO DAS SEIS ESTÁTUAS DE JIZO ESTAREM SEMPRE JUNTAS, [...]” (KAWANAMI. JIZO BOSATSU, AS ESTATUAS GUARDIÃS DAS CRIANÇAS. 2012)

Figura 16 – Jizo Bosatsu no filme Meu Vizinho Totoro (1986)



Fonte – Filme: Meu Vizinho Totoro (1986)

Figura 17 - Estatuas de Jizo Bosatsu



Fonte – Site: [Contioutra.com](http://www.contioutra.com)³⁰

³⁰ Disponível em: <http://www.contioutra.com/a-belissima-simbologia-por-tras-das-estatuas-japonesas-vestidas-com-boinas-coletes-e-cachecois-vermelhos/>. Acesso em março de 2017.

As estátuas, nesse caso, representam o fim do sofrimento de Mei e o encontro com sua irmã, por esse motivo o diretor Miyazaki escolheu fazer com que ela estivesse ao lado dessas estátuas, seja por escolha inconsciente da personagem ou pela situação anterior com sua irmã onde estas foram “abrigadas” por *Jizo Bosatsu* da chuva, Mei sabia, de certa forma, que a presença dessas estátuas estava relacionada à segurança, para o povo japonês essa mensagem pode estar muita mais explícita do que para os ocidentais, mas a mensagem é a mesma, estas estátuas de *Jizo Bosatsu* foram guardiãs de Mei até que seu sofrimento pudesse ter um fim.

INARI E KITSUNE

Outro elemento religioso que faz parte do cenário, mas que dessa vez as personagens têm contato, são as raposas de pedras (*kitsune*) que se encontram próximas ao ponto de ônibus no qual estas esperam pelo pai.

Originalmente acompanhadas pela divindade da boa colheita *Inari*, o *kami* da boa colheita de arroz, as raposas de pedra ganharam uma nova representação nos tempos modernos, antigamente sendo apenas mensageiras da divindade essas raposas acabaram por se tornar muito mais comuns do que a imagem do próprio *Inari*, se tornando um símbolo que possui a capacidade de afastar demônios, as raposas fazem parte da mitologia japonesa como sendo criaturas mágicas que fazem tanto o bem quanto o mal, possuindo a capacidade de se transformar em seres humanos, essas raposas se tornam mais poderosas conforme vão ficando mais velhas³¹.

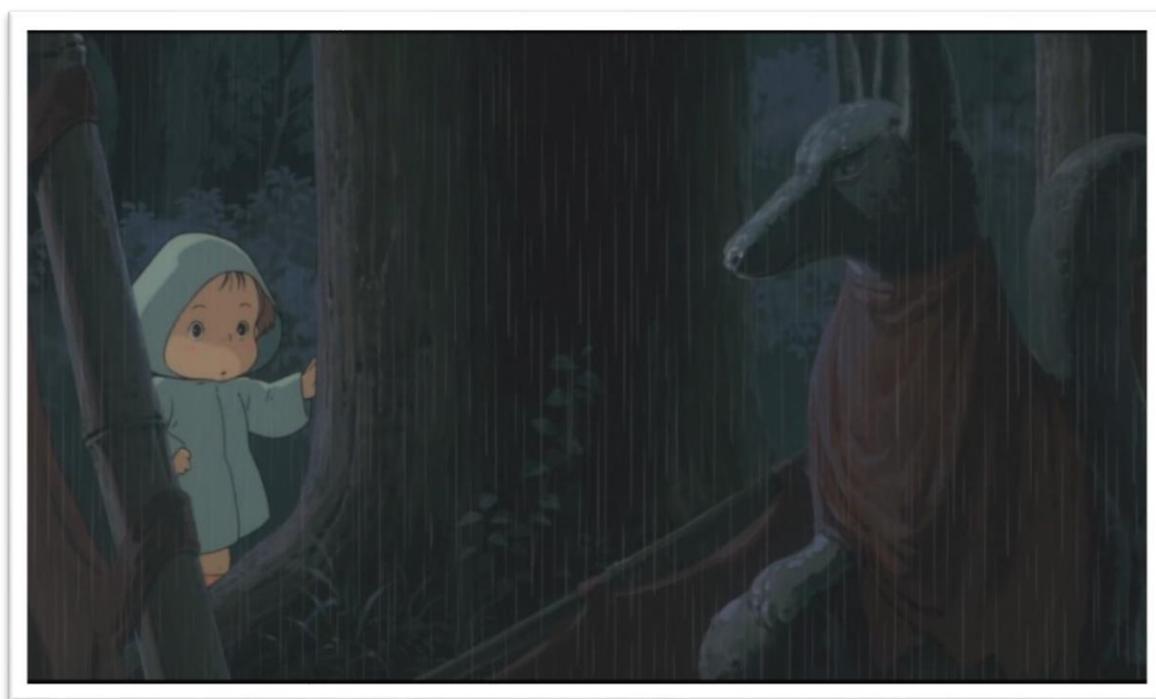
No entanto apesar de sua capacidade de dispersar maus espíritos e demônios a reação de Mei ao ver diversas dessas raposas é se afastar com medo, uma possível análise é que, devido a sua posição de guardiã, a raposa tenha um semblante sério que possa ter causado a reação da menina, o diretor utiliza esse recurso mais de uma vez em seus filmes.

Em “A Viagem de Chihiro” a protagonista tem a mesma reação que Mei ao ficar ao lado de uma estátua na entrada do túnel no início do filme, deve se ter em

³¹ Informação retirada do site: <<http://www.onmarkproductions.com/html/oinari.shtml>>. a respeito de divindades japonesas, tradução livre.

mente que as irmãs ficaram esperando seu pai durante muito tempo, uma situação como esta remete ao perigo de duas meninas estarem afastadas da proteção que sua casa oferece, no entanto, a escolha do diretor de nos mostrar essas estátuas que são conhecidas por afastar o mal, nos deixa claro que, nenhum mal naquele momento cairá sobre as personagens, mesmo que a reação de Mei tenha sido de medo, o simbolismo se mantém para o povo japonês, esta foi apenas uma reação de uma criança.

Figura 18 - Kitsune no filme Meu Vizinho Totoro (1986)



Fonte - Filme: Meu Vizinho Totoro

Figura 19 - Uma estátua Kitsune



Fonte – Blog: Backpackerlee³²

TORII

O *Torii*, o tradicional portão vermelho japonês, é visto diversas vezes durante o filme, em cenas que mostram a entrada do templo onde a árvore de Totoro se encontra.

Este portão marca transição do profano para o sagrado, ao passar por um *Torii* você está deixando suas impurezas para trás e entrando num lugar de reverência ao *kami* que ali reside, este é um ritual de preparação para a que a pessoa possa rezar para o *kami*, geralmente encontrado em santuários xintoístas o *Torii* também pode ser visto na entrada de templos budistas.

Na segunda metade do filme vemos a personagem Satsuki em busca de sua irmã perdida passando em frente ao portão que dá acesso ao santuário da árvore de Totoro, mas ao invés de atravessá-lo e pedir ajuda a Totoro, o diretor faz questão de mostrar que ela não o atravessa, mas ao invés disso ela dá a volta

³² Disponível em: <https://backpackerlee.wordpress.com/2014/04/22/fushimi-inari-the-keys-to-the-mountain/>, acesso em março de 2017.

no templo e entra pela mata, é entendido que, segundo as tradições xintoístas, é proibido pessoas que estejam passando por momentos de impurezas atravessarem o *Torii*, mulheres menstruadas ou pessoas que perderam entes queridos durante aquele ano estão proibidas de passar.

Sendo assim percebe-se que Satsuki não poderia passar através do *Torii*, pois está estava cheia de impurezas, seus pés descalços e a possibilidade de sua irmã estar morta, são os exemplos disso, sendo assim, parece que, devido a isso as preces dela não seriam atendidas, mais do que isso a relação que esta possui com Totoro não é de reverência, mas sim de amizade, ela não iria apenas fazer uma prece para encontrar sua irmã perdida, mas sim pedir diretamente auxílio ao *kami*, por esse motivo ela utiliza a mesma “entrada” que ele, não existe motivo para cerimoniais, o *Torii* neste caso é uma convenção formal, convenção esta que Satsuki não precisa e não poderia participar.

Figura 20 - Torii no filme Meu Vizinho Totoro (1986)



Fonte – Filme: Meu Vizinho Totoro (1986)

Figura 21 - Um torii de templo



Fonte – Site: Blog: Backpackerlee³³

YOKAI

No começo do filme as protagonistas se deparam com pequenas criaturas que estão vivendo em sua nova casa, estas pequenas criaturas são pequenas bolas pretas chamadas *Susuwatari*, numa tradução literal, estes seres seriam chamados de “Bolas de Fuligem”.

Susuwatari são *Yokais* criados pelo diretor Miyazaki, *yokais* fazem parte da cultura folclórica japonesa, são criaturas que diferem das “normais” ou “naturais”, como animais selvagens por exemplo, estes seres dotados de alguma inteligência, podem ser traduzidos de diferentes maneiras, monstros, fantasmas, demônios, espectros etc. sua função é representar um fenômeno que, a princípio, não possui explicação lógica.

“YÔKAI É A DESIGNAÇÃO, EM LÍNGUA JAPONESA, COMUMENTE APLICADA PARA NOMEAR SERES SOBRENATURAIS COMO ONI (OGRO JAPONÊS), KAPPA (ESPÉCIE DE SER AQUÁTICO), GERADOS PELO

³³ Disponível em: <https://backpackerlee.wordpress.com/2014/04/22/fushimi-inari-the-keys-to-the-mountain/>, acesso em março de 2017

HOMEM EM UMA TENTATIVA DE APONTAR A CAUSA DE FENÔMENOS DESCONHECIDOS, EVENTOS DA NATUREZA, OU DOENÇAS QUE, EM UMA ÉPOCA DISTANTE, NÃO CONTAVAM COM EXPLICAÇÕES CIENTÍFICAS.” (WANDERLEY, 2013, P. 11)

Os *susuwatari* são a representação físicas da imagem que se tem quando se entra em um ambiente sem luz repentinamente, estas criaturas representam o que vemos quando os olhos se ajustam a esse ambiente e é exatamente dessa maneira que os vemos da primeira vez, as irmãs abrem uma porta e os *susuwatari* se afastam da fonte de luz desaparecendo nas sombras, quando um destes *yokai* é pego por Mei, a irmã mais nova, ele desaparece, deixando apenas sujeira de fuligem em suas mãos, portanto temos a ideia de que a existência desses seres é determinada pela maneira como se relacionam com o ambiente a seu redor, sua função não é exatamente a de interferir, mas sim de ser um conceito, são a explicação tanto para a sujeira que existe em casas antigas quanto para um fenômeno óptico.

Yokai fazem parte da mitologia folclórica japonesa e podem adquirir diversas formas, o exemplo dessa característica no filme é o Gato-ônibus.

“[...] ALÉM DAS CRIATURAS DESCONHECIDAS, MUITAS SÃO DERIVADAS DE OBJETOS, UTENSÍLIOS E ATÉ INSTRUMENTOS MUSICAIS DO COTIDIANO, COMO GUARDA-CHUVA, TESOURA, ARCO E FLECHA, KOTO, BIWA, ENTRE OUTROS. TAIS YÔKAI RECEBERAM O NOME DE TSUKUMOGAMI (付喪神) [...]” (WANDERLEY, 2013, P. 74)

Este ser é um gato gigantesco que possui diversas patas, faróis nos olhos e um sinalizador, diversas características de um ônibus, diferentemente dos *susuwatari*, o Gato-ônibus é um *Tsukumogami*, um *yokai* que tem sua origem em objetos que foram descartados.

Figura 22 - Gato-ônibus do filme *Meu Vizinho Totoro* (1986)



Fonte – Filme: *Meu Vizinho Totoro* (1986)

Figura 23 - Yokais *Tsukumogami*



Fonte: Pergaminho *Hyakki Yagyô Emaki* ³⁴

Este não é apenas uma representação de um conceito que não havia como ser explicado, mas sim a manifestação da “vida” que existe nos objetos ao nosso redor.

³⁴ Disponível em: Hyakki Yagyô Emaki.

“ENTRE OS MUITOS YOKAI PRESENTES NESTE EMAKI, UM TIPO PARTICULAR DE YŌKAI QUE SE DESTACA É O TSUKUMOGAMI (付喪神) [...]. A IDÉIA DE QUE OS ITENS CRIADOS PELO HOMEM QUE MAIS TARDE GANHAM VIDA PRÓPRIA PARA SE DIVERTIR EM UM DESFILE PODE SER ALGUM TIPO DE SUBVERSÃO DA HIERARQUIA. FERRAMENTAS E ITENS, NÃO MAIS VINCULADOS A SEUS CRIADORES OU PROPRIETÁRIOS, REIVINDICARAM SUA LIBERDADE PARA SE DIVERTIR.” (WAI, 2016, P. 33- 34)³⁵

O que podemos concluir disso é que ele era originalmente um ônibus que, possivelmente, foi descartado e tomou vida própria após algum tempo, este então, não mais pertence a alguém, o Gato-ônibus toma suas próprias decisões e não é de se estranhar que este, por escolha, continue com sua antiga função, mas agora a cumprindo para seres que estão no plano do fantástico assim como ele.

KAMI, DIVINDADES OU ESPIRITOS

Após a instalação da família na casa, temos a irmã mais nova, Mei, em contato com criaturas sobrenaturais, ao seguir uma trilha de sementes, a personagem encontra com duas pequenas criaturas, estes seres, diferentemente dos *susuwatari* não são *yokais*, estes são *kami* ou espíritos que vivem no bosque ao lado da casa, a principal diferença entre eles e os *susuwatari* é que eles não são representações de algo inexplicável, *kamis* são divindades elementares da natureza da religião xintoísta.

“DO PONTO DE VISTA XINTÓ, A PRÓPRIA NATUREZA É VISTA COMO TENDO ESPIRITO E VIDA. POR EXEMPLO, OS JAPONESES VIAM UMA ARVORE, UMA PEDRA, OU UM RIO COMO UMA REPRESENTAÇÃO DE VIDA.” (HARA, 2003, P. 89, TRADUÇÃO LIVRE.)³⁶

A cena seguinte de Mei perseguindo essas criaturas e eventualmente chegar até o local onde elas vivem, dentro da própria árvore, nos mostra que se tratam de versões menores do grande espírito que ali reside.

³⁵ “Among the many yōkai present in this emaki, one particular type of yōkai that stands out is the tsukumogami (付喪神) [...]. The idea that items created by man that later takes up a life of their own to have fun in a parade may be some sort of subversion of hierarchy. Tools and items, no longer bound to their creators or owners, have claimed their freedom in order to have fun.”

³⁶ “From the viewpoint of Shinto, nature itself is seen to have a spirit and life. For example, Japanese people have looked upon even a tree, a rock, or a river in nature as a figure of life.”

Totoro é maior que as outras pois este é a própria representação espiritual da árvore, portanto quanto mais antiga for a árvore, por associação, maior será o espírito que ali é venerado.

Após esse encontro de Mei com Totoro ela é encontrada dormindo no meio da mata por sua irmã e seu pai, o que, aparentemente, cria uma dúvida, Totoro seria realmente um espírito ou apenas um sonho de Mei? No entanto o fato dessa reconhecer o local onde entrou no lar de Totoro sem ter visitado a árvore anteriormente é uma pista de que ela, ao seguir os menores, atravessou do plano material para o espiritual.

A próxima aparição de Totoro é durante a cena da chuva, este, assim como elas, espera pelo ônibus, novamente temos a interação do ser espiritual com as protagonistas, Satsuki, ao oferecer a ele um guarda-chuva, faz na verdade uma oferenda, um presente que este retribui. Totoro entrega as sementes e, como esperado de um ser que tem como sua origem a natureza, estas estão embrulhadas em folhas, mais do que uma retribuição ao presente de Satsuki, parece que essas sementes são na verdade uma espécie de teste, ao plantarem as sementes, as meninas novamente agradam a divindade e durante a sequência noturna, temos um deslumbre de como essas sementes cresceriam e se tornariam outra árvore, dando então origem a outro *kami*, essa atitude das protagonistas nos revela que as protagonistas ganharam a amizade do *kami*, demonstrada na atitude dele ao deixar com que elas o acompanhem no voo em comemoração.

CONCLUSÃO

Podemos concluir que o aparecimento desses símbolos, objetos e criaturas, que fazem parte da religião e do folclore durante o filme são parte de uma série de regras estabelecidas para demonstrar ideias que ficam implícitas no filme.

Como determinados elementos interagem muito pouco com as personagens, suas significações ocorrem através de uma análise histórica e a comparação dos mesmos no filme, levando sempre em consideração a atitude dos personagens em relação aos mesmos e a maneira como são apresentados na narrativa pelo diretor.

Notamos que essas representações podem passar despercebidas a olhos ocidentais, mas que, para um povo que está cercado desses símbolos, ganham um significado mais aparente, deve-se ter em mente que o público alvo do diretor Miyazaki é o infantil, outra característica de seus trabalhos, por esse motivo essas representações implícitas podem ser uma maneira de educar os mais jovens, fazê-los compreender a importância e o significados desses elementos, através de atitudes nem sempre claras, mas que, para o povo japonês, fazem sentido.

3.3. Serviço de entrega Kiki: O papel na sociedade e o sacrifício necessário.

Este capítulo se propõe a análise do filme “*Serviço de Entrega Kiki*” 1987 do Diretor Hayao Miyazaki, através de determinadas questões presentes no filme e que condizem com certos comportamentos do povo japonês após a segunda guerra mundial, a questão do trabalho como forma de organização social para contribuir com o futuro do país, questões relacionadas ao papel da protagonista na sociedade serão levados em conta, além de uma análise a respeito das dificuldades do próprio crescimento da protagonista.

Em 1989 o filme *Majo no Takkyubin* (Serviço de Entrega Kiki) foi lançado, esse filme é uma adaptação do livro de mesmo nome da autora Eiko Kadono. O filme conta a história de uma jovem bruxa chamada Kiki, que sai de sua casa aos treze anos para viver sozinha, segundo a antiga tradição das bruxas, para que esta possa achar sua própria identidade.

Por se basear em um livro de mesmo nome é de se entender que existam mudanças necessárias na adaptação das mídias, por exemplo, enquanto no livro as entregas que Kiki realiza são montadas de uma maneira padronizada, conhecendo novas pessoas e problemas para resolvê-los através de sua boa vontade, no filme as dificuldades são muito maiores, geralmente relacionadas a questões sobre a sua própria dificuldade em se adaptar ao ambiente novo que está.

Há também um contexto para as pessoas que estão ao seu redor e histórias secundárias podem ser observados, os acontecimentos durante o filme influenciam na maneira que Kiki aja conforme o filme decorra e os temas a respeito de crescimento e como lidar com isso são temas principais.

Assim como em *Totoro* este filme tem como o alvo o público infantil, por esse motivo a função educadora também está presente neste filme, à ideia de que as crianças que assistem aos filmes do diretor são de certa maneira educadas segundo os valores e ideais tradicionais presentes nas obras. Essa se torna mais uma característica autoral de Miyazaki.

KIKI DURANTE O FILME

Logo nas primeiras cenas do filme, somos apresentados a protagonista Kiki, que está prestes a sair de casa, um fato interessante a ser notado é que esta ainda é muito nova, apenas treze anos de idade, mas mesmo assim ela deve abandonar o lar em busca de um trabalho conforme a tradição apresentada no filme pelo diretor percebemos então que devido a sua origem, ela está inserida num ambiente de regras muito mais tradicionais, o que faz com que ela encare certos acontecimentos de maneira diferente durante o filme.

A protagonista se atira em suas tarefas com grande entusiasmo, preparada para entrar nessa nova fase, como dito, o filme também trata a respeito do crescimento pessoal da protagonista, mais precisamente, que este filme sirva de exemplo para os jovens japoneses, que estão prestes a serem inseridos na vida adulta, portanto o diretor faz com que a protagonista encare esses acontecimentos com naturalidade, apesar das dificuldades que esta irá enfrentar e eventualmente superar, a mensagem a ser passada para o público é que essa transição é inevitável e que terão desafios que estes nunca enfrentaram em suas vidas até agora, no entanto, com trabalho duro e perseverança, assim como a protagonista, estes podem ser vencidos.

Essas atitudes possuem origem no pensamento japonês do pós-guerra, durante o período chamado de “época do milagre”, uma explosão econômica que teve como combustível a vontade da população japonesa para a reconstrução de seus país. Esse acontecimento foi um esforço em grupo, tanto por parte da grande população trabalhadora quando das empresas e do governo, para que houvesse tal desenvolvimento.

“NO PERÍODO DE PÓS-GUERRA, AS EMPRESAS JAPONESAS CONSEGUIRAM DESENVOLVER UM TIPO DE RELACIONAMENTO ENTRE OS TRABALHADORES E A GERÊNCIA QUE FOI PROPÍCIO À OBTENÇÃO DE ÍNDICES CRESCENTES DE PRODUTIVIDADE E QUALIDADE. ESTIMULOU-SE A LEALDADE E DEDICAÇÃO DOS EMPREGADOS PARA COM A EMPRESA, POR MEIO DE UM CONJUNTO DE VANTAGENS CONCEDIDAS, TAIS COMO O EMPREGO VITALÍCIO, MELHORIA DOS SALÁRIOS E UMA PARTICIPAÇÃO – EFETIVA OU MANIPULADA – NAS DECISÕES QUE AFETAM A VIDA DE TODA A ORGANIZAÇÃO.” (ESPAÇO ACADÊMICO, REVISITANDO O “MILAGRE” JAPONÊS, 2003.)

No entanto tal esforço gerou grande pressão por parte das relações interpessoais, a população japonesa sacrificou o convívio familiar e pessoal a despeito do esforço do trabalho.

O tempo despendido no trabalho, traz a ideia de dever cumprido e mesmo que, por exigência, os funcionários tenham que se distanciar da família, chegando a até mesmo ser por grandes períodos de tempo. Esse conceito nos é apresentado com a saída da protagonista de sua casa, logo nas primeiras cenas, apesar da idade e da preocupação, as pessoas ao seu redor compreendem que este é um sacrifício que deve ser cumprido, independentemente de suas vontades.

Portanto temos então duas forças trabalhando neste acontecimento, tanto a questão social do trabalho quando a questão da tradição, está envolvida, o que poderíamos considerar como conflitantes, devido ao fato de que essa atitude da protagonista está ligada a um acontecimento pós-segunda-guerra e não a questões tradicionais. No entanto o povo japonês consegue à sua maneira relacionar tanto a questão de sua nova modernidade e crescimento econômico com questões tradicionais. “O Japão de hoje é fruto de uma longa evolução histórica e o chamado "milagre japonês", resultante do surpreendente crescimento econômico do pós-guerra não representa um corte abrupto em relação ao passado.” (VALE, 1992, p. 45)

Kiki é o perfeito exemplo de uma jovem japonesa, representante de toda uma casta, a população jovem que está prestes a ingressar no mundo adulto, esta está ligada a tradições, mas ao mesmo tempo está inserida num pensamento moderno e que deve ter em mente o papel a ser cumprido.

Logo após a chegada de Kiki na cidade de Koriko, aonde a narrativa irá se desenvolver, temos as primeiras dificuldades que irá enfrentar, não conhecendo as regras estabelecidas pela cidade, a protagonista acaba causando certos problemas, esse primeiro choque da personagem representa o mesmo que um jovem irá sofrer ao tentar se inserir no mercado de trabalho.

Devido a questões narrativas, Kiki enfrenta dificuldades que a maioria dos jovens não passam, o fato de que estes são recrutados ao sair do colégio ou faculdade é um aspecto social japonês que existe até hoje.

"AINDA HOJE, COMO NA ÉPOCA DO MILAGRE, É COMUM QUE OS TRABALHADORES SEJAM RECRUTADOS AO SAIR DO COLÉGIO OU DA UNIVERSIDADE E RECEBAM UM TREINAMENTO E ORIENTAÇÃO QUE LHEX EXIGE, MUITAS VEZES, O SACRIFÍCIO DA VIDA PESSOAL" (SAKURAI, 2007, P. 226).

Enfrentado este problema inicial, Kiki então começa a utilizar de seus talentos para fazer entregas e se depara com as primeiras dificuldades em seu trabalho e na questão social, ela se vê diferente das demais pessoas da mesma idade e logo de início percebemos que está se relaciona melhor com pessoas muito mais velhas do que ela, fato a ser notado é que em sua cidade natal possuía amigas da mesma idade com as quais se relacionava, portanto esse distanciamento de Kiki com estes novos personagens é uma fator cultural.

Por estar inserida num ambiente tradicional, a protagonista segue dogmas e padrões preestabelecidos, devemos notar que a cidade na qual Kiki vivia era de certa maneira mais arcaica e muito menor que Koriko, que é uma grande cidade portuária, portanto os padrões de comportamento dessas pessoas fazem com que ela se sinta distante deles.

Os problemas interpessoais se manifestam nesse momento e, devido a eles, a protagonista se volta completamente para o trabalho, esse comportamento também é seguido de outra característica, a questão de como Kiki se veste, devido a tradição e a maneira como ela se sentem relação a isso, esse comportamento em relação as vestimentas, principalmente em relação a mulheres no Japão, está relacionada com a conquista de seus direitos sociais de trabalho e ao mesmo tempo com a maneira de comportamento estabelecida pela sociedade.

"EM CASA, PORÉM, AS MULHERES SE DESPEM DA SUA APRESENTAÇÃO EXTERNA, RETIRAM A PINTURA, USAM ROUPAS SIMPLES; AS DONAS DE CASA, INVARIAVELMENTE, USAM LONGOS AVENTAIS. DENTRO DO LAR, A MULHER ASSUME O PAPEL DE ESPOSA E MÃE, NÃO SENDO MAIS AQUELA PESSOA QUE GOSTA DE ROUPAS E ACESSÓRIOS MODERNOS E A CONSUMIDORA VORAZ DE PRODUTOS DE BELEZA. EM CASA, ENFIM, ELA SE ASSEMELHA À SUA MÃE E AVÓ DE OUTROS TEMPOS." (SAKURAI, 2007, P. 312)

O conflito da personagem se deve a esses fatores, a questão de conflito entre culturas e a maneira como esta deve se comportar segundo os padrões sociais. Essa dicotomia apresentada pela sociedade e que a protagonista gostaria de estar inserida, mas não pode, Kiki gostaria de ter algo a mais para vestir, por como mostram o comportamento social japonês, é somente durante o período que as mulheres estão dentro de suas casas, e estão fazendo o papel de donas do lar e mães é que estas se despedem da apresentação externa. É plenamente crível que a personagem, devido principalmente a sua idade, esteja interessada em adquirir algo novo para se vestir, além disso, mesmo desdenhando dos outros personagens da mesma idade que ela, esta tenta fazer parte desse ciclo social.

Durante ao longo do filme, assim como no livro, Kiki é apresentada a novos desafios a cada entrega que realiza, uma grande diferença porém é a que temos os personagens secundários, que, no filme, são apresentados como mais complexos e que diversas vezes nos lembram dos sacrifícios que a protagonista realiza, uma das cenas mais emblemáticas em relação a isso é quando Kiki realiza uma entrega durante uma chuva e esta não vai a um evento social, convidada por Tombo, outro personagem secundário, está tem total conhecimento de que seu trabalho é mais importante do que tais eventos, no entanto a personagem sofre com o deslocamento que essa atitude gera, não só pelo fato de não poder ter comparecido, mas por perceber que as pessoas da mesma idade que ela compareceram e não são obrigados por uma tradição a trabalharem desde essa idade.

Novamente o sacrifício pessoal devido ao trabalho está inserido. Não apenas isso, mas este é um ótimo exemplo da mensagem que o diretor quer transmitir, o público mais jovem que assiste a esse filme percebe que tais conflitos pessoais irão ocorrer em sua vida adulta.

Tal método de trabalho adotado pelos Japoneses na época do “milagre” são questões de bate em relação a questões de direitos sociais da população, tal avanço tem seu preço.

“CONVÉM LEMBRAR QUE A OPÇÃO PELA GRANDE ORGANIZAÇÃO INDUSTRIAL NÃO TEM FAVORECIDO O AVANÇO DOS DIREITOS INDIVIDUAIS. DISCUSSÕES PÚBLICAS SOBRE AS DECISÕES TOMADAS PELAS AUTORIDADES SÃO FENÔMENOS RAROS, POIS, SEGUNDO ESTUDIOSOS, ‘O JAPONÊS, DESDE SEU NASCIMENTO, ESTÁ SENDO TREINADO PARA NÃO VIRAR A MESA’”. (ESPAÇO ACADÊMICO, REVISITANDO O “MILAGRE” JAPONÊS, 2003.)

Assim como a população Japonesa a protagonista do filme paga o preço desse sistema econômico adotado, a consequência disso é Kiki perder sua capacidade de voar e, portanto, de fazer entregas, ela não apenas sofre em um nível pessoal, mas também social, pois não pode mais nem mesmo desenvolver a atividade que a mantinha como parte integrante da sociedade.

Não por acaso o diretor Miyazaki também dá a solução para tal problema, após estes acontecimentos a protagonista é tomada pela tristeza, incapaz de estar inserida na sociedade a personagem se vê então retirada deste ambiente por Ursula, uma personagem secundária que, a levando para longe do centro da cidade, para uma área rural, faz com que esta se esqueça de tais problemas, esse descanso que a personagem tem é o que faz com que renove sua condição para poder então voltar ao trabalho.

Não só isso, mas o diretor expressa outra questão, não só devido ao fato de que agora a protagonista está quase pronta para voltar ao trabalho, ocorre uma crise na cidade, o dirigível em que o personagem Tombo está irá cair e a única maneira que a protagonista encontra para salvá-lo é com sua capacidade de voar novamente.

Esta cena final nos diz muito a respeito da sociedade japonesa, o diretor compreende que tais acontecimentos e a transição da vida adulta não será algo fácil, o sacrificio exigido pode ser muitas vezes causa de problemas pessoais e que estes podem vir a atrapalhar o seu desenvolvimento social, portanto uma “pausa” nesta rotina de trabalho incessante é necessária, não só para a questão da população, neste caso representada por Kiki, mas porque tais esforços podem exaurir os trabalhadores de tal maneira que quando o país, representado pela cidade, necessitar da força trabalhadora em um momento de crise estes não poderão fazer muito, o que ocorre é que apenas com trabalhadores

descansados e prontos a voltar a sua rotina com força total, estes poderão ser o diferencial numa crise.

O próprio diretor cresceu durante o pós-guerra, as imagens de sua infância eram de um país dominado pelo Estados-Unidos cuja ocupação teve influência no modelo econômico adotado, portanto o Japão agora inserido em uma nova economia utilizou de grande esforço da população para seu crescimento, este crescimento gerou não apenas a ascensão do Japão no mercado mundial, mas também estabeleceu diversos comportamentos que perduram até hoje e pelos quais o Japão é conhecido, o esforço coletivo numa época de crise foi o que transformou o país numa grande potência.

Neste filme temos a influência histórica do diretor mais presente, a maneira como este escolheu retratar um período no qual viveu e representa-lo de maneira sutil e alegórica neste filme faz parte da gama de características autorais de Miyazaki.

3.4. Porco Rosso: A representação japonesa da mulher italiana durante o período entre guerras.

Este capítulo se fará a respeito da representação da mulher italiana no ponto de vista japonês no filme *Porco Rosso: O Último Herói Romântico* (1992) do diretor Hayao Miyazaki, tendo em vista o período histórico que o filme se propõe a retratar, o período entre guerras na Itália, a já conhecida característica do diretor de ter em seus filmes personagens femininas e suas opiniões políticas retratadas no filme. Para tal devemos primeiramente compreender os aspectos sociais e políticos da Itália no período entre guerras, para que somente então possamos compreender as decisões tomadas por Miyazaki despeito da retratação da mulher italiana no filme no filme, colocando em destaque as personagens Fio Piccolo e Madame Gina.

Na Itália, durante o período entre as duas guerras, com um fundo de recessão econômica e de ascensão do fascismo, Marco o ex-piloto da Força Aérea Italiana, se transforma em um porco e se torna um caçador de recompensas. A bordo de seu hidroavião vermelho, ele precisa escapar da polícia secreta italiana, que o considera um traidor.

O diretor Miyazaki sempre deixou muito claro em seus filmes determinadas características e temas, o respeito ao meio ambiente e temas fantásticos são exemplos, no entanto em *Porco Rosso* (1992) é sua postura política que fica mais evidente.

Apesar de sua transformação em porco nem o próprio Marco nem as pessoas ao seu redor parecem se importar muito com o fato, essa questão não é esclarecida durante o filme, esta característica do personagem é uma representação gráfica da sua opinião como personagem e da opinião do diretor.

Para que possamos compreender a escolha em retratar as mulheres italianas, devemos ter em mente algumas características únicas apresentadas no filme. A figura do protagonista como porco, uma criatura conhecida pela impureza atribuída a sua figura e o posicionamento político inserido neste, a situação econômica da Itália no período entre guerras e os motivos da ascensão do

governo fascista, além das duas personagens secundárias mais evidentes, Fio Piccolo e Madame Gina.

A partir destes poderemos compreender as decisões tomadas pelo diretor a respeito das mulheres e se tais representações são de fato estas representações são corretas baseadas no período histórico onde o filme se passa.

A FIGURA DO PORCO COMO METÁFORA POLÍTICA

A figura do porco como sendo negativa é encontrada em diversas fontes, de fato, a impureza é característica atribuída ao porco em diversas culturas, por exemplo, nas Leis de Moisés, Deus proibiu os israelitas de comerem carne de porco, estes deveriam ter uma dieta muito particular, que refletia suas crenças, fazer distinção entre comida "pura" e "impura" era uma maneira de lembrar o povo israelita a respeito de suas crenças e como se manter no caminho correto. "E o porco, embora tenha casco fendido e dividido em duas unhas, não ruminava; considerem-no impuro. Vocês não comerão a carne desses animais nem tocarão em seus cadáveres; considerem-nos impuros."

(A Bíblia, Levítico 11:7,8)

No livro de George Orwell, *A Revolução dos Bichos* (1945), novamente temos a figura do porco como uma representação negativa, neste caso estes são os grandes nomes da revolução russa, Lenin, Trotsk e Stalin. No livro temos a representação destes animais como sendo os líderes da revolução que ocorre na fazenda, matando seu dono humano e se tornando os novos líderes do local, de fato, diversos animais são alegorias a classes sociais, o cavalo representa a classe trabalhadora, os cães o exército vermelho e as velhas a massa ignóbil que segue cegamente seus líderes.

Neste caso o porco Bola-de-Neve, seduzido pelo poder, mata seu semelhante, o porco Napoleão, e extermina a classe trabalhadora, quando este vende o cavalo para o açougue, o porco é a representação corrupta de um partido autoritário inserido num livro satírico a despeito da forma de governo fascista. "Os animais tentam criar uma sociedade utópica, porém Napoleão, seduzido pelo poder, afasta Bola-de-Neve e estabelece uma ditadura tão corrupta quanto a sociedade de humanos." (História Viva, 2003, p.13).

Até mesmo na sociedade japonesa temos o *burakumin* (povo da aldeia), estes eram a casta mais baixa daquela sociedade, são pessoas discriminadas desde tempos medievais devido os trabalhos que realizavam.

Segundo a tradição xintoísta, trabalhos nos quais se tem contato com animais de sangue quente ou cadáveres são considerados impuros, novamente temos a figura do porco inserida num contexto de impureza e discriminação, as pessoas inseridas no ambiente do abatedouro, por exemplo, são aquelas que são contaminadas pela atividade que realizam.

No entanto no caso do filme, Miyazaki propõe que até o personagem Marco considera que se tornar um porco é uma melhor opção do que se tornar um fascista, de fato durante o filme Marco afirma: “Eu prefiro ser um porco do que um fascista”, esta fala diz muito a respeito do diretor, este considera que se tornar um porco é mais digno do que se sujeitar a uma forma de governo radical e autoritária, que muitas vezes utiliza de violência para conter possíveis ameaças.

Não é de se espantar que o diretor coloque Marco na posição de um anti-herói, este é um fora da lei, por não se encaixar no padrão social, no entanto se recusa a matar seus oponentes durante o filme, mostrando que sua posição é de desobediência, mais do que de revolta.

Esta é a posição do diretor a respeito de como encarar esta forma de governo, mais do que isso a ideia de representar Marco como um porco vai além da questão política, para ele é uma questão a respeito da própria sociedade e como esta se comporta.

“OS PORCOS SÃO CRIATURAS QUE PODEM SER AMADAS, MAS NUNCA SÃO RESPEITADAS. ELES SÃO SINÔNIMO DE GANÂNCIA, OBESIDADE, DEVASSIDÃO. A PALAVRA "PORCO" EM SI É USADO COMO UM INSULTO. EU NÃO SOU UM AGNÓSTICO OU QUALQUER COISA, MAS EU NÃO GOSTO DE UMA SOCIEDADE QUE DESFILA SUA JUSTIÇA. A JUSTIÇA DOS EUA, A JUSTIÇA DO ISLÃ, A JUSTIÇA DE CHINA, A JUSTIÇA DESTE OU DAQUELE GRUPO ÉTNICO, A JUSTIÇA DE GREENPEACE, A JUSTIÇA DO EMPRESÁRIO. TODOS ELES AFIRMAM SER JUSTOS, MAS TODOS ELES TENTAM COAGIR OS OUTROS A CUMPRIR OS SEUS PRÓPRIOS PADRÕES. ELES RESTRINGEM OS OUTROS ATRAVÉS DE UM ENORME PODER MILITAR, PODER ECONÔMICO, PODER POLÍTICO OU OPINIÕES PÚBLICAS. EU PRÓPRIO TENHO UMA SÉRIE DE COISAS QUE EU ACREDITO QUE ESTÃO

CERTOS. E ALGUMAS COISAS ME DEIXAM ZANGADO. NA VERDADE, EU SOU UMA PESSOA QUE FICA COM RAIVA MUITO MAIS FACILMENTE DO QUE A MAIORIA DAS PESSOAS, MAS EU SEMPRE TENTO COMEÇAR A PARTIR DA SUPOSIÇÃO DE QUE OS SERES HUMANOS SÃO TOLOS. ESTOU ENOJADO COM A NOÇÃO DE QUE O HOMEM É O SER SUPREMO, ESCOLHIDO POR DEUS. MAS EU ACREDITO QUE HÁ COISAS NESTE MUNDO QUE SÃO LINDAS, QUE SÃO IMPORTANTES, QUE VALEM A PENA LUTAR. EU FIZ O HERÓI UM PORCO PORQUE ERA O QUE MELHOR SE ADEQUAVA A ESSES SENTIMENTOS MEUS.” (CAVALLARO, 2006 P. 97, TRADUÇÃO LIVRE)³⁷

Outro motivo pelo qual o diretor escolheu o porco como a figura central é devido a uma característica de design, segundo ele é muito mais fácil desenhar um porco do que qualquer outro animal, pois este possui muito em comum com seres humanos.

Mas apesar do diretor basear seus trabalhos em relação ao que acha visualmente mais aprazível, há um claro posicionamento a respeito da maneira como os seres humanos tratam os animais e a natureza, essa ideia já foi trabalhada em outros filmes do diretor, como por exemplo: Princesa Mononoke 1997 e Ponyo, Uma Amizade que Veio do Mar 2008.

“ISSO É PORQUE ELES SÃO MUITO MAIS FÁCEIS DE DESENHAR DO QUE CAMELOS OU GIRAFAS (RISOS). EU ACHO QUE ELES SE ENCAIXAM MUITO BEM COM O QUE EU QUERIA DIZER. O COMPORTAMENTO DOS PORCOS É MUITO SEMELHANTE AO COMPORTAMENTO HUMANO. EU REALMENTE GOSTO DE PORCOS, POR SUAS FORÇAS, BEM COMO SUAS FRAQUEZAS. NÓS PARECEMOS PORCOS, COM NOSSAS BARRIGAS REDONDAS. ELES SÃO PARECIDOS CONOSCO.” (MES, 2002, P. 01. TRADUÇÃO LIVRE.)³⁸

³⁷ “Pigs are creatures which might be loved, but they are never respected. They're synonymous with greed, obesity, debauchery. The word "pig" itself is used as an insult. I'm not an agnostic or anything, but I don't like a society that parades its righteousness. The righteousness of the U.S., the righteousness of Islam, the righteousness of China, the righteousness of this or that ethnic group, the righteousness of Greenpeace, the righteousness of the entrepreneur.... They all claim to be righteous, but they all try to coerce others into complying with their own standards. They restrain others through huge military power, economic power, political power or public opinions. I myself have a number of things I believe are right. And some things make me angry. Actually, I'm a person who gets angry a lot more easily than most people, but I always try to start from the assumption that human beings are foolish. I'm disgusted by the notion that man is the ultimate being, chosen by God. But I believe there are things in this world that are beautiful, that are important, that are worth striving for. I made the hero a pig because that was what best suited these feelings of mine.”

³⁸ That's because they're much easier to draw than camels or giraffes (laughs). I think they fit very well with what I wanted to say. The behavior of pigs is very similar to human behavior. I really like

É interessante notar que há uma discussão a respeito do Japão ter possuído uma forma de governo fascista ou não, pois haviam certas características que diferenciavam a forma de governo japonês de uma forma de governo fascista.

“EM GERAL, A DENOMINAÇÃO ADOTADA PARA O REGIME JAPONÊS É DADA POR ANALOGIA AO FASCISMO NO OCIDENTE E É ATRIBUÍDA ACIMA DE TUDO À PARIDADE TEMPORAL E DE CONDUÇÃO DOS FATOS FRENTE AO ESTADO MODERNO E AO PROCESSO DE MODERNIZAÇÃO ECONÔMICO-SOCIAL. A MODERNIZAÇÃO DO APARATO ESTATAL DE 1868, TAMBÉM CONHECIDA COMO RESTAURAÇÃO MEIJI, PERMITIU A CONSERVAÇÃO DAS RELAÇÕES TRADICIONAIS DA SOCIEDADE PRINCIPALMENTE NAS RELAÇÕES CAMPONESAS QUE CONSERVAM VESTÍGIOS ATÉ OS DIAS ATUAIS. A CRISE DE 1929 IMPELIU O FECHAMENTO DOS MERCADOS, IMPULSIONANDO O IMPERIALISMO, CONFIGURANDO O INÍCIO DA HEGEMONIA JAPONESA NA ÁSIA.” (SAITO, 2011, P. 08)

As maiores diferenças mais óbvias entre o regime pré-guerra e os regimes italianos, alemães, etc. são a ausência de um ditador carismático, o imperador não se caracteriza exatamente como esta figura, mas sim mais como um descendente divino, o que pode ser mais facilmente relacionado com a forma de governo monárquico.

Ausência de um partido único, devido à participação da população em diversas associações cívicas e políticas, por exemplo o *tonarigumi* (associação de vizinhos).

A ausência da tomada de poder violenta, devido a uma transição gradual, e determinadas políticas econômicas tomadas pelo partido.

Este fato é crucial para entender a decisão do diretor por retratar este período histórico na Itália e não no Japão, apesar da clara crítica ao fascismo é possível inserir que o diretor escolheu retratá-la pelo fato de que no Japão existiam características cruciais para a diferenciação das duas formas de governo, as opiniões antibelicistas do diretor se mantem apesar disso.

pigs at heart, for their strengths as well as their weaknesses. We look like pigs, with our round bellies. They're close to us.

Marco não é o único personagem a estar fora do contexto, outros piratas que este enfrenta durante o filme também são inimigos do governo, no entanto diferente de Marco estes se encontram nessa posição de oposição ao governo não devido a uma ideologia, mas sim devido a uma condição derivada dos conflitos da primeira guerra mundial.

FACISMO NA ITALIA

O fascismo é um fenômeno político que, apesar de não ter se restringido somente na Europa, foi lá que teve maior influência e que moldou as relações políticas mundiais do século XX.

Na Itália ideais nacionalistas e expansionistas surgiram devido ao desenvolvimento tardio da democracia e nas diferenças sociais causadas pela má distribuição dos polos de economia, a região norte da Itália se tornava cada vez mais rica e devido às indústrias e a migração de pessoas para essa região, a parte sul, por outro lado, se tornaria quase que exclusivamente agrária. “O desequilíbrio na concentração de polos econômico, contribuindo para constantes choques entre regiões mais pobres e mais ricas são presentes na península itálica, promovendo dificuldades para a estabilidade do país.” (CAZETTA, 2011, p. 25.)

Outro fator que contribuiu para o aumento das diferenças sociais foi a importação de grãos vindos das Américas, novas técnicas desenvolvidas tanto para a produção quanto para o transporte fizeram com que houvesse uma queda nos preços desse produto, devido a isso o governo italiano tomou medidas de austeridade fiscal para que fossem mudadas capitais do campo para áreas urbanas, no entanto, esta manobra num país já em crise, aumentou a insatisfação de regiões rurais, devido as péssimas condições de vida e o aumento do desemprego nas regiões urbanas, provenientes do êxodo rural.

“COM A ABERTURA DA ECONOMIA MUNDIAL E A APLICAÇÃO DE NOVAS TECNOLOGIAS DE TRANSPORTES, OS GRÃOS BARATOS DO NOVO MUNDO INVADIRAM O MERCADO MUNDIAL. A QUEDA DRAMÁTICA DOS PREÇOS AGRÍCOLAS DEVASTOU MUITAS ÁREAS RURAIS DO VELHO MUNDO E LEVOU MUITAS REGIÕES, DA ESCANDINÁVIA À SICÍLIA, A UMA SITUAÇÃO PRÓXIMA DA FOME [...]. A PRODUÇÃO DE QUASE

TODOS OS BENS AGRÍCOLAS AUMENTOU DE FORMA SIGNIFICATIVA DEVIDO ÀS MUDANÇAS TECNOLÓGICAS, MAS OS BENEFÍCIOS DESSES AVANÇOS NÃO ERAM DISTRIBUÍDOS DE FORMA PROPORCIONAL.” (FRIDEN, 2008, P. 23)

Esses fatores ligados à crise de 1890, crise esta que se estabelece devido à insatisfação com os métodos econômicos liberais, foram fundamentais para a criação do Partido Socialista em 1892 e em 1893 a formação dos *Fasci siciliani*, estas duas organizações se deram devido ao desenvolvimento desordenado das indústrias, isso fez com que os camponeses mais pobres ganhassem voz perante o governo e dessa forma puderam participar de ações públicas.

“FORMADOS PELA PARTE OPRIMIDA DO SISTEMA CAPITALISTA, A TENDÊNCIA POLÍTICA À ESQUERDA AFLORAVA NOS FASCI, ORGANIZADOS COMO FORMA DE PROTEGER OS CAMPONESES DA FOME E DO DESEMPREGO, ATRAVÉS DE LAÇOS DE SOLIDARIEDADE MÚTUA.” (CAZETTA, 2011, P. 27)

Após esse período de conturbações a Itália finalmente obteve uma breve estabilidade e desenvolvimento, chegando a ter aumento significativo nas produções industriais, outro exemplo do avanço econômico da Itália foi o do Banco de Roma, que estava em crise desde sua fundação em 1880, mas que em meados de 1900 adquiriu estabilidade.

No entanto estas conquistas foram interrompidas em 1914 pela primeira guerra mundial. A empreitada militar e o expansionismo italiano foram fatores que propiciaram ideais nacionais de conquistas, no entanto o custo da guerra minou as forças italianas, o despreparo e as tensões internas foram fatores essenciais para levar a Itália para outra crise após o término da guerra, o que levaria a ideais separatistas, aumento da inflação no país e mais descontentamento da população rural, para que então seja finalmente estabelecido um regime fascista.

A REPRESENTAÇÃO JAPONESA DA MULHER ITALIANA

O filme de Miyazaki retrata a volta de combatentes para a casa após o fim da guerra, descontentes com as oportunidades apresentadas pelo governo estabelecido, nota-se no filme que o fascismo já está instaurado, alguns desses

combatentes se voltam para a pirataria, nesse contexto um objeto que é essencial para essa prática é o hidroavião, não apenas utilizados pelos piratas, mas também por Marco que é um ex-militar agora, caçador de recompensas.

Após a introdução do personagem temos um combate de Marco contra um piloto americano chamado Donald Curtiss, durante o combate Marco tem seu hidroavião destruído e vai até Milão para consertá-lo na oficina de um velho amigo o senhor Piccolo.

Temos um vislumbre de uma das consequências da guerra, na fábrica onde o avião será reparado existem apenas trabalhadoras mulheres, jovens e idosas, este fato sendo reforçado pela observação de Marco: “Não há um único homem”.

Toda a construção do avião é feita por mulheres, a explicação apresentada, é que todos os homens que ali trabalhavam se foram em busca de outros empregos, devido à crise econômica e a falta de trabalho na oficina. Neste caso específico, vemos que o senhor Piccolo chamou as mulheres da família para ajudar o amigo, não apenas a parte braçal do trabalho é feita por elas, mas o novo design o avião tem a participação de Fio Piccolo, neta do senhor Piccolo, é a pessoa por trás do projeto, pode-se perceber que o diretor se preocupou em dar uma ênfase maior para as mulheres não apenas como massa trabalhadora, mas também como figuras que se sustentam a partir de suas habilidades adquiridas com estudos.

Neste caso essa característica não foi uma maneira do diretor colocar em prática suas já conhecidas personagens femininas fortes e independentes, foi apenas a retratação de um fator histórico.

“O VASTO CONTINGENTE DE MILITARES INCAPACITADOS DE RETORNAR AOS SEUS ANTIGOS POSTOS DE TRABALHO; A REMODELAÇÃO DA SOCIEDADE, HAJA VISTA A MAIOR ATUAÇÃO DAS MULHERES E DAS CRIANÇAS NO MERCADO, EM POSTOS DE TRABALHO ANTERIORMENTE RESTRITOS À MÃO-DE-OBRA MASCULINA [...], ACOMPANHADA PELA EXIGÊNCIA POR DIREITOS IGUAIS; BEM COMO AS COMPLICAÇÕES SURGIDAS EM DECORRÊNCIA DO PÓS-GUERRA, SÃO OS FATORES QUE ARREBATAM O ESTADO ITALIANO PARA O IMOBILISMO POLÍTICO, DIANTE DESTAS NOVAS CONTINGÊNCIAS.” (CAZZETA, 2011, P. 29)

Portanto, segundo Cazzeta, pode-se assumir que, a representação dessas mulheres pelo diretor é correta. A inserção de mulheres e crianças no mercado de trabalho foi algo que, além de contribuir para a formação do estado fascista na Itália, foi uma consequência da guerra.

Mesmo discordando e sendo perseguido pelo governo vigente, Marco não tem escolha a não ser utilizar os “mecanismos” que este lhe oferece. O ex-piloto tem seu avião consertado por uma característica/consequência dessa forma de governo.

Retratar um personagem que se entende completamente fora desse sistema, mas que acaba por utilizar “mecanismos” gerados pelo mesmo, seria essa uma incongruência do diretor? Ou este não se preocupou com esse fato? A utilização de mulheres nas fábricas é apenas o diretor utilizando as personagens femininas no lugar de personagens masculinos por uma questão estética. Como já afirmou o mesmo: (vid. página 82)

FIO PICCOLO

Apesar de vermos uma representação correta de mulheres italianas pelo diretor japonês, uma personagem acaba por cair em um estereótipo criado pelo próprio.

Fio Piccolo a cabeça pensante por trás do projeto do avião de Marco é a personagem que sofre preconceito ao primeiro contato com o protagonista que, duvida que suas capacidades pelo fato dessa ser mulher, neste caso, Fio se apresenta como outras personagens de diversos filmes do diretor, ela é a jovem mulher que não possui a necessidade de ser salva, idealista, e que acaba por fazer a sua vontade prevalecer perante outros personagens.

No entanto não existe originalidade na construção dessa personagem, tão pouco aprofundamento, outras tantas já foram apresentadas da mesma maneira por Miyazaki, como, ,por exemplo, Kiki em *Serviço de entrega kiki* (1989), Ponyo em *Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar* (2008) Sophie em *O Castelo Animado* (2004) etc.

Mais do que isso, por não ser protagonista do filme Fio acaba sendo menos explorada do que essas personagens, sua função na narrativa é de troféu para a competição final entre Curtiss e Marco, a personagem se torna “escada” para que possamos compreender ainda mais o protagonista, como mostrado na cena antes da batalha.

Fora a clara objetivação de Fio por outros personagens como Curtiss e os piratas, não há nada a ser explorado na personagem além daquilo que já vimos diversas vezes.

MADAME GINA

Ao contrário de Fio, Madame Gina nos é apresentada como uma personagem mais interessante, diferente do perfil jovem que costuma aparecer nos filmes de Miyazaki.

Gina conhece o protagonista Marco desde a infância, ela está apaixonada por ele, no entanto esta não é representada como a personagem que se acorrenta por um amor idealizado, ela é viúva e se casa diversas vezes com outros pilotos, seus sentimentos vão além de uma paixão, é algo que perdura por alguns anos.

Um dos momentos onde a personagem melhor demonstra sua complexidade emocional é quando o piloto Curtiss a está cortejando, apesar de demonstrar seus sentimentos e ambições para Gina, ela o recusa chamando-o de garoto, essa atitude só poderia vir de alguém que, por ser mais velha, experiente e refinada, consegue enxergar além das vãs palavras do piloto americano, ela sabe que ele não quer nada mais do que um romance além mar idealizado como num filme, essa atitude é reforçada quando Curtiss encontra Fio e a faz a mesma proposta, mas para alguém como Madame Gina isso não basta.

Idealizações não tem lugar na realidade em que vive, como mostrado durante o filme este se passa durante o período entre guerras, a Itália sofria com uma crise econômica e com o regime fascista, ao final do filme durante o confronto entre Marco e Curtiss vemos Madame Gina entrar em contato com alguém através de um rádio secreto, ela sai então para avisar os pilotos e os espectadores do confronto a respeito da chegada das forças armadas do governo, Madame Gina, assim como Marco, não aceita o governo vigente e trabalha como espiã para a

derrubada do mesmo, mostrando maior complexidade e aprofundamento do que seu papel de simples personagem secundária.

CONCLUSÃO

Podemos concluir que apesar de claras adaptações que o diretor Miyazaki fez a respeito desse período histórico, muito da realidade foi retratada, apesar de ser representada de maneira mais digestível para o público japonês, temos características que se apresentam de maneira correta, as mulheres apresentadas estavam passando por um período histórico permeado de crises econômicas, guerras e governos autoritários, acabam então por tomar o papel dos homens naquela sociedade, personagens femininas se colocam a frente de tarefas e que acabam sendo alvo de preconceitos pelo protagonista, elas personagens femininas que demonstram complexidade emocional e um pano de fundo que vai além do simples fato de serem personagens secundários, não são criaturas indefesas, que necessitam ser salvas sem que tomem qualquer atitude, tão pouco são apenas objetos ou simples pares românticos. Essa obra possui grande capacidade de representar a realidade vivida pelas mulheres italianas após a primeira guerra mundial.

Também repleta de alegorias à vida e a sociedade humana Miyazaki demonstra neste filme a capacidade de reverter papéis, como no caso do porco, que se torna uma figura a ser admirada, ao invés de desprezada e através disso demonstrar as fraquezas e forças dos seres humanos através de algo que antes possuía características desprezíveis, na verdade este iguala todas as criaturas como sendo de igual importância e coisas como uma forma de governo é desprezível se levarmos em consideração as relações que possuímos com o que há ao nosso redor.

Novamente temos a questão das alegorias como elemento autoral do diretor, mas dessa vez estes estão inseridos num contexto histórico identificável, essa questão da representação de períodos históricos será retratada novamente nas obras do diretor, este filme pode ser considerado o primeiro que possui essa característica.

3.5. Princesa Mononoke: Uma análise sobre timbres. Características dos personagens reveladas a través dos instrumentos musicais de suas trilhas sonoras.

Este capítulo tem como finalidade a análise dos timbres dos instrumentos musicais nos temas dos personagens do filme “*Princesa Mononoke*” 1997 do diretor Hayao Miyazaki, com a finalidade de compreender as características que correspondem aos seus respectivos personagens, sejam como identitários ou como funcionais dentro da animação. Para tal serão determinados os instrumentos utilizados nas músicas temas, para que possa ser realizada a análise timbrística, em seguida será determinado quando tais músicas são apresentadas durante o filme, para que possamos entender o contexto no qual estas músicas estão inseridas na narrativa. Após a realização destes encaminhamentos a análise das músicas com seus determinados personagens será realizada e a partir desta podemos identificar novos significados e características da personalidade dos mesmos, como forma de complemento para a já tão rica narrativa do filme.

TIMBRE.

Um instrumento musical apresenta determinadas características que o diferenciam dos demais, essa característica sonora que permite que possamos diferenciar um som de outro é chamado de timbre, é o que nos permite diferenciar um som de um instrumento de cordas, para um instrumento de sopro, e nos permite diferenciar dois instrumentos que possam fazer parte do mesmo gênero, como por exemplo a viola e o violino. Essa é uma das características fundamentais para a análise que será realizada. A outra é a capacidade poética existente nos timbres musicais para a realização de sua interpretação lírica, ou seja, não faremos apenas uma análise de diferenciação dos timbres, mas sim uma análise poética e emocional a respeito do que escutarmos dos instrumentos musicais. “O valor emocional, físico e estético de um som é ligado não só à explicação causal que lhe atribuímos, mas também às suas próprias qualidades de timbre e textura, às suas próprias vibrações.” (CHION, 2011, p. 31)

É exatamente esta relação emocional que procuramos em nossa análise, a percepção do que um instrumento significa, em um sentido emocional na música, e o valor que este sentido atribui para o personagem em questão. Mais do que isso, como aponta André Baptista, a música funciona para nos transmitir funções psicológicas.

“EM UMA CENA DE PERSEGUIÇÃO CLÁSSICA, POR EXEMPLO, A MÚSICA SERVE PARA TRANSMITIR A NOÇÃO PSICOLÓGICA DE PRESSA, A PARTIR DE SEUS PRÓPRIOS MEIOS EXPRESSIVOS - NOÇÃO QUE NÃO É ASSOCIADA NECESSARIAMENTE À VISÃO DE UMA MÁQUINA, OU DE UMA EDIÇÃO RÁPIDA. [...] A MÚSICA TEM O POTENCIAL DE TRANSFORMAR ESSA CENA DO TREM EM UMA CENA ONDE SE SINTA PRESSA E ANSIEDADE” (BAPTISTA, 2007, P. 28 - 29)

JOE HISAISHI

O compositor das músicas para este filme é Fujisawa Mamoru, conhecido profissionalmente como Joe Hisaishi. Conhecido mundialmente devido a parceria que realiza com Miyazaki. Compositor e diretor musical conhecido por mais de 100 trilhas sonoras de filmes e álbuns solos, Hisaishi é conhecido por explorar e incorporar diferentes gêneros musicais, incluindo os estilos, minimalistas, eletrônica experimental, europeia clássica e japonesa clássica, além de gêneros menos conhecidos. Também é compositor, compositor tipográfico, autor, arranjador e maestro.

ASHITAKA

Príncipe banido de uma vila ao leste, Ashitaka é o protagonista do filme e, através de seus olhos que percebemos os acontecimentos da narrativa. Sua história inicia com o ataque de um demônio a sua vila, o jovem príncipe tenta proteger os aldeões da feroz criatura que se aproxima, durante a batalha, que culmina na morte do demônio, temos o protagonista amaldiçoado pelo mesmo. Descobrimos então que esta criatura era na verdade um deus de uma floresta ao oeste que devido a um ferimento causado por uma bala de ferro se transformou em um demônio, o príncipe tem seu corpo consumido lentamente pelas chagas deixadas pela batalha, este agora deve partir em busca de uma resposta a respeito do que fez o deus se transformar em um demônio e ao

mesmo tempo procurar uma cura para sua maldição. Ashitaka demonstra durante todo o filme ser muito severo e determinado a alcançar seus objetivos, não permitindo que contratempos o impeçam de continuar sua busca por resostas. O protagonista demonstra ser extremamente curioso por natureza, querendo descobrir mais a respeito de San (Princesa Mononoke). Apesar de sua dura capa externa, Ashitaka também é muito amável e só deseja os melhores resultados para ambos os lados em conflito durante o filme, não desejando que qualquer um destes derramem sangue em guerras destrutivas, desejando a paz entre as forças da natureza e da humanidade. Além disso, Ashitaka também tem sentimentos românticos em relação a San, considerando-a como a mulher mais linda que já viu na vida.

Durante o filme somos apresentados a diversos temas musicais que lhe são atribuídos; “A Lenda de Ashitaka”, “O Jovem Homem do Leste”, “San e Ashitaka na Floresta do Deus Cervo”, “Ashitaka e San” e “O Tema da Lenda de Ashitaka”. Devido a grande quantidade de temas musicais que podem lhe ser atribuídas, decidi então selecionar a música A Lenda de Ashitaka (*Ashitaka Kouki*) como objeto de análise para esta personagem, devido a uma característica da produção do filme. Foi o produtor Toshio Suzuki que insistiu que o nome do filme deveria ser “*Princesa Mononoke*”, enquanto o diretor Miyazaki tinha preferência pelo nome “A Lenda de Ashitaka”, chegando até mesmo a criar um novo *kanji* para ser usado. Este tema musical possui os seguintes instrumentos em sua composição: violoncelos, violinos, oboés e flautas transversais. Esta é a música que inicia o filme, somos apresentados a um letreiro que nos conta a respeito dos tempos antigos, onde as grandes florestas cobriam o mundo, conforme a cena desenvolve temos a visão da floresta e uma árvore sendo derrubada têm o vislumbre do demônio que atacará a vila, a dinâmica da música tende às intensidades fortes, cresce e se mistura com os ruídos da floresta até que chega a seu ápice no título do filme, a música continua, somos apresentados a Ashitaka cavalcando até sua vila; o tema desaparece gradativamente.

Percebemos durante sua execução instrumentos de cordas friccionadas, como violinos e violoncelos; logo em seguida temos a introdução de um oboé

compondo o ritmo da música e por fim as flautas transversais. Os violoncelos e os violinos são utilizados com tessituras graves que remetem à sensação de tensividade, no entanto, além disso, neste caso temos também a tristeza como sentimento relacionado a estes instrumentos. “Algumas vezes, o timbre melancólico do violoncelo confere ao instrumento uma posição isolada, muitas vezes associada à tristeza [...]” (MONTEIRO, no prelo).

Demonstrando claramente um dos sentimentos que transparecem no protagonista durante o filme; na narrativa iremos perceber que os acontecimentos que levam Ashitaka a deixar sua vila são devidos a um conflito sobre o qual ele não tinha conhecimento, ele é forçado a partir deixando tudo e todos que conhecia para trás a própria transformação do deus javali em demônio se deve à tristeza que sentia no momento em que estava morrendo, seus ferimentos, a dor e a raiva que sentiu o transformaram em uma criatura vil e fora de controle. Portanto temos tensão e a tristeza e, por fim, a melancolia, que faz parte da personalidade do protagonista. Podemos atribuir tais elementos também ao deus javali, pois ele foi à chave para a jornada de Ashitaka.

O oboé, na constituição da música se apresenta no aspecto grave, tem como função nos revelar outra característica da personalidade de Ashitaka, este demonstra ser calmo e comedido em suas ações, sempre pensando muito antes de agir e sendo resoluto. “Os timbres do oboé e do corne inglês são dos mais puros entre os instrumentos de sopros; têm uma sonoridade típica e podem sugerir sensações de tranqüilidade, resolução e serenidade.” (MONTEIRO, no prelo), neste caso temos o instrumento musical demonstrando com muita clareza o que podemos esperar do personagem conforme este age durante o filme, mesmo quando este descobre a causadora da transformação do deus javali, a senhora Eboshi, Ashitaka se controla o suficiente para impedir que seu braço amaldiçoado a ataque, dizendo que esta também é sua vontade, no entanto, tal ato não trará bem algum.

As flautas transversais originalmente feitas de madeira podem gerar diversas sensações, uma das quais pode ser relacionada com o protagonista é o mistério. Desde o início da narrativa temos a sensação e incerteza, principalmente em relação ao desenvolvimento dos acontecimentos, diferente da maioria dos filmes

do diretor, sendo estes filmes infantis, “*Princesa Mononoke*” se apresenta de maneira mais séria e cuja preocupação em relação aos temas que esta abordando é muito maior que em outras obras. Outra característica que podemos relacionar ao personagem em relação ao timbre este instrumento é sua relação com a respiração.

“COM MENOR OU MAIOR INTENSIDADE, ASSOCIADA À AGILIDADE DO INSTRUMENTISTA, A FLAUTA PODE SE ASSEMELHAR AOS SONS DAS CORDAS E, DEVIDO À PRODUÇÃO DO SOM SER FEITO PELO AR, SUGERIR SENSações MAIS HUMANAS, COMO SUSPIROS, DESEJOS, RESPIRAÇÃO OFEGANTE E ETC.” (MONTEIRO)

Essa relação pode ser feita devido ao fato do personagem estar em constante movimento. Desde o início da narrativa temos um personagem que vaga pelos mais diversos cenários, a movimentação física e o esforço nos remetem, conseqüentemente, à respiração, portanto, algo inerente a ele e que em vários momentos do filme pode ser observado de maneira mais clara. Mais do que isso, outra análise é o fato de desenvolver sentimentos românticos em relação à personagem San; novamente temos a questão timbrística das flautas transversais nos remetendo às sensações humanas, neste caso, o desejo.

Percebe-se então que muito do que podemos inserir a respeito dos timbres dos instrumentos utilizados na composição desta obra musical se relaciona com o personagem e sua maneira de se comportar. Ashitaka, durante a narrativa, representa uma ponte entre os humanos e os espíritos, podendo demonstrar aspectos de ambos os lados, talvez até melhor do que San, neste caso temos então a mistura de sensações das mais humanas, a tristeza e o desejo, como características dos espíritos, a fúria e o mistério; tal característica seja atribuída ao personagem devido ao seu estigma, a maldição em seu braço é algo provindo da interferência do mundo humano no natural.

Devido a estudos realizados por Joe Hisaishi, as influências a respeito de obras musicas européias foram transpostas para o tema de Ashitaka, neste caso nos

voltamos novamente ao violino, mas dessa vez em relação à sua origem histórica. “Simbolicamente, o violino resguardou por muito tempo uma reputação estigmatizada pela sua ancestralidade árabe que, no mundo cristão da reconquista, tornou-se sinônimo de heresia, paganismo e marginalidade.” (MONTEIRO). Compreendemos que Ashitaka se relaciona com ambos os lados do conflito, San no mundo natural e Sra. Eboshi no mundo humano. Ele é, ao mesmo tempo, um desgarrado e um líder, está preso entre as duas personagens; pode-se pensar, portanto, que assim como a música, com suas sintaxes e gramáticas próprias, se alia entre o real e o espiritual, sobretudo no audiovisual, que Ashitaka é a ponte entre o mundo natural e o humano. Devido ao fato desta ser a primeira música a que somos apresentados é de fundamental importância que possamos compreender os elementos timbrísticos ali apresentados.

SAN (PRINCESA MONONOKE)

San é apresentada no filme como uma bela jovem que usa roupas esfarrapadas e uma capa feita de pele de lobo, usando o que parece ser uma pintura de guerra vermelha em seu rosto que remete às presas de um animal caçador. Ela também é muito ágil, rápida, bastante forte, o esperado de alguém criado por lobos; além dessas características físicas ela também usa uma máscara que é sua identidade mais icônica. A máscara é vermelha com orelhas e linhas onduladas brancas e três buracos amarelos para a boca e os olhos. Durante o filme, San demonstra ser teimosa, temerária e ao mesmo tempo corajosa – além de ser a protetora da floresta e dos animais que ali vivem, a personagem rejeitou sua própria humanidade, se indentificando unicamente como um membro da alcatéia de lobos.

O tema musical da personagem é peculiar em relação a outros, pois se apresenta inicialmente com tons vindos de instrumentos sintetizados, percebe-se isso devido à nota contínua início da música. “O sintetizador pode possuir vários timbres, dependendo do modelo e da habilidade do instrumentista, pode, portanto, sugerir sensações diversas” (MONTEIRO, no prelo). A escolha seja devido à natureza volúvel de San, a personagem se apresenta de maneira muito misteriosa para os espectadores, cavalgando um dos lobos que considera irmão,

não vemos seu rosto, apenas ficamos sabendo a seu respeito através de outras pessoas; portanto, este trecho inicial do seu tema musical representa as diversas facetas que ela representa. Não somente isso, há aqui mais três aspectos importantes da personagem, vistas sobre olhares diferentes, quais sejam: para Ashitaka ela é alguém em que confia e por quem se apaixonou; para os animais e espíritos da floresta ela é uma espécie de salvadora - mesmo que podendo fazer pouco por eles, e para as pessoas na cidade de ferro ela é uma ameaça. Outra característica importante que deve ser ressaltada é a parte sonora que funciona como uma espécie de leitmotiv para a personagem é que a música é uma das poucas do filme que tem trechos vocais, e que nos diz muito a respeito da personagem. A letra parece-nos providencial:

(ORIGINAL/ROMANJI)

haritsumeta yumi no furueru tsuru yo

(A corda trêmula de um arco retesado)

tsuki no hikari ni zawameku omae no kokoro.

(batendo no luar, seu coração)

togisumasareta yaiba no utsukushii

(A beleza de uma lâmina afiada)

sono kissaki ni yoku nita sonata no yokogao

(Seu perfil se parece muito com a ponta de uma espada.)

kanashimi to ikari ni hisomu

(Espreitando na tristeza e raiva)

makoto no kokoro wo shiru wa mori no sei

(Os únicos que conhecem o seu verdadeiro coração são os espíritos da floresta)

mononoke-tachi dake mononoke-tachi dake

(Somente os espíritos, somente os espíritos.)

A letra da canção de San nos conta muito mais a seu respeito do que apenas de sua aparência física, descobrimos também os sentimentos que a personagem mantém reprimidos. Ainda notamos que San é essencialmente selvagem. Ela renegou sua humanidade em função da natureza e dos espíritos. No entanto, durante a conversa entre Moro, a mãe lobo de San, e Ashitaka, onde a música se desenvolve, tem a revelação de que San foi abandonada por seus pais e Moro tomou-a como sua filha. Temos então uma inversão de valores, o espírito animal mostrou compaixão enquanto os humanos abandonaram um bebê para se salvarem. Esta atitude de Moro foi essencial para a formação da opinião de San ao tomar um partido no conflito, mesmo se mostrando implacável, a personagem ainda tenta esconder sentimento de tristeza e raiva, em relação aos seus pais biológicos.

Em relação aos timbres dos instrumentos musicais, temos novamente a presença do violino, na composição da música, o que este nos aponta ser o mesmo em relação à Ashitaka, personagem que é estigmatizada e que foi renegada, mesmo tomando partido no conflito. É isso que Moro afirma ao lembrar que não há lugar para ela nem mesmo entre os espíritos - essa ideia é reforçada durante a conversa com os espíritos javalis, que se mostram preconceituosos com a personagem. Sem poder fazer parte do mundo humano e dos espíritos, San deve se esforçar muito mais e fazer valer suas ações para poder conquistar seu lugar no mundo.

O piano apresentado nessa composição musical é introduzido demonstrando sua característica em sugerir, dependendo da predisposição dos ouvintes, a sensação de encantamento mágico, em seguida se mantém nas tessituras médias e agudas, essa composição musical pode nos remeter a sedução, neste caso à sedução mágica. San é a personagem humana inserida num mundo que não faz parte; essa característica do piano junto ao violino sugere a ideia de feitiço, mas num sentido mágico espiritual que se perde, e é exatamente o que ocorre posteriormente durante

o filme. Em determinado momento vemos o grande Deus Cervo ser morto pelos caçadores, este fato, mesmo contradizendo o final do filme a respeito da continuidade da vida, nos remete à sensação de perda. Mesmo com o “final feliz” os acontecimentos da narrativa fizeram com que algo fosse mudado e, neste caso, a natureza perde sua representação física (Deus Cervo) e se torna algo mais melancólico e ao mesmo tempo menos distante dos seres humanos. O mesmo acontece com a personagem, esta está tão inserida neste ambiente que todas as mudanças que ocorrem nele são transpostas para ela, neste caso San também perde suas características mágicas, se tornando muito mais próxima dos seres humanos que no começo do filme.

SENHORA EBOSHI

A antagonista do filme, Sra. Eboshi nos é apresentada como a líder da cidade do ferro, uma mulher gananciosa que não mede esforços para alcançar seus objetivos, mas que, ao mesmo tempo, é uma figura gentil e acolhedora. Foi ela a pessoa que libertou os cidadãos da cidade de ferro de ambientes opressivos, trazendo-os todos para sua fortaleza, desde mulheres que trabalham nas forjas a leprosos que fazem suas armas. A Sra. Eboshi é um personagem cinzento, no que diz respeito a suas ações. Em diversas situações de pressão ela é mostrada como calma e comedida, atributo esse devido a seu status como líder. Ela possui um ar definitivamente autoritário e, embora possua uma boa dose de arrogância, também é uma mulher muito forte que entende a injustiça através da posição das mulheres na sociedade. A personagem tem o cabelo preto que amarra acima em algum tipo do estilo tradicional, terminando fora com uma fita cor-de-rosa. Ela é a única mulher do filme que usa batom e usa *Hakama*, uma peça de roupa de quimono masculino vermelho escuro, e um enorme manto que ela pendura em seus ombros, este é um *Shirabyoshi* roupa usada por prostitutas que dançavam em trajes masculinos, que passa também a ser uma dica do seu passado.

JULGANDO POR SEU TRAJE, EBOSHI PARECE UMA SHIRABYOSHI (PROSTITUTAS QUE DANÇAVAM COM ROUPAS MASCULINAS). M: EU TAMBÉM TENHO ESSA IMAGEM (SOBRE ELA). EU ACHO QUE ELA CHEGOU LÁ DEPOIS DE PASSAR POR DIFICULDADES CONSIDERÁVEIS. ASSIM, DO

PONTO DE VISTA DE EBOSHI, ELA DEVE SENTIR QUE O KARMA DE ASHITAKA NÃO É NADA⁷⁹.

Percebemos que no tema musical da Senhora Eboshi possui muitas semelhanças, em relação à questão timbrística, como os temas musicais de San e Ashitaka, também utiliza de violinos e flautas transversais, como modo de expressar nuances do personagem. A melodia é crescente, complementada, em seguida, por violoncelos para criar uma imagem de serenidade e ao mesmo tempo de austeridade. Afinal, a Senhora Eboshi é a líder da cidade do ferro, uma figura de extrema importância, não apenas para a narrativa, mas em uma questão pessoal para os habitantes locais. Foi a senhora Eboshi que os tirou da vida de prostituição e pobreza; apesar de se colocar como antagonista do filme a personagem se mostra como dupla. Essa dualidade é colocada ao mesmo tempo na música em questão.

O momento em que os oboés são apresentados na música, temos uma mudança de paradigmas, a construção que havia sendo feita de austeridade e mistério sai de cena e dá lugar às sensações relacionadas à serenidade. Essa mudança nas sonoridades reflete algo que acontece com a própria personagem ao fim do filme: após perder seu braço e ver a queda da cidade do ferro nas mãos dos samurais, decide então recomeçar sua vida. Os habitantes eram os poucos sobreviventes, mesmo assim, buscou uma maneira de estar em harmonia com aquilo que antes era conflituoso: a natureza. Essa mudança de paradigma da personagem é de extrema importância para notarmos como o diretor trabalha as mudanças que os personagens sofrem durante o decorrer do filme. A antes implacável e temida Senhora Eboshi desafiadora da natureza e dos samurais agora está mais preocupada em reconstruir sua cidade, não como símbolo de poder, mas como representação daquilo que o diretor considere de maior importância, as relações interpessoais.

⁷⁹ Judging from her attire, Eboshi looks like a Shirabyoushi (prostitutes who danced in men's attire).M: I also have that image (about her). I think that she got there after going through considerable hardships. So from Eboshi's standpoint, she must feel that Ashitaka's karma is nothing. Cf.: (TOKUMA SHOUTEN & HAYAO MIYAZAKI, 1997, p. 01 disponível em:< <http://www.nausicaa.net/wiki/User:Erhannis>> (tradução nossa)

MULHERES DA CIDADE DE FERRO

Nesta música em especial, temos algumas das maiores diferenças que já vimos entre os temas analisados, ela se apresenta como cíclica e composta por instrumentos de percussão. No filme ela se apresenta como sendo extra-diegética, ou seja, está fora da percepção dos personagens, apenas nós espectadores podemos ouvir. Ela ocorre durante a cena em que Ashitaka realiza o trabalho nas forjas com essas mulheres da cidade de ferro. Assim como na música de San, ela também possui uma melodia vocal.

(ORIGINAL/ROMANJI)

Hitotsu Futatsu wa Akago mo Fumuga

(Um, Dois, até mesmo os bebês podem empurrar)

Mittsu Yottsu wa Oni mo Naku, Naku

(Três, Quatro, até um ogro choraria)

Tatara Onna wa Kogane no Nasake

(O amor dourado de uma mulher da cidade de ferro Derrete e flui,)

Tokete Nagarerya Yaiba ni Kawaru.

(e se transforma em uma lâmina.)

A melodia vocal é apenas uma descrição do trabalho dessas mulheres, trabalho derretendo o ferro para transformá-lo em armas para a cidade de ferro, trabalho pesado que faria até mesmo um “ogro chorar”, mas que todos podem realizar, “até mesmo bebês podem empurrar”.

Fora isso, temos a questão dos timbres dos instrumentos de percussão, que neste caso são para dar o ritmo a uma canção de um trabalho repetitivo, mas que, ao mesmo tempo, pode ser considerado como um ritual, que deve ser feito incessantemente. As mulheres tomam turnos para manter os sopradores sempre funcionando. “Todos os instrumentos de percussão têm propriedades mágicas e religiosas” (MONTEIRO, no prelo), devido a essa característica temos muito a respeito da personalidade dessas mulheres, estas não são apenas as trabalhadoras, mas sim são seres humanos capazes de atos inacreditáveis. Um caso ilustrativo

pode ser observado quando os homens saem da cidade e apenas as mulheres e os leprosos ficam para defendê-la dos samurais, estas são na verdade as pessoas mais importantes nesse ambiente. Se não fosse por elas, a cidade de ferro não seria a potência que se mostrou durante o filme.

CONCLUSÃO

O que podemos concluir a respeito das informações dos timbres dos temas musicais é que, de fato, muito do que observamos dos personagens pode ser descoberto apenas pela análise dos seus temas. Através dos timbres dos instrumentos podemos notar, a partir da predisposição dos ouvintes, características inerentes aos personagens.

Ashitaka é o protagonista desgarrado, que está inserido em um conflito entre duas facções, notamos então, suas dificuldades e características de sua personalidade através dos timbres dos instrumentos que compõe seu tema musical, a questão do desgarramento, a tristeza e a melancolia presentes, nos ajudam a compreendê-lo mais profundamente, assim como San e a Sra. Eboshi.

Apesar das características ferozes de San, notamos, através de seu tema musical, que esta é na verdade uma personagem que sofre de uma imensa tristeza, proveniente do fato de saber que não pertence ao mundo no qual foi criada e que não é aceita por seus semelhantes humanos, tal questão não fica clara no filme, mas podemos perceber essa profundidade da personagem graças aos timbres.

Não apenas isso, mas elementos sobre o passado dos personagens e suas funções durante todo o filme também podem ser inseridas, como no caso da Sra. Eboshi. Isso ocorre devido ao trabalho conjunto do diretor Hayao Miyazaki e o compositor Joe Hisaishi, existe uma simbiose entre ambos. Joe Hisaishi é capaz de compreender e traduzir as intenções do diretor para a trilha sonora, o resultado disso são as possíveis conclusões que podemos chegar apenas através da análise dos timbres dos instrumentos musicais usados os temas dos personagens.

3.6. A viagem de Chihiro: Elementos alegóricos nos monstros. O papel do folclore e suas criaturas.

Este capítulo tem como objetivo a análise de elementos folclóricos da cultura japonesa, mais precisamente em criaturas presentes no filme “*A Viagem de Chihiro*”, 2001, de Hayao Miyazaki. Para tanto, levaremos em consideração o significado de tais criaturas, seus papéis no folclore, para que então haja uma análise de suas atitudes durante o filme e definirmos seus significados através das alegorias apresentadas.

Estas criaturas serão divididas em categorias: *Yokai* (seres sobrenaturais) e *Kami* (Deuses/Espíritos).

INTRODUÇÃO

O filme “*A Viagem de Chihiro*” 2001 de Hayao Miyazaki, conta a aventura de Chihiro, uma garota de 10 anos, no mundo espiritual. O filme inicia com a protagonista e seus pais em uma viagem de mudança de endereço. Durante o percurso o pai da protagonista decide tomar um atalho para economizar tempo, porém acaba se perdendo e chegando a um edifício com um estranho túnel. Apesar da relutância da menina ao entrar, a família acaba atravessando o túnel, eles descobrem então uma vila aparentemente abandonada. Chihiro então começa a explorar o lugar, enquanto seus pais param para comer, ela decide continuar explorando, ela é abordada por um jovem chamado Haku que lhe avisa que deve encontrar seus pais e ir embora antes de anoitecer. Ela corre em busca dos pais, enquanto pouco a pouco a cidade vai ganhando vida. Ao chegar ao restaurante, a protagonista descobre que seus pais se tornaram enormes porcos. A menina deve então encontrar uma maneira de salvar seus pais, trabalhando para uma bruxa Yubaba.

AS CRIATURAS

A respeito das criaturas que habitam este mundo descoberto por Chihiro, estas podem ser divididas em duas categorias. *Yokai* e *Kami*.

Assim como já visto no capítulo do filme “*Meu Vizinho Totoro*” (1986). *Yokais* são criaturas sobrenaturais do folclore japonês que têm como função serem

representações de fenômenos que antes não podiam ser explicados. Não existe realmente uma tradução para o termo, sendo que estes seres podem ser representados no Ocidente como, fantasmas, duendes, espectros, etc. Cada *Yokai* tem sua própria história e função definida pelo que fazem, sendo que alguns destes podem ser tanto perigosos quanto inofensivos. cf. WANDERLEY (2013, p. 11)

Já os *Kami*, por sua vez, diferem dos *yokais*, pois estes não são criaturas que representam fenômenos antes inexplicáveis, mas sim, são espíritos naturais. *Kami* são divindades terrestres que habitam o mundo natural, em rios, montanhas, arvores e etc. eles são a representação física da Natureza. Sua função está relacionada a questões presentes na religião xintoísta a respeito da natureza que cerca o ser humano. cf. HARA (2003, p. 89)

Tendo isso em mente, podemos analisar as criaturas que se apresentam e a maneira como se relacionam com a protagonista, seus papéis durante o filme e o que cada um representa simbolicamente para a personagem.

LIN E KAMAJI, AS FIGURAS MATERNAS E PATERNAS REINTRODUZIDAS.

Chihiro tem contato direto com tais criaturas primeiramente assim que chega à casa de banho, após ter seus pais transformados em porcos, ela se encontra desamparada num ambiente hostil, para que possa sobreviver ela agora deve arranjar um trabalho na casa de banho de Yubaba, ali chegando o primeiro a sequer falar com a mesma é um personagem chamado Kamaji.

Kamaji é um personagem que trabalha nas caldeiras da casa de banho, este tem a aparência de um senhor calvo e com um grande bigode, ele possui seis braços que se estendem indefinidamente, sua aparência no geral lembra muito a de uma aranha. Este personagem cai na categoria de criaturas criadas pelo diretor, sendo que não foi possível identificar, dentro da categoria dos *yokai*, pois não é humano e nem um *Kami*, este é uma criatura cuja existência se define por sua função, um que se assemelhe a ele, o que podemos assumir a partir de suas ações é que, devido à transformação dos pais de Chihiro em porcos, este assume o papel de figura paterna para a protagonista, aparentando ser frio em relação a protagonista a princípio, mas logo em seguida a defendendo e a

apoiando, este personagem fica obscurecido maior parte do filme por trabalhar nas caldeiras, no entanto somos lembrados de sua presença constantemente, como aquele que faz as essências para os banhos dos hóspedes, Kamaji tem grande importância para o funcionamento do local e diversas vezes este participa de decisões e acontecimentos importantes para a narrativa.

Outra característica que permite a comparação do personagem com a figura paterna são suas características físicas, Kamaji possui grande semelhança com outro personagem de Miyazaki. Em “O Castelo no Céu” 1986, somos apresentados a Motro, marido da capitã Dola dos piratas voadores e pai de toda a tripulação. A semelhança física dos dois personagens Motro e Kamaji deve ser considerada, pois estes atuam como personagens que realizam suas atividades separadas dos demais, podemos então levar em consideração a questão da família japonesa, o pai é aquele que sai de casa para ganhar o sustento, enquanto a mãe, neste caso as personagens femininas, são aquelas que administram a casa, inclusive as questões econômicas.

Figura 24 – Kamaji no filme A Viagem de Chihiro (2001)



Fonte – Filme: A Viagem de Chihiro

Figura 25– Motro no filme: O Castelo no Céu (1984)



Fonte – filme: O Castelo no Céu (1984)

Logo em seguida, a personagem Lin nos é apresentada. Esta personagem trabalha na casa de banho junto com outros *yokais*, atendendo aos clientes que lá estão. Ela funciona como uma “tutora” de Chihiro é ela que lhe ensina as regras do local e como realizar os trabalhos.

Lin, diferente das outras *yokais* mulheres, que são apresentadas como mulheres lesmas, é, segundo as artes conceituais, o espírito de uma raposa branca, isso explica a diferença física entre ela e as outras personagens além de sua atitude em relação à Chihiro. Enquanto as mulheres lesmas possuem apenas antipatia para com a protagonista, Lin demonstra a princípio temer muito mais as consequências de ter uma humana por perto, no entanto esta acaba se tornando muito próxima da protagonista.

Assim como no filme “Meu Vizinho Totoro” (1986), onde vemos a figura da raposa como protetora, no caso de Chihiro elas possuem grandes variações, podem ser tanto benéficas quanto maléficas.

Boas raposas são servas da divindade xintoísta Inari, o *kami* das boas colheitas, e protetora de seus santuários, estes são muitas vezes decorados com muitas

estátuas e imagens de raposas, servindo como protetoras e mensageiras da divindade estas raposas são símbolos de proteção contra maus espíritos.

No entanto as mais comuns são raposas selvagens, por vezes perversas, esses seres também apreciam brincadeiras e travessuras que podem gerar danos aos seres humanos, estas geralmente estão reocupadas com seu próprio bem estar do que o de segundos.

O que podemos concluir destas características dessa criatura mitológica é que Lin, que é introduzida logo em seguida a Kamaji é a figura materna da protagonista durante o filme, possuindo primeiramente um papel de oposição esta figura se torna tutora do mesmo, lhe ensinando como a vida dentro da casa de banho, funciona, novamente temos a questão do contexto familiar japonês inserido, Lin é aquela que cuidará e ensinará os papéis de Chihiro.

"APESAR DE ESTAR SEMPRE SERVINDO O JANTAR, DE SER A ÚLTIMA A COMER OU TOMAR BANHO DE IMERSÃO (OFURÔ), A ESPOSA E MÃE TINHAM UM LUGAR DE DESTAQUE NA DINÂMICA DA FAMÍLIA. ELA ERA O SÍMBOLO DO CALOR, DO CONFORTO. A ADMINISTRAÇÃO DO LAR NO MEIO RURAL SIGNIFICAVA QUE ERA DELA O CONTROLE DA QUANTIDADE DE ARROZ DISPONÍVEL PARA SER CONSUMIDO NAQUELE ANO, ERA ELA QUE COSTURAVA A ROUPA, CUIDAVA DA LIMPEZA E DOS FILHOS PEQUENOS. A MÁXIMA POPULAR 'BOA ESPOSA E MÃE SABIA' NORTEAVA DE FORMA INTEGRAL A VIDA DAS MULHERES DENTRO DOS DOMÍNIOS DA CASA." (SAKURAI, 2007, P. 306).

Dessa maneira então somos reintroduzidos às figuras materna e paterna que foram perdidas logo início do filme.

OUTROS YOKAI

Outras criaturas de menor importância que são mostradas como figurantes durante o filme são os *Oni*, ou ogro japoneses, mas especificamente um tipo chamado *Namahage*.

Os *namahage* são um tipo de *yokai* que vivem nas montanhas. Eles aparentam ser como a maioria dos oni japoneses são representados, com pele vermelha brilhante ou azul, cabelo e olhos selvagens, grandes bocas cheias de dentes

afiados e muitas vezes têm chifres brotando de suas testas. No entanto estes se diferenciam dos demais devido a suas funções no folclore.

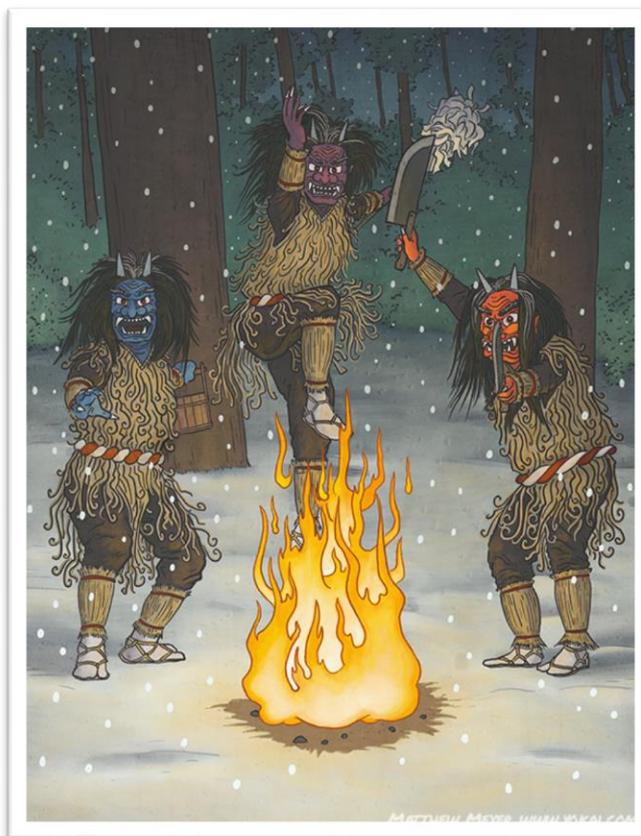
O nome “*namahage*” vem de uma provocação, cujo significado traduzido seria: "Já tem suas bolhas descascadas?". Isso se deve a uma tradição a respeito de pessoas preguiçosas que ficam junto ao fogo nos meses frios do inverno, uma pessoa que fica todo seu tempo na frente do fogo obtém bolhas devido ao calor.

Figura 26 – Namahages no filme a Viagem de Chihiro (2001)



Fonte – Filme: A Viagem de Chihiro (2001)

Figura 27 – Ilustração de Namahages



Fonte – Site: *Yokai.com*⁸⁰

A função dessas criaturas é na verdade uma forma de educação em relação às pessoas. Diz-se que uma vez por ano, os *namahage* descem das montanhas para assustar as pessoas. Eles vão de porta em porta brandindo suas facas e perguntando a respeito dos filhos dos aldeões, "Há alguma criança ruim aqui?". Estes se tornaram parte de festivais feitos no Japão na véspera de ano novo.

“DURANTE O FESTIVAL, QUE OCORRE NO DIA 31 DE DEZEMBRO, VÉSPERA DE ANO NOVO, OS NAMAHAGES SÃO VISTOS SEMPRE NAS RUAS EM DUPLAS OU TRIOS, CARREGANDO UM BALDE DE MADEIRA CHAMADO TEOKE E TAMBÉM UMA FACA DE COZINHA FEITA DE MADEIRA CHAMADA DEBA. EMBORA TEMIDOS PELAS CRIANÇAS, ELES SÃO RECEBIDOS MUITO BEM PELAS FAMÍLIAS, QUE OS TEM COMO ALIADOS PARA PUNIR AS CRIANÇAS QUE NÃO COOPERAM NOS AFAZERES DOMÉSTICOS. COMO RECOMPENSA, ELES RECEBEM MOCHI E SAQUE.” (KAWANAMI. NAMAHAGE, O FESTIVAL PARA ASSUSTAR AS CRIANÇAS. 2013)⁸¹

⁸⁰ Disponível em: < <http://yokai.com/namahage/>>. Acesso em: 20 de outubro de 2017

⁸¹ 43 KAWANAMI, Silvia. Namahage, o festival para assustar as crianças. 2013. disponível em: <<http://www.japaoemfoco.com/namahage-o-festival-para-assustar-as-criancas/>>. Acesso em 22 de novembro de 2017.

Apesar da sua aparência assustadora, essas criaturas são enviadas como mensageiros dos *kami* para advertir e castigar aqueles que foram preguiçosos ou ímpios. Portanto, a figura desas criaturas na casa de banho é uma maneira de alertar Chihiro a respeito da forma como deve se comportar: preguiça não será tolerada, e por esse motivo, os “*Namahage*” são apresentados, mesmo que em segundo plano. Temos, então, atitudes que devem ser seguidas naquele ambiente na forma de persoangens figurantes.

Outros *yokais* apresentados como figurantes e que ficam a maior parte do tempo ao lado de Yubaba são os *Kashira*. Estes *yokai*, são apenas três cabeças verdes que vivem no escritório de Yubaba, dotados de certa inteligência, eles possuem semelhança com outra criatura do folclore japonês chamado *Tsurube Otoshi*.

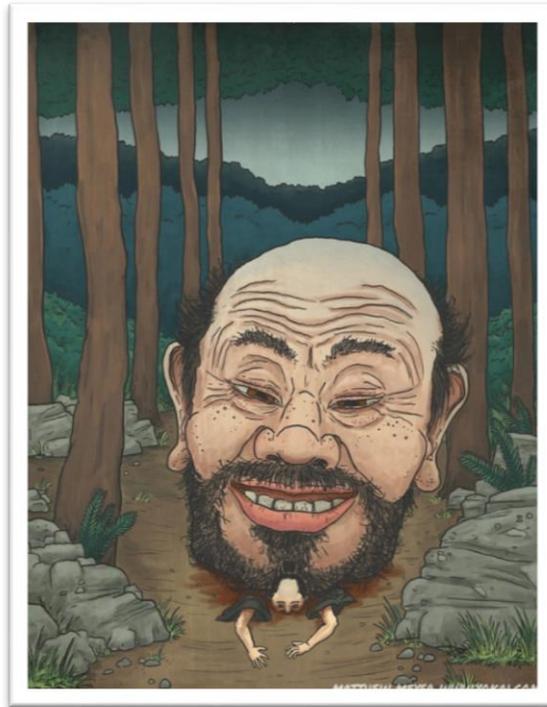
O *Tsurube Otoshi* tem a aparência de uma gigantesca cabeça de um homem com barba que vive sobre as arvores e se alimenta das criaturas que passam. A tradução de seu nome seria algo como “Caindo como um balde de poço”, daí sua característica de cair sobre suas vítimas esmagando-as para depois devorá-las.

Figura 28 – Kashiras no filme A Viagem de Chihiro (2001)



Fonte – Filme: A Viagem de Chihiro (2001)

Figura 29 – Ilustração de um Tsurube Otoshi



Fonte – Site: Yokai.com⁸²

No entanto mesmo devido à semelhança física dos Kashira com o Tsurube Otoshi, estes se apresentam como sendo inofensivos à protagonista, mas seu simbolismo folclórico para o povo japonês permanece; apesar destes não fazerem mal à protagonista, são símbolos de perigo, ou seja, devemos ter em mente que por mais que a situação da protagonista esteja indo bem, sempre que ela estiver no escritório de Yubaba, (o local onde os Kashira estão) ela está correndo algum tipo de risco, portanto temos em mente a questão do ambiente proibido, Yubaba é a dona do local, seu escritório é um local onde poucas pessoas devem ir. Os Kashira neste caso são seus cães de guarda.

Os Susuwatari, *yokai* desta vez criados pelo diretor, são criaturas que tem dupla função, representar um fenômeno óptico e estes também são a explicação para a sujeira encontrada em casas antigas.

⁸² Disponível em: <<http://yokai.com/tsurubeotoshi/>>. Acesso em: 20 de outubro de 2017.

Eles são representados como bolas de fuligem, já aparecendo em outro filme do diretor “*Meu Vizinho Totoro*” 1988, estes são a explicação tanto para a sujeira que existe em casas antigas quanto para um fenômeno óptico.

No caso de *A Viagem de Chihiro*, temos a representação desses seres como ajudantes de Kamaji, que, devido a seu trabalho na fornalha, possui diversas dessas criaturas para o ajudarem carregando carvão, estas criaturas são produzidas pelo próprio ambiente em que se encontram. Logo na chegada de Chihiro a casa de banho, quando a vemos ajudando umas dessas criaturas somos apresentados a um conceito que mais tarde será explicado. Kamaji afirma que se os Susuwatari não trabalharem, voltarão a ser apenas fuligem sem vida, este conceito da relação de trabalho com a existência é parte integrante da sociedade japonesa.

Podemos notar que os códigos morais e dogmas sociais são diferentes do que nós como ocidentais estamos acostumados, um exemplo é a relação que o povo japonês possui com o trabalho, os japoneses, entendem o trabalho como um segundo lar, é nesse ambiente que eles obtêm autoestima e satisfação pessoal.

"AINDA HOJE, COMO NA ÉPOCA DO MILAGRE, É COMUM QUE OS TRABALHADORES SEJAM RECRUTADOS AO SAIR DO COLÉGIO OU DA UNIVERSIDADE E RECEBAM UM TREINAMENTO E ORIENTAÇÃO QUE LHEX EXIGE, MUITAS VEZES, O SACRIFÍCIO DA VIDA PESSOAL" (SAKURAI, 2007, P. 226).

O tempo despendido no trabalho traz a ideia de dever cumprido e mesmo que, por exigência do trabalho, os funcionários tenham que se distanciar da família, chegando a até ser por grandes períodos de tempo, isso se deve ao fator histórico-religioso, o bom japonês é aquele que está sempre fazendo algo para a melhoria do seu país. O sacrifício pessoal em busca de uma sociedade melhor está presente também, não só no trabalho como na vida pessoal.

Portanto, concluímos que estes Susuwatari são uma representação do que a protagonista deverá enfrentar, mesmo sendo apenas uma criança. A partir deste momento, se encontra em um local no qual as relações de trabalho definem seu papel social e conseqüentemente a forma como é apresentado aquele ambiente,

se você não trabalhar, você deixa de existir, não só num nível social, mas no caso do filme, num nível físico.

HAKU

No contexto do filme somos apresentados a outro tipo de criaturas, dessa vez a que existem no contexto espiritual, os *kami* do filme assim como os *yokai* são apresentados ou como sendo visitantes da casa de banho ou como trabalhando para Yubaba.

Outro personagem apresentado no filme que possui grande participação direta com a protagonista é Haku, o garoto Dragão que por sua vez, faz os trabalhos sujos de Yubaba. Diferentemente de Lin e Kamaji, haku é na verdade um *kami*. Um espírito da natureza que tem como função ser a representação física de algo pertencente ao mundo natural, no caso de Haku, um rio.

O mais interessante a notar a respeito do personagem é que este possui a forma de um dragão japonês, e ao contrário de um dragão ocidental, que costuma estar ligado ao elemento do fogo e a destruição, Haku está relacionado à água e por consequência o renascimento.

“NO OCIDENTE, REPRESENTA O MAL E O MUNDO AMEAÇADOR DAS SOMBRAS. NO ORIENTE, É POSITIVO, SÍMBOLO DA CHINA, SENHOR DAS ÁGUAS E DA FERTILIDADE. [...] PARA NÓS, OCIDENTAIS, O DRAGÃO REPRESENTA AS DIFICULDADES DURAS DA SOBREVIVÊNCIA. OS POBRES DIZEM: “TENHO QUE MATAR UM DRAGÃO POR DIA” (BOFF, 2013 P. 01)

De origem chinesa, o dragão japonês possui diversos contos sobre suas origens. Os dragões orientais são associados à água, geralmente emergindo do vapor e das nuvens para produzir a chuva. Devido à sua ligação com o elemento da água, é de se esperar que os dragões sejam vistos como elemento fundamental à agricultura. Portanto, quando temos a representação dessa criatura no filme deve ficar claro que ele é um símbolo de poder, apesar de perigoso, o Dragão japonês é aquele que traz vida, não por acaso é Haku que salva Chihiro, mesmo sendo obrigado a realizar os trabalhos sujos da antagonista, este é essencialmente um personagem bom, devido a estes elementos temos então a

perfeita representação deste ser e o que ele significa para a protagonista no filme.

YUBABA E ZENIBA

Diferente dos *yokai* e *kami*, Yubaba, a antagonista apresentada no filme, e Zeniba, são apresentadas como sendo algo diferente, esta apesar de se apresentarem em um contexto oriental estas são a personificação de uma bruxa ocidental com características exageradas.

"A BRUXA CLÁSSICA É FÁCIL DE DESCREVER, MAS O ÍCONE EM TODA SUA VARIEDADE É DIFÍCIL DE DEFINIR. IMAGINAMOS UMA MULHER, IDOSA E ESPALHAFATOSA, TALVEZ COM UM NARIZ COMPRIDO E COM VERRUGAS E COM UM OLHO CEGO. ELA É ACOMPANHADA DE UMA FAMILIAR, UM AJUDANTE SOBRENATURAL, NA FORMA DE UM ANIMAL, ESPECIALMENTE UM GATO PRETO." (JOSHI, 2007, P. 689, TRADUÇÃO LIVRE)⁸³

Muitos desses aspectos físicos podem ser notados em Yubaba e Zeniba, O grande nariz, o fato de serem mulheres muito velhas possuidoras de poderes mágicos e até mesmo o familiar, Yuababa possui uma espécie de pássaro com seu rosto.

Comumente conhecidas por seu aspecto negativo, as bruxas possuem um papel extremamente importante na narrativa das histórias em que estão inseridas, possuidoras de poderes mágicos, estas são responsáveis pelo martírio do herói ou por serem as causadoras de grandes males.

No caso do filme, podemos inserir neste contexto o conceito do duplo ou o *doppelganger*, apesar do filme nos apresentá-las como sendo irmãs gêmeas, este conceito pode ser aplicado. Segundo lendas germânicas, este é um monstro ou ser fantástico que tem o dom de representar uma cópia idêntica de uma

⁸³ "The classic witch is easy to depict, but the icon in all its variety is difficult to define. We imagine a woman, old and baleful, perhaps with a long, warty nose and one clouded eye. She is accompanied by a familiar, a supernatural helper in the shape of an animal, especially a black cat."

pessoa que ele escolhe, mais tarde esse conceito foi introduzido no contexto de terror literário e em seguida no cinema.

“SE BEM QUE NÃO FOSSE NOVIDADE, ESSA OBSESSÃO CINEMATOGRAFICA POR TEMAS SOBRENATURAIS LOGO LEVARIA O CINEMA AO EXPRESSIONISMO CALIGARISTA, POIS A FAMOSA PELÍCULA O GABINETE DO DR. CALIGARI, DE ROBERT WIENE, DATA DE 1919. PORTANTO, O MUNDO DE LÍNGUA ALEMÃ, NO QUAL O ENSAIO DE FREUD SOBRE O TEMA DO DUPLO E DO SENTIMENTO DO ESTRANHO É LANÇADO, JÁ ESTAVA DE CERTA FORMA ENQUADRADO POR OBRAS CINEMATOGRAFICAS QUE ABORDAVAM O MESMO TEMA E ERAM EM MUITOS CASOS, EXTREMAMENTE POPULARES EMBORA AINDA POUCO VALORIZADAS NO CAMPO NO QUAL SURTIU: A LITERATURA.” (MIGUEL, 2006, P. 164)

Zeniba é a contraparte boa, enquanto Yubaba é a má, ambas são representações de valores. Zeniba vive em uma casa simples e afastada, preferindo fazer trabalhos manuais a utilizar seus poderes mágicos, já Yubaba, vive num lugar suntuoso e utiliza seus poderes para quase todas as suas atividades. Exemplo disso é o simples ato de abrir uma porta.

Yubaba usa seus poderes para puxar Chihiro para dentro, enquanto Zeniba abre a porta ela mesma. Esses e outros exemplos de atitudes das personagens mostram o quão diferente são as personagens, mesmo com sua aparência física.

Com o decorrer do filme Chihiro então se encontra em um conflito entre essas personagens, sabemos que Yubaba e Zeniba competem por algum motivo, não sabemos exatamente o que, mas temos a ideia de conflito entre essas personagens, o duplo é por definição o seu oposto, este tem como função ser uma representação do “Eu”, mas subvertida, tomando atitudes que a pessoa que este cópia não pode ou não deve tomar, portanto temos o conceito de que o duplo não está ligado a conceitos morais estabelecidos. Yubaba neste caso seria o ‘duplo’ de Zeniba, esta é a parte que consideramos má, não ligada a conceitos morais, até mesmo devido a sua posição de superioridade em relação ao demais personagens, portanto temos aqui um contraponto, o diretor exemplifica através dessas duas personagens valores, sabemos que Yubaba é a antagonista, portanto sua representação no filme é a dos valores e atitudes que não devem

ser seguidas, já Zeniba está apenas cuidando do que é seu e que foi roubado por Yubaba.

CONCLUSÃO

Por tanto tais criaturas apresentadas durante o filme possuem função educadora, através de alegorias, estes seres, que já possuem significados no folclore japonês, estão representados no filme de maneira a fazer com que suas atitudes e façam com que passem a mensagem do diretor em relação ao desenvolvimento da protagonista.

Como vimos, o filme se trata da aceitação das mudanças que passamos ao amadurecermos, estes seres do filme são a maneira que o diretor encontrou de fazer com que o público infantil, sejam símbolos, que tem o intuito de educar a respeito de seus papéis sociais e atitudes que deverão ser tomadas.

Através destes o diretor implicitamente ensina valores tanto para Chihiro durante o filme quanto para aqueles que o assistem.

3.7. O castelo animado: Adaptações de mídias, a transposição do livro para o filme.

Este capítulo se propõe a analisar o filme “*O Castelo Animado*” de Hayao Miyazaki através das noções de adaptação. Comparando a obra do diretor com o original da autora Diana Wynne Jones, mantendo em mente as claras adaptações e liberdades que o diretor tomou ao realizar seu filme, tendo como foco os personagens para melhor compreensão das mudanças feitas por Miyazaki. Deve ter em mente que esta não é a primeira vez que o diretor adapta uma obra literária para a mídia audiovisual, de fato sua carreira é permeada de adaptações, não apenas no contexto fílmico, mas também em relação a animações seriadas, de fato, a animação japonesa tem em sua história a questão da adaptação de literaturas, principalmente literatura estrangeira, como é o caso. Portanto, um histórico com as diversas adaptações de literaturas ocorridas na história do cinema de animação japonesa e da carreira do diretor se faz necessária para a compreensão das decisões tomadas por ele.

Em 2004 Miyazaki retornaria como diretor no filme *Hauru no Ugoku Shiro* (*O Castelo Animado*), baseado no livro homônimo da autora Diana Wynne Jones. Apesar de ser uma clara adaptação da obra de Jones e das comparações que serão realizadas neste capítulo, devemos manter em mente que são obras independentes e que não necessariamente devem ser alvo de críticas ligadas a questões adaptativas. Vale lembrar que esse filme foi baseado no primeiro livro de uma trilogia de livros escritos pela autora, seus volumes são: *O Castelo Animado* de 1986, *O Castelo no Ar* de 1990 e *A Casa de Muitos Caminhos* de 2008.

HISTÓRICO DE ADAPTAÇÃO DE LITERATURAS PARA A ANIMAÇÃO JAPONESA.

Para que possamos compreender os motivos do diretor para realizar uma obra baseada em outra estrangeira, devemos ter em mente os processos que passaram os filmes de animação japonesa, perceberemos que muito do que foi, e é feito, tem como base adaptações de narrativas folclóricas, livros e *mangás* (quadrinhos japoneses). Para tal remetemos as informações dos capítulos anteriores.

Apesar de existirem diversas obras, cujas adaptações vem das conhecidas fabulas de Esopo, foi somente durante e após o período da segunda guerra mundial que o cinema de animação japonesa teve seu grande exponencial, não apenas isso, mas é nessa época que temos a maior quantidade de filmes que tem como base adaptações, sendo estas, em sua maioria, contos folclóricos, obras gráficas produzidas dentro do Japão.

Um bom exemplo disso é o personagem *Norakuro* (Vira-lata Preto), que teve suas origens nos *mangás* da época. O diretor Yasuji Murata (1896-1966) animou algumas histórias do personagem, nessas narrativas, *Norakuro* se alista no exército imperial e acompanhamos o personagem em algumas batalhas contra inimigos estrangeiros. Mais tarde ele se tornaria mascote das tropas durante a segunda guerra mundial.

Em 1929 outra obra animada de propaganda bélica baseada em lendas folclóricas surgiu, *Nihonishi no Momotaro* (Momotaro é o Maior) de Sanae Yamato, conta história de uma lenda japonesa sobre um garoto que nasce de um pêssego, este é criado por uma família muito pobre que, junto de seus companheiros animais, parte em uma jornada para conquistar *Onigashima* (Ilha dos Ogros). (vid. página 38)

Já durante a Ocupação Norte-Americana no Japão após a guerra, as animações sofreram diversas mudanças em suas narrativas, estas sofreram a repressão da censura.

“NÃO SÓ A CENSURA DA OCUPAÇÃO PROÍBE AS CRÍTICAS AOS ESTADOS UNIDOS OU OUTRAS NAÇÕES ALIADAS, MAS A MENÇÃO DA PRÓPRIA CENSURA FOI PROIBIDA. ISSO SIGNIFICA, COMO OBSERVA DONALD KEENE, QUE, PARA ALGUNS PRODUTORES DE TEXTOS, ‘A CENSURA DA OCUPAÇÃO ERA AINDA MAIS EXASPERANTE DO QUE A CENSURA MILITAR JAPONESA PORQUE INSISTIA EM ESCONDER TODOS OS VESTÍGIOS DA CENSURA, O QUE SIGNIFICAVA QUE OS ARTIGOS TINHAM DE SER REESCRITOS NA ÍNTEGRA, EM VEZ DE SIMPLEMENTE SUBMETER XXS PARA AS FRASES OFENSIVAS.’
“(ROSENFELD. 1999. P. 85. TRADUÇÃO LIVRE.)⁸⁴

⁸⁴ “Not only did Occupation censorship forbid criticism of United States or other Allied nations, but the mention of censorship itself was forbidden. This means as Donald Keene observes, that some producers of texts ‘The Occupation censorship was even more exasperating than the Japanese

As temáticas japonesas foram proibidas e a animação japonesa tomou dois rumos, uma delas sendo animações fantásticas e extravagantes, com protagonistas animais e com características cartunescas, similares aos trabalhos de Walt Disney, e o outro foi à adaptação de contos folclóricos de outros países, o “*Conto da Vendedora de Fósforos*” de Hans Christian Andersen, por exemplo, foi adaptado para dois filmes, um destes de 1947 do diretor Sanae Yamamoto, feito com animação de silhuetas, e *Yuki no Yoru no Yume* 1947 (Sonho de uma Noite Nevada) do diretor Noburo Ofuji com um estilo chinês de capitulação do filme.

Outros contos como os de “As Mil e Uma Noites” também foram adaptados para filmes de animação por diretores japoneses, *Bagudaddo-hime*, 1948 (A Princesa de Bagdá) de Ashida Iwao é um exemplo.

No entanto apesar das dificuldades que a animação japonesa encontrou durante esse período, essas obras influenciaram certos autores a criar obras próprias que também seguiriam os caminhos da adaptação, neste caso Osamu Tezuka, faria adaptações de duas próprias obras em *mangá*. Nascido em 1928 Tezuka é reconhecido como o maior autor de *mangás* história, tendo o título de “O Deus dos mangás” este também é considerado o pai dos mangás modernos.

TEZUKA

Seus primeiros trabalhos eram publicados em forma de *Akaihon* (capas vermelhas), num papel de baixa qualidade, no entanto o apelo estético e narrativo era seu diferencial. Influenciado por Walt Disney e por filmes franceses e alemães, Osamu Tekuza foi responsável por explorar, quadros, ângulos e perspectivas para dar dinamismo em suas histórias, muito semelhantes às técnicas cinematográficas, isso permitiu um maior desenvolvimento narrativo.

O Japão após a segunda guerra foi inundado com produtos de consumo, e não só isso, o país agora podia exportar seus próprios produtos para os estrangeiros.

military had been because it insisted that all traces of censorship to be concealed. This meant that articles had to be rewritten in full, than rather merely submitting XXs for the offending phrases.’ “

Tezuka uniu a capacidade de produção de animação com as histórias que já produzia em *mangá*, nascendo assim o anime para a televisão.

Em 1961 Osamu Tezuka, que até então trabalhava no Estúdio Toei, fundou sua própria companhia, a Mushi Production, esse estúdio viria a ser pioneiro na produção de animações para a televisão e rivalizaria com a própria Toei que já estava consolidada, as animações produzidas pela Mushi são originárias dos próprios trabalhos em *Mangá* de Tezuka, *Tetsuwan Atomu* (Astro Boy), *Jungle Tarei* (Kimba o Leão Branco), *Ribbon no Kishi*, (A Princesa e o Cavaleiro) são algumas das produções feitas que teriam reconhecimento em diversos países, foi Tezuka que uniu suas histórias cinemáticas, com a já existente capacidade que as animações teriam para esse tipo de linguagem, criando assim a primeira era de ouro para as animações televisivas no Japão.

Novamente temos os trabalhos de um autor tanto de animação quanto de obras gráficas a influenciar futuros realizadores, neste caso Osamu Tezuka acabou por influenciar uma geração inteira de artistas incluindo Hayao Miyazaki, que durante a sua carreira teve diversas obras que tem com inspiração obras literárias estrangeiras

Um exemplo mais tangível desse contexto é a série *Arupusu no Shōjo Haiji* (Heidi, a Garota dos Alpes) de Isao Takahata, que viria a trabalhar no Estúdio Ghibli ao lado de Hayao Miyazaki, a princípio essa série aparentava ser difícil de ser veiculada devido a sua temática realista e dramática e o público mais jovem, que consumia os produtos televisivos, desejava narrativas mais fantásticas, no entanto a série de Takahata fez grande sucesso tanto na Europa quanto no Japão, o que permitiu que Takahata e Miyazaki iniciassem uma série de animações baseadas em obras literárias chamada *Sekai Meisaku Gekijō* (Obras Primas do Mundo).

AS ADAPTAÇÕES DE MIYAZAKI

Desde muito jovem Miyazaki teve interesse em ser um artista de *mangá*, Osamu Tezuka foi grande influência em seus trabalhos, no entanto o próprio diretor diz se arrepender de tentar imitar o estilo de Tezuka em seus primeiros trabalhos, este deveria procurar um estilo próprio, após seu ingresso na escola de ensino

médio Toyotama, Miyazaki teve contato com um dos primeiros filmes de animação japonesa que despertou seu interesse por essa arte, *Hakujaden* (O Conto da Serpente Branca) do Estúdio Toei.

Na época o Estúdio Toei era o único estúdio capaz de produzir filmes de animação em longa-metragem, Miyazaki iniciou sua carreira como animador de imagens intermediárias no filme *Wanwan Chushingura* (Cão de Guarda Wanwan) do diretor Akira Daikubara em 1963, além da série para a televisão *Okami Shonen Ken* (Ken, O Menino Lobo). Em 1965 Miyazaki trabalhou no filme *Gariba no Uchu Ryoko* (Gulliver Viaja para além da Lua), este sugeriu o final para o filme, que até então estava insatisfatório.

Foi no filme *Hepburn: Nagagutsu o Haita Neko*, (O Gato de Botas) de 1969 que o diretor foi promovido a animador de imagens key e designer, além de trabalhar no storyboard, este foi ilustrador do *mangá* promocional do filme. Hayao Miyazaki teve papel no filme *Soratobu Yureisen* (O Navio Fantasma Voador) de 1969, em 1971 desenvolveu o design de personagens e estruturas no filme *Ari Baba to Yonjuppiki no Tozoku* (Ali Baba e os Quarenta Ladrões) 1971 de Hiroshi Shirada.

Em 1971 o diretor deixou a Toei para se unir a A-Pro, onde foi codiretor da série em 14 episódios *Rupan Sansei* (Lupin III) ao lado de Isao Takahata, nesse mesmo ano os dois diretores trabalhavam na pré-produção do filme da personagem Pipi Meia Longa, em uma viagem de pesquisa para a Suécia este conheceu a autora Astrid Lindgren, que negou o uso da personagem para o Estúdio, mas apesar disso a personagem Pipi Meia Longa “aparece” no primeiro filme dirigido por Miyazaki após a criação do Estúdio Ghibli *Tenkû no shiro Rapyuta* (O Castelo no Céu) como a Capitã Dola dos piratas voadores, a personagem de seu curta metragem *Yadosagashi* 2006 (Procurando um Lar) também se assemelha muito a Pipi Meia Longa. Miyazaki também dirigiu uma série televisiva chamada *Mirai Shonen Konan* (Conan, o Garoto do Futuro) adaptação do livro infanto-juvenil de Alexander Key, *The Incredible Tide*.

Em 1980 Miyazaki dirigiria uma série televisiva pela TSM, uma coprodução italiana que estrelaria animais antropomórficos recontando contos de Sherlock Holmes chamada *Meitantei Homuzu*.

O próximo filme dirigido por Hayao Miyazaki seria *Kaze no Tani no Naushika* (Nausicaä do Vale do Vento) de 1984, o filme se passaria um futuro pós apocalíptico, onde a raça humana vive a mercê de criaturas gigantescas e se protegendo de florestas de fungos tóxicos, nesse contexto temos a protagonista Nausicaä que tenta encontrar um equilíbrio entre os seres humanos e a natureza que os cerca. No entanto fato a ser notado é que filmes em animação não eram simplesmente criados sem uma obra fonte, os filmes precisavam ser baseados em livros, contos ou *mangás*, devido a um fator histórico.

Por esse motivo a produção de Nausicaä teve de ser adiada até que o diretor Miyazaki criasse uma obra original em *mangá* para se basear, portanto o filme de Nausicaä tem como fonte uma obra gráfica de mesmo nome, mas que conta apenas uma parte de sua história, o diretor trabalharia no *mangá* de 1982 até 1994, seu primeiro volume foi publicado como fonte de propaganda para o filme na revista Animage graças à ajuda de Toshio Suzuki, e devido ao sucesso do *mangá* de Nausicaä, Isao Takahata entrou em contato com Miyazaki com a intenção de ser produtor executivo do filme, o editor da animage Toshio Suzuki viria a se tornar um dos fundadores do Estúdio Ghibli, a colaboração entre eles foi o que permitiu o lançamento do filme e a arrecadação de fundos para a criação do Estúdio. O diretor novamente, agora com seu próprio estúdio, a criar filmes que tem como base a adaptação de obras literárias, como “*Serviço de Entrega Kiki*” e “*O Castelo Animado*”, além de obras que se baseou em criações próprias em *manga*, como “*Vidas ao Vento*”.

ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS

A partir dessa análise percebemos então a relação que a animação japonesa possui, não apenas com o *mangá*, mas também com outras formas de literatura e de contos, esta se baseia em adaptações para as telas de narrativas que foram primeiramente mostradas em outra mídia, percebemos isso nos primeiros anos das animações japonesas, os primeiros filmes tinham como narrativas principal contos folclóricos que já eram de conhecimento da população japonesa, alguns destes sendo as conhecidas fabulas de Esopo.

Durante o período expansionista, dois dos principais personagens da época, *Norakuro* e *Momotaro*, tiveram suas obras animadas baseadas em seus *mangás*

e em contos folclóricos respectivamente. Não apenas isso, mas as animações da época também adaptavam narrativas vindas de outros países, como no caso do conto da vendedora de fósforos de Hans Christian Andersen que foi adaptada para dois filmes e “As Mil e Uma Noites” adaptada para o filme *Bagudaddo-hime*, 1948 (A Princesa de Bagdá) de Ashida Iwao.

Já em relação às animações para a televisão temos Osamu Tezuka que foi pioneiro em relação à maneira de se produzir animações, mas mesmo ele uniu a produção de animação com as histórias que o próprio produzia em *mangá*, *Tetsuwan Atomu* (Astro Boy), *Jungle Tatei* (Kimba o Leão Branco), *Ribbon no Kishi*, (A Princesa e o Cavaleiro) são alguns exemplos.

O próprio diretor Hayao Miyazaki durante a sua carreira teve diversas obras que se basearam nesse modelo, variando de narrativas europeias como Sherlock Holmes, O Gato de Botas, livros como o do autor Alexander Key que se tornaria *Mirai Shonen Konan* (Conan, o Garoto do Futuro), até contos como os das “Mil e Uma Noites”, mas fato a ser notado é que uma das obras de Miyazaki, *Nausicaä do Vale do Vento* de 1984, tomou o rumo contrário, *Nausicaä* teve de ser adiada até que o diretor criasse uma obra original em *mangá* para se basear, no entanto esse *mangá* criado por Miyazaki seria apenas a primeira parte da história de *Nausicaä*, graças ao sucesso do *mangá* e o filme Miyazaki produziu outros capítulos continuando a história da personagem.

Hayao Miyazaki ainda produziria diversas outras obras que teriam como base narrativas em livros ou *mangás*, Dentre as primeiras influências do diretor estão às histórias que este lia em *mangás* quando jovem, principalmente a arte sequencial com temas cinematográficos de Osamu Tezuka e os temas políticos e sociais do autor Sanpei Shitaro (Noburo Okamoto), durante a sua carreira como animador os trabalhos literários de ocidentais como Ursula K. Le Gui, Lewis Carroll, Edward Blishen, Diana Wynne Jones, Eleanor Farjeon, Rosemary Sutcliff e Philippa Pearce tiveram sua participação na criação dos temas que o diretor utilizou em seus filmes, estes são autores de literatura fantásticas, contos e poemas que tem como público crianças e adolescentes, que utilizam na construção do mundo de suas histórias alegorias e seus personagens nem sempre possuem motivações claras, apesar de grande parte dos filmes. Em

1989 o filme *Majo no Takkyubin* (Serviço de Entrega Kiki) foi uma adaptação do livro de mesmo nome da autora japonesa Eiko Kadono. *Kurenai no Buta* 1992 (Porco Rosso) foi inspirado pelo *mangá* de Miyazaki *Hikotei Jidai* (A Era dos Barcos Voadores) *Hauru no Ugoku Shiro* 2004 (O Castelo Animado), foi baseado no livro de mesmo nome da autora Diana Wynne Jones, *Gake no ue no Ponyo* 2008 (Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar), tem como inspiração a obra de Han Christian Andersen “A Pequena Sereia”, além da opera de Richard Wagner “O Anel dos Nibelungos” e a lenda japonesa de “Urashima Taro”, por fim, *Kaze Tachinu* 2014 (Vidas ao Vento), é uma adaptação de uma história em *mangá* criada pelo próprio Miyazaki baseada em Jiro Horikoshi, o criador do avião de guerra japonês Mitsubishi A6M ZERO.

O CASTELO ANIMADO

Tanto o livro quanto o filme a princípio mantém certa similaridade, no entanto com o decorrer da trama percebemos que o diretor escolheu tomar um caminho mais poético e que está também relacionado com seus ideais, enquanto a autora Diana Wynne Jones, que assim como Miyazaki faz obras para o público infantil, decidiu tomar um caminho relacionado ao da fantasia literária, a obra da autora é preenchida de diversos elementos fantásticos, que se perdem em relação ao filme, que acaba por ser uma obra muito mais intimista e que de certa forma propaga os já conhecidos ideais antibelicistas do diretor.

Ambas as obras iniciam com a protagonista Sophie, que acredita que seu destino é continuar com a chapelaria da família sem nunca ter ambições. Certo dia quando saiu para visitar sua irmã Lettie, acaba se deparando com bonito jovem, que, conforme a narrativa se desenvolve no livro, descobrimos ser o mago Howl. Essa descoberta é feita imediatamente por Sophie no filme;

Esse encontro atrai a atenção da Bruxa das Terras Devastadas, que lança um feitiço sobre Sophie, a transforma numa velha. Esta então decide sair de casa para encontrar um modo de quebrar a maldição. No caminho a velha Sophie liberta um espantalho enfeitado com cabeça de nabo, e no livro um cão, esta então chega ao castelo animado do mago Howl. Lá ela encontra o demônio de fogo Calcifer que propõe quebrar seu feitiço desde que ela quebre o contrato que o prende ao mago.

Pela manhã quando o mago lhe questiona sobre quem ela é Sophie diz que é a nova faxineira. A partir disso temos então a história se desenvolvendo com Sophie tentando descobrir uma maneira de quebrar a maldição.

Desde o princípio podemos notar diversas diferenças entre as obras, No livro somos apresentados à família de Sophie, sabemos detalhes a respeito de seu pai que faleceu e deixou a chapelaria como herança para as filhas, uma das maiores mudanças a respeito da adaptação das obras é que a família de Sophie está com problemas financeiros, por esse motivo não possuem condições de manter diversos empregados, no livro temos apenas uma, que trabalha na loja junto de Sophie, enquanto no filme existem várias outras mulheres que estão na loja. Descobrimos que Sophie tem na verdade uma madrasta que é a mãe de sua irmã mais nova Martha e os motivos financeiros que levaram a separação das filhas. Devido a isso as duas irmãs mais novas, Lettie e Martha, são apresentadas de maneira muito mais complexa no livro, descobrimos que ambas trocam de identidade, Martha deveria ter ido aprender magia em outra cidade e Lettie deveria ir trabalhar no café. Por esse motivo, Sophie no início do livro não sai para visitar Lettie, mas sim Martha, apesar de no livro Martha já revelar o plano para Sophie no filme, não há essa revelação, o diretor escolheu não nos envolver em tramas secundárias, por isso existe a possibilidade de que este detalhe tenha sumido completamente da obra.

As mudanças realizadas neste sentido pelo diretor se deem ao fato de que este quis transmitir uma situação de solidão, ao invés de sermos apresentados a Sophie num contexto familiar, a vemos completamente sozinha e retraída, sabemos que está possui uma família, mas que está distante. Além do ambiente profissional, no livro vemos uma protagonista muito mais conformada com sua condição de irmã mais velha que não pode possuir ambições, mas no filme temos Sophie sofrendo devido a sua condição, tanto que a presença de mais mulheres trabalhando na loja e que possuem obvias diferenças de personalidade faz com que essa ideia seja reforçada, Sophie está só onde quer que esteja dessa forma o impacto das cenas de perseguição escolhidas pelo diretor toma outro sentido, como veremos ao final do livro.

Os acontecimentos então voltam a ser similares em ambas às obras, Sophie encontra a Bruxa das terras desoladas e a amaldiçoa a tornando uma velha senhora, uma única diferença mais marcante a respeito do que vemos é que enquanto no livro a Bruxa é descrita como sendo muito bela, no filme temos uma Bruxa mais monstruosa, a escolha do diretor a esse respeito se deve novamente a fatos que ainda estão para acontecer durante o filme, descobrimos que a Bruxa das terras desoladas de Miyazaki é na verdade uma velha senhora, que quando despida de toda a magia que a mantém se torna inofensiva, enquanto a Bruxa da autora Diana Wynne Jones mantém suas características físicas até o final da obra.

Sophie então sai em busca de uma cura para sua maldição, no caminho apesar de não ser explícito, mas sim citado por alguns personagens que estão presentes, descobrimos que Sophie está à procura de sua outra irmã, que até então acreditamos que seja Martha, mas na verdade é Lettie. O nome dela nunca é dito, no entanto, para os leitores da obra original, fica claro a escolha de Sophie ao procurar sua irmã.

Após alguns acontecimentos, como a libertação do espantalho com cabeça de nabo e, no livro de um cão, Sophie chega finalmente ao castelo animado do mago Howl.

Novamente temos diversas similaridades entre o livro e o filme, apenas alguns detalhes, que somente terão explicação com o livro, são deixados de fora do filme, à rotina que se segue é basicamente a mesma, quando mago está em seu castelo, no entanto temos a maior diferença de personalidade encontrada no personagem, enquanto no filme Howl é excêntrico e demonstra ser um mago poderosíssimos, com diversas demonstrações desde o começo, demonstrações estas que tem apenas função estética, e está muito mais ligado aos acontecimentos que se passam em segundo plano do filme, como a guerra por exemplo. No livro temos um Howl que é muito mais fútil, mulherengo e que se preocupa de mais com a aparência do que os acontecimentos em segundo plano, na verdade aí está outra grande diferença entre as obras, enquanto o diretor Miyazaki escolheu a guerra como conflito de segundo plano, no livro a guerra nunca acontece muito pelo contrário, fica a noção que esta pôde ser

evitada devido às ações de Howl e de Sophie. Em algumas cenas do filme vemos Howl se envolvendo diretamente em conflitos armados, se transformando em um grande pássaro, no livro essa atitude não seria praticada por ele devido a sua vaidade.

Uma das maiores diferenças que se tem entre as obras em relação à construção de mundo é que, enquanto o diretor escolheu nos transportar para um universo fechado em qualquer ligação com o nosso universo, a autora faz com que exista uma ligação entre eles. No livro uma das cores que estão no disco da porta levam os personagens até a o país de Gales, de fato ficamos sabendo que o mago Howl é na verdade galês e que este encontrou uma forma de se transportar para o universo de Sophie. As reações dos personagens quando estão em Gales é de total distanciamento, não sabendo explicar nem mesmo o que é um automóvel, uma televisão entre outras coisas. Enquanto no filme são vistos automóveis e aparelhos eletrônicos e em nenhum momento temos ligação com Gales, o disco na porta do mago o transporta para um lugar que aparentemente está constantemente em guerra, este o transporta para uma zona de conflito.

Ao que diz respeito à exibição de soldados na cidade, as bandeiras sendo portadas e as máquinas de guerra, tem apenas função estética, o gosto do diretor por colocar em seus filmes máquinas voadoras excêntricas, neste caso, acabou por se mostrar um exagero.

Calcifer, o demônio de fogo, que faz com que o castelo se movimente, em ambas as obras é o coração de Howl que habita uma estrela cadente, a única e verdadeira diferença entre Calcifer do livro e do filme é sua aparência física, enquanto no filme ele é apenas uma bola e fogo com olhos e boca que conversa com os personagens, no livro este aparenta ter diversas cores e uma aparência mais demoníaca.

A respeito de tramas secundárias que foram deixadas de lado e o aprendiz de Howl, Michael, temos as seguintes diferenças. Primeiramente a idade do personagem, enquanto no livro Michael tem 15 anos de idade no filme ele nos é retratado como sendo muito mais jovem, cerca de 10 anos. Essa diferença na idade do personagem faz com que certos acontecimentos sejam deixados de lado, por exemplo, o fato do Michael dos livros estar apaixonado pelo irmão de

Sophie Martha, que estava se disfarçando de Lettie na cafeteria, ao mesmo tempo em que temos uma pequena trama onde o mago Howl este também em busca de uma mulher que se chama Lettie, esta, no entanto, é a verdadeira Lettie que trocou de lugar com sua irmã e foi estudar magia. Todos estes acontecimentos são excluídos do filme e conseqüentemente, o final de ambas as obras é bem diferente.

Até determinado ponto do filme o diretor manteve todos os personagens apresentados, excluindo alguns, devido ao tempo e a seus papéis de menor importância, não havia demonstrado até então nenhum personagem que fosse uma amalgama de outros personagens nem fez com que estes mudassem de gênero, no entanto, enquanto no livro somos apresentados ao desaparecimento do mago do rei, Sullivan e a professora de Howl, madame Pentstemmom. No filme temos apenas um personagem que possui estas duas funções, madame Sullivan, que é tanto professora de Howl quanto feiticeira do rei. Esta escolha do diretor tenha, novamente, a função de excluir certos acontecimentos que são serão retratados durante o filme.

Uma característica muito importante que deve ser notada em relação à Sophie é que durante todo o livro, esta, quando transformada em uma idosa pela Bruxa das terras devastadas, se mantém assim durante todo o livro. No entanto no filme Sophie constantemente mudando de aparência, de uma senhora mais idosa para uma mais jovem dependendo do seu humor, não fica exatamente claro o porquê de o diretor dar tal característica a personagem, pois outra grande diferença entre elas é que a Sophie do filme não possui nenhuma característica mágica. Portanto esse fato fica sem qualquer explicação.

O grande conflito final, no filme se deve as ações da bruxa das terras devastadas e a guerra que se aproxima, temos Howl enfraquecido devido aos conflitos em que participa e a destruição do castelo, ao final descobrimos que Calcifer era de fato uma estrela cadente que toma o coração de Howl para continuar viva, a Bruxa das terras devastadas se junta aos personagens no final como uma velhinha inofensiva e todos são vistos partindo no castelo que agora voa. No livro há um grande conflito entre a Bruxa das terras devastadas e Howl, uma batalha ocorre e Sophie tem de enfrentar a Bruxa em seu próprio castelo, descobrimos

que a Bruxa, assim como Howl, tem uma estrela cadente em posse de seu coração, o final acontece com a destruição da Bruxa e a quebra da maldição de Sophie, neste momento temos a reunião de todos os personagens que até então não se encontravam, Martha, Lettie, a madrastra de Sophie, Fanny, a professora de Lettie Sra. Fairfax, Michael, Howl, o mago Sullivan e o irmão desaparecido do rei. A escolha de Jones para esse final se deve ao fato de ser uma autora de literatura infantil, portanto apesar dos diversos conflitos apresentados o final não poderia ser diferente, uma reunião feliz com todos os personagens é o esperado. Enquanto no filme o diretor escolheu um grande clímax para em seguida termos uma cena calma. Essa característica do diretor se deve ao fato de que nem tudo em suas obras necessitam de explicação, apenas as expressões dos personagens já nos dizem o que se passa.

CONCLUSÃO

Percebemos então que apesar das claras diferenças entre as duas obras Miyazaki fez um bom trabalho em transpor a visão de Jones para uma obra fílmica, podemos argumentar que este fez diversas mudanças estruturais e em personagens importantes, mas tais mudanças foram necessárias para que pudesse criar uma obra que fosse ao mesmo tempo relacionada com a de Jones e algo que fosse próprio seu.

Este não foi o primeiro e nem seria o último trabalho que realizou adaptando uma obra, Miyazaki não é nenhum pioneiro no que diz respeito a esse quesito, diversos autores, desde antes da segunda-guerra mundial já realizavam trabalhos de adaptações para o cinema de animação, graças a isso o diretor teve diversas influências, como Osamu Tezuka, por exemplo, que fizeram com que ele criasse obras baseadas tanto em literaturas estrangeiras, japonesas e suas próprias obras gráficas.

3.8. Ponyo, uma amizade que veio do mar: Ponyo e suas semelhantes no contexto do insólito.

O intuito deste capítulo é a categorização do filme *Gake no Ue no Ponyo* 2008 (Uma Amizade que Veio do Mar), do diretor Hayao Miyazaki através da análise de suas referências, entender quais caminhos foram tomados pelo diretor para que a elaboração deste filme fosse possível e compreender as características do insólito presente no mesmo são essenciais para tal. Como observado em diversos de seus filmes, o Insólito é característica presente, no entanto o que difere este dos demais são as reações dos personagens quando de frente a uma situação insólita, essa característica será fundamental para a categorização do filme.

Entende-se por insólito tudo aquilo que se apresenta na narrativa como sendo sobrenatural, mágico, espiritual e etc., algo que rompe com a realidade do espectador. Mantendo em mente a diferenciação dos elementos narrativos dos gêneros do insólito e como estes são apresentados.

Para que possamos categorizar o filme *Gake no ue no Ponyo* 2008 no contexto do insólito, devemos primeiramente entender quais as características existentes no mesmo e a forma como se apresentam, além da análise das referências que o diretor utilizou para a criação deste filme, portanto a diferenciação dos gêneros que se apresentam na categoria do insólito devem ser aplicadas, mais precisamente o Realismo-Mágico, o Fantástico e o Maravilhoso, pois estes, no contexto do filme, podem ser aplicados, devido as suas similaridades na forma em que abordam acontecimentos extranaturais, a diferença entre essas categorias é a maneira como os personagens no universo estabelecido se comportam em relação a esses acontecimentos que rompem com o mundo comum.

AS OBRAS

Este filme tem com base de criação três obras de ficção, o conto de fadas de Hans Christian Andersen “A Pequena Sereia”, a ópera de Richard Wagner “O Anel dos Nibelungos”, mais precisamente “A Valquíria” e a lenda folclórica japonesa de Urashima Taro. Apesar das diferenças de épocas e de origens, o

que essas obras possuem em comum é a figura feminina que se apresenta como representante de um plano astral, mágico ou sobrenatural e é esta personagem que causa o rompimento com o mundo comum, não apenas isso, mas a obra do diretor Miyazaki apresenta diversas semelhanças com essas outras nas quais se inspirou, listando essas semelhanças podemos então determinar quais elementos insólitos que se apresentam e quais devem ser utilizados na análise.

Originalmente criado para ser uma história a respeito de um garoto e seu sapo, o filme se desenvolveu para uma narrativa com maior semelhança com o conto de fadas “A Pequena Sereia” criado pelo autor dinamarquês Hans Christian Andersen, de fato, esta é uma versão de Hayao Miyazaki da obra, mas que em determinados pontos mantém semelhanças com a obra original.

Ponyo é uma criatura mágica marinha que quer fazer parte do mundo da superfície, elementos como a possibilidade dela se tornar espuma do mar e o fato desta possuir diversas irmãs são exemplos dessas semelhanças, outra característica, que foi “emprestada” de outra adaptação da obra de Andersen foi à cor dos cabelos de Ponyo, estes são ruivos assim como na protagonista da versão animada da Disney de 1989. Andersen não cita a cor dos cabelos da sereia em seu conto, no entanto o próprio diretor afirma que, apesar de ter assistido este filme feito pelos estúdios Disney, este deliberadamente não assistiu novamente durante a produção de Ponyo (CASTRO, 2012.).

A obra de Richard Wagner *Der Ring des Nibelungen* (O Anel dos Nibelungos) também possui semelhanças narrativas ao filme, este ciclo de quatro óperas compostas por Wagner, retratando as sagas nórdicas e suas mitologias, nos apresenta em *Die Walküre* (A Valquíria) a personagem Brünnhilde, desrespeitando ordem de seu pai Wotan para ajudar um mortal e devido a isso é deposta de seus poderes e se torna uma mortal. Cf. SCHWARM. (2016)

Percebe-se então as semelhanças do filme de Hayao Miyazaki com a obra de Wagner, o verdadeiro nome de Ponyo é Brünnhilde, esta também é um ser sobrenatural que perde sua imortalidade e magia devido a uma desobediência. Ainda podemos notar outra referência a Wagner durante o filme, na música *Ponyo no Hikou* (A Partida de Ponyo) nota-se uma clara semelhança com “Cavalcada das Valquírias” composta por Wagner.

Além dessas inspirações na literatura e cultura ocidentais, temos também referências a contos da mitologia do país do próprio diretor, “A Lenda de Urashima Taro”, também fala a respeito de um ser humano que teve contato com criaturas mágicas marinhas.

Essa lenda conta a história de Urashima Taro, um pescador japonês que um dia salvou uma tartaruga que estava sendo maltratada na praia por alguns meninos, Taro a salva e a retorna ao mar, o pescador então descobre que esta tartaruga, assim como Ponyo é uma princesa, uma representante de um universo mágico regido por um ser espiritual e que acaba por trazer um ser humano para dentro deste universo sobrenatural além de retratar as consequências disso.

Tendo essas diversas referências em mãos notamos a capacidade do diretor de sintetizar diversos elementos tanto da cultura ocidental quanto da Japonesa, algo que todas essas obras possuem em comum é o desprendimento da realidade comum, o conto da pequena sereia é um conto de fadas e que tem em sua essência, além do entretenimento infantil, a moral oculta e a transmissão de uma mensagem através das metáforas. As óperas de Wagner são representações das sagas nórdicas, que possuem como personagens Deuses, heróis e monstros que estão estabelecidos num universo próprio e hermético, distante do mundo real. A lenda de Urashima Taro é um conto folclórico que nos apresenta um mundo fantástico que coexiste com o natural e que é aceito pelo personagem sem qualquer estranheza aparente.

O INSÓLITO

Esses elementos citados nas obras fazem parte da categorização do insólito, pois relatam acontecimentos que consideramos fora da realidade habitual e/ou se apresentam num universo fantástico, no entanto devemos compreender as pequenas diferenças que o filme apresenta em sua narrativa, pois, assim como os gêneros do insólito, a maneira como estes acontecimentos extranaturais são abordados influenciam na leitura do espectador.

Em 2008 o diretor Hayao Miyazaki retorna as salas de exibição com o filme *Gake no ue no Ponyo* (Uma Amizade que Veio do Mar), este filme conta a história de Brünhilde, uma menina-peixe dourado filha de Gran-mamare, o espírito do

oceano e Fujimoto, um mago que outrora foi humano, mas que agora vive debaixo d'água, e Sosuke, um garoto de cinco anos que vive com sua mãe Lisa, que trabalha em uma casa de repouso cuidando de diversas senhoras. Sosuke encontra Brünhilde presa em um frasco de vidro, a resgata e a nomeia Ponyo.

Neste contexto podemos notar que no universo diegético do filme existem duas realidades que coexistem, o mundo mágico sob as águas do oceano e o que aparenta ser uma representação do mundo real na superfície, tendo isso estabelecido, podemos notar uma característica fundamental do gênero maravilhoso. Uma realidade que se distânciava completamente do mundo material e real.

“DE MODO QUE UM TRAÇO DISTINTIVO DO GÊNERO MARAVILHOSO É O DE INTRODUIR UMA FENOMENOLOGIA META-EMPÍRICA NEGANDO COMPLETAMENTE SUA PROBABILIDADE DE REALIZAR-SE NO MUNDO CONCRETO E MATERIAL.” (MARÇAL, 2009, P. 02)

Portanto podemos presumir que os acontecimentos que se sucedem no filme não ocorrem num mundo real e material, mas sim num que se assemelha a este. Percebemos então a semelhança com o conto de Andersen.

Neste conto de fadas, assim como o filme possui duas realidades distintas, mas que coexistem no mesmo mundo e que, no entanto, pode não ser o mundo material e real, outra relação é feita, esses contos são diretamente relacionados com o universo maravilhoso segundo Todorov:

“RELACIONA-SE GERALMENTE O GÊNERO MARAVILHOSO AO DO CONTO DE FADAS; DE FATO, O CONTO DE FADAS NÃO É SENÃO UMA DAS VARIEDADES DO MARAVILHOSO E OS ACONTECIMENTOS SOBRENATURAIS AÍ NÃO PROVOCAM QUALQUER SURPRESA: NEM O SONO DE CEM ANOS, NEM O LOBO QUE FALA, NEM OS DONS MÁGICOS DAS FADAS [...]” (TODOROV, 1975, P. 60)

Deve-se ter em mente que essa característica do maravilhoso se deve pelo fato do universo construído para o espectador ser considerado fechado em si mesmo, este se estabelece com regras próprias e não devemos encarar os

acontecimentos extranaturais com total estranheza, pois estes tornam possíveis segundo as regras estabelecidas do universo apresentado.

Temos então semelhança com a obra de Wagner, na ópera do anél dos nibelungos, os acontecimentos são apresentados para os espectadores num universo mágico-religioso, as lendas retratadas fazem parte da mitologia nórdica, nestas a aparição de seres, como por exemplo, valquirias, dragões, anões e etc. não são apresentados para nós como fora do possível, ao contrário, é esperado o aparecimento dos mesmos e não há questionamentos a respeito disso.

No entanto essa característica do maravilhoso apenas pode ser aplicada na narrativa do filme se considerar o mundo diegético como não sendo o mundo material e real, mas sim um similar, o que não aparenta ser o caso. A vontade de Ponyo em se tornar humana vai contra a vontade de seu pai e esta ao fugir de sua casa causa um desequilíbrio ambiental, fazendo que ocorra uma tempestade e as águas do oceano invadam a terra. Gran-mamare chega ao submarino de Fujimoto esta diz que Sosuke deve passar por um teste para que Ponyo possa viver como um ser humana ao lado dele e restaurar o equilíbrio da natureza. As duas crianças acordam no dia seguinte para descobrir que a maioria das terras ao redor da casa foi coberta pelo oceano. Estes então decidem sair para encontrar a mãe de Sosuke, uma vez que é impossível para Lisa para voltar para casa, com a ajuda da magia de Ponyo, eles fazem um barco de brinquedo crescer e partem para o mar.

Esse acontecimento representa uma ruptura no cotidiano dos personagens com um acontecimento extranatural, estes, que estão na escala do mundo material e real, Sosuke, por exemplo, reagem de acordo com as regras de seu universo e a maneira como os personagens encaram essa situação é o que diferencia o gênero fantástico do realismo-mágico. No gênero fantástico esse acontecimento que ocorre no mundo natural é percebido com estranheza pelos personagens.

“O SOBRENATURAL É TRATADO DE UMA FORMA MUITO DIFERENTE PELO DISCURSO NARRATIVO CONSTRUÍDO PELO GÊNERO FANTÁSTICO. O EVENTO SOBRENATURAL SURGE EM MEIO A UM CENÁRIO FAMILIAR, COTIDIANO E VEROSSÍMIL. TUDO PARECE REPRODUZIR A VIDA COTIDIANA, A NORMALIDADE DAS EXPERIÊNCIAS CONHECIDAS, QUANDO ALGO INEXPLICÁVEL E EXTRAORDINÁRIO ROMPE A ESTABILIDADE DESTE MUNDO NATURAL E DEFROTA AS PERSONAGENS COM O IMPASSE DA RAZÃO.” (MARÇAL,2009, P. 02)

Portanto, se considerarmos o mundo da superfície como uma representação do material e real, o filme então se volta para o gênero fantástico, este acontecimento cuja explicação não é detalhada, mas ocorre de certa maneira, Ponyo deixa a água do mar invadir um poço que possui soluções mágicas, faz com que os personagens se deparem com uma situação na qual devem optar, segundo Todorov, por relacionar os acontecimentos a uma ilusão, uma falsa percepção dos sentidos, ou um acontecimento real.

“OU O DIABO É UM SER IMAGINÁRIO, UMA ILUSÃO, OU ENTÃO EXISTE REALMENTE, COMO OS OUTROS SERES VIVOS, SÓ QUE O ENCONTRAMOS RARAMENTE. O FANTÁSTICO OCUPA O TEMPO DESSA INCERTEZA; ASSIM QUE ESCOLHEMOS UMA OU OUTRA RESPOSTA, SAÍMOS DO FANTÁSTICO PARA ENTRAR NUM GÊNERO VIZINHO, O ESTRANHO OU O MARAVILHOSO.” (TODOROV, 1969, P. 148)

Podemos notar que durante o filme, não apenas os protagonistas, mas também diversas outras pessoas que não estão diretamente reacionadas com a trama, sofrem com o acontecimento, portanto podemos excluir a hipótese de que o que este acontecimento é uma ilusão, excluindo dessa maneira o gênero estranho, não apenas isso, mas acontecimentos que se apresentam fora do escopo dos protagonistas, como o aparecimento de Gran-mamare nas águas também implica que o que se passa é real e está relacionado a questões mágicas e espirituais, excluindo uma possível explicação lógica ou científica a respeito dos acontecimentos.

Durante o filme os protagonistas não estão preocupados em encontrar uma resposta para o acontecimento, o objetivo deles é muito mais simples, encontrar a mãe de Sosuke que não pode retornar para casa, de fato nem mesmo eles sabem que se encontram numa situação que define a resolução do problema apresentado, essa característica dos protagonistas de encarar os acontecimentos sem se preocupar em buscar uma explicação lógica para o acontecimento, é uma característica do gênero do realismo-mágico.

O realismo-mágico por sua vez, por uma questão estilística, nos mostra um acontecimento extranatural de forma comum, os protagonistas encaram com naturalidade e, por vezes, não fazendo nenhuma menção do mesmo, estes acontecimentos extranaturais não são explicados para o espectador, este deve compreender que, por uma escolha do autor, o irreal, mágico, sobrenatural e etc. faz parte do universo apresentado e deve ser aceito.

“EM UM TEXTO DE REALISMO MÁGICO O CONFLITO LÓGICO ENTRE O NATURAL E O SOBRENATURAL SE SUSPENDE AO SE ACEITAR O IRRACIONAL COMO NATURAL, O QUE É CONSEGUIDO DEVIDO À FIGURA DO AUTOR IMPLÍCITO.” (RODRÍGUEZ, 2005, P. 22, TRADUÇÃO LIVRE)⁸⁵

Assim como na lenda de Urashima Taro, temos um protagonistasita que não busca uma resposta para os acontecimentos, nem mesmo a narrativa se preocupa com isso, devemos compreender que, por ser uma lenda japonesa, a questão histórico-religiosa está presente, o povo japonês não separa o mundo dos homens do mundo espiritual. “No xintoísmo, o homem é a força exterior, isto é, a Natureza ou o Todo – o material e o imaterial, o visível e o invisível, são um só (ibidem).” (KANELOYA, 2013, p. 14)

Devido a essa questão cultural podemos compreender a relação existente entre o protagonista Urashima Taro e os acontecimentos, o mundo apresentado, que diferentemente do gênero maravilhoso, representa o material e real, os acontecimentos não são encarados como fora da realidade, pois é uma representação de uma característica cultural e religiosa, o mesmo ocorre no filme, o mundo mágico sob as águas do oceano existe no mesmo universo que o mundo material e real, pois, devido a uma característica inerente ao povo japonês, não há tal separação.

Tanto Ponyo quanto Sosuke não encaram a situação como algo que necessite uma explicação, é apenas algo que está interferindo com o retorno de Lisa, talvez

⁸⁵ “En un texto de realismo mágico el conflicto lógico entre lo natural y lo sobrenatural se suspende al aceptarse lo irracional como natural, lo que se logra en el escrito mediante la figura del autor implícito.”

devido à questão da idade dos protagonistas e devido a Ponyo ser uma criatura nascida do extranatural, eles não se preocupam com tais fatos, outros personagens como Lisa e as idosas da casa de repouso aceitam os acontecimentos ao ponto que é garantido a elas a capacidade de respirar sob a água.

Para que possamos categorizar o filme como parte do gênero do realismo-mágico, devemos considerar apenas os protagonistas como integrantes do universo criado, sendo estes os únicos que encaram os acontecimentos extranaturais como cotidianos, no entanto no universo diegético do filme existem outros personagens que sofrem com a influência do extranatural e estes nem sempre o encaram com naturalidade, as outras pessoas da cidade são afetadas pelo acontecimento e são obrigados a buscar abrigo, a senhora Toki, uma das idosas da casa de repouso onde Lisa trabalha, está assustadíssima com o que acontecimento.

CONCLUSÃO

Apesar das diversas características que se apresentam no filme, algumas que podem dificultar a categorização do mesmo, chegamos à conclusão de que o filme se encontra no gênero fantástico, pois este apresenta um mundo material e real onde ocorre um fato inverossímil que é percebido com estranheza pelos personagens. Negando dessa forma as outras esferas do insólito, como o realismo mágico, onde os acontecimentos extra-naturais não são percebidos com estranheza pelos personagens e o maravilhoso apenas pode ser aplicado na narrativa do filme se considerar o mundo diegético como não sendo o mundo material e real, mas sim um similar, que se apresenta de maneira hermética e possui regras estabelecidas, o que não aparenta ser o caso.

3.9. Vidas ao vento: O Conceito de Vazio nos Filmes.

Este capítulo se faz a respeito do filme *Vidas ao Vento* (2013) de Hayao Miyazaki, analisaremos o filme a partir de um conceito presente tanto no cotidiano quanto nas artes japonesas, um conceito chamado “*Ma*”.

Veremos como este influencia na maneira como o diretor dá ritmo à montagem de seus filmes e a maneira como isto influencia a maneira como o público se relaciona com os personagens criados por ele, devemos então primeiramente conceitualizar o “*Ma*” para que possamos apontá-lo no filme, para que então possamos relacionar este conceito aos filmes do diretor, na montagem e ritmo e no contexto das relações dos personagens.

Novamente devemos ter em mente que assim como neste, podemos observar em outros filmes o “*Ma*”.

ESPAÇO VAZIO OU “*MA*”

Ma (間), é uma palavra japonesa que pode significar "intervalo", "espaço vazio", ou "distância entre duas partes estruturais". Para os japoneses este é um conceito aplicado em suas manifestações artísticas; arquitetura, pintura, artes marciais, teatro, literatura e cinema. “*Ma* é um alinhamento de sinais. *Ma* é um lugar vazio onde todos os tipos de fenômenos aparecem, passam e desaparecem, onde vários símbolos de arranjo de fenômenos e formas altamente elásticas aparecem” (ISOZAKI, 1979, p. 69.)

Diferente dos conceitos de beleza ocidentais, os japoneses tendem a associar a beleza vista ao subjetivo, esta apenas pode se manifestar a través daquilo que não expressa de imediato, mas sim através do que estamos dispostos a enxergar. “*Ma*” observado nas artes japonesas pode ser traduzido pelo minimalismo na arquitetura das casas e templos, onde estes se apresentam com grandes espaços vazios e com poucos móveis, este conceito pode ser entendido também através da relação que os japoneses possuem com a natureza.

“OUTRA IMPORTANTE CONSIDERAÇÃO A SER ANALISADA A FIM DE SE COMPREENDER A CONCEPÇÃO ESPACIAL JAPONESA PARA AS CASAS TRADICIONAIS É O CONCEITO DE BELEZA. O CONCEITO JAPONÊS DE

BELEZA É, ALGUMAS VEZES, DE DIFÍCIL TRADUÇÃO PARA A CULTURA OCIDENTAL. A BELEZA EXPRESSA-SE BASICAMENTE ATRAVÉS DO DIÁLOGO COM A NATUREZA.” (KARPOUZAS, 2003, P. 36).

Podemos perceber então que na arquitetura, *Ma* é percebido na questão dos espaços literais que existem em um ambiente, a falta de preenchimento nestes ambientes permite o preenchimento deste espaço vazio com elementos naturais, como por exemplo a luz do sol e conseqüentemente permitindo a contemplação deste elemento.

“PORÉM O MA NÃO SE RESUMIA APENAS AOS ELEMENTOS ESTRUTURAIIS DO ESPAÇO, MAS TAMBÉM ESTAVA PRESENTE NO ARRANJO PARA OS USOS TEMPORÁRIOS, CARACTERÍSTICOS DA CULTURA JAPONESA. O MA ERA CRIADO PELA ADIÇÃO E REMOÇÃO DE PORTAS DE CORRER, JANELAS PORTÁTEIS E UTENSÍLIOS QUE PROPORCIONAVAM A ADAPTAÇÃO DA CASA ÀS MUDANÇAS DE ESTAÇÃO, USOS E NECESSIDADES SOCIAIS. DE ACORDO COM KIYOSHI SEIKE O ARQUITETO AO PLANEJAR A CASA TRADICIONAL CRIAVA O MADORI, OU SEJA, UM SENTIDO DE LUGAR, ALGO INVISÍVEL, PORÉM PERCEPTÍVEL.” (NEIVA; RIGHI, 2008, P. 01)

Nas artes plásticas por sua vez, temos o *Ma* expressado através de espaços negativos, os espaços não preenchidos em uma tela, neste caso são parte crucial da composição da pintura. Uma maneira melhor de se compreender este conceito nas artes plásticas é que *Ma* se torna nossa consciência e compreensão da obra de arte, que ocorre não devido a algo que é criado por elementos de composição, mas sim pela falta deles, esse processo ocorre na imaginação dos observadores que experimentam estes elementos. Portanto, *Ma* pode ser definido como a experiencia compreendida no intervalo das imagens.

Isso ocorre também na musica e na dança, as pausas dos instrumentos musicais e nos movimentos dos dançarinos também podem ser interpretados dessa maneira.

“ESSE CARÁTER DA POSSIBILIDADE, POTENCIALIDADE E AMBIVALÊNCIA PRESENTE NO MA CRIA UMA ESTÉTICA PECULIAR QUE IMPLICA A VALORIZAÇÃO, POR EXEMPLO, DO ESPAÇO BRANCO NÃO DESENHADO NO PAPEL, DO TEMPO DE NÃO AÇÃO DE UMA DANÇA, DO SILÊNCIO DO TEMPO MUSICAL, BEM COMO DOS ESPAÇOS QUE SE

SITUAM NA INTERMEDIÇÃO DO INTERNO E EXTERNO, DO PÚBLICO E DO PRIVADO, DO DIVINO E DO PROFANO OU DOS TEMPOS QUE HABITAM O PASSADO E O PRESENTE, A VIDA E A MORTE.” (OKANO, 2013 – 2014, P. 151)

Como podemos observar “*Ma*” pode significar “vazio com um propósito”, seu significado se expressa na ausência de algo. No entanto nos filmes de Miyazaki, por sua vez, o conceito é apresentado não na ausência de movimento ou nos espaços vazios, mas sim nos intervalos das narrativas.

INTERVALOS DE NARRATIVA.

Em seus filmes podemos perceber que existem situações onde os persoagens param suas ações e acabam por não fazer nada que tenha como função o desenvolvimento da narrativa, em *Vidas ao Vento* (2013), podemos perceber essas situações mais facilmente.

“EU DISSE A MIYAZAKI QUE EU AMO O ‘MOVIMENTO GRATUITO’ EM SEUS FILMES; EM VEZ DE CADA MOVIMENTO SER DITADO PELA HISTÓRIA, ÀS VEZES AS PESSOAS SIMPLEMENTE SE SENTARÃO POR UM MOMENTO, OU SUSPIRARÃO, OU VERÃO UMA CORRENTE DE ÁGUA, OU FARÃO ALGO EXTRA, NÃO PARA AVANÇAR A HISTÓRIA, MAS APENAS PARA DAR A SENSAÇÃO DE TEMPO E LUGAR E QUEM SÃO. ‘NÓS TEMOS UMA PALAVRA PARA ISSO EM JAPONÊS’, DISSE ELE. ‘É CHAMADO MA. VAZIO. ESTÁ LÁ INTENCIONALMENTE’”. (EBERT, 2002, P. 01. TRADUÇÃO LIVRE.)⁸⁶

A ideia de que existam momentos nos filmes do diretor que não tenham necessariamente uma função narrativa são a representação do conceito de *Ma* aplicado no filme. Momentos de contemplação são apresentados de maneira com que haja diversas pausas na narrativa dos filmes, estes momentos são geralmente apresentados após uma grande ação. O silêncio e a falta de desenvolvimento da narrativa nesses momentos são na verdade uma maneira

⁸⁶ “I told Miyazaki I love the “gratuitous motion” in his films; instead of every movement being dictated by the story, sometimes people will just sit for a moment, or they will sigh, or look in a running stream, or do something extra, not to advance the story but only to give the sense of time and place and who they are. ‘We have a word for that in Japanese,’ he said. “It’s called ma. Emptiness. It’s there intentionally.”

que o diretor encontrou para que possamos nos conectar com os personagens. No caso dos filmes, temos que nos voltar ao ideograma, o *kanji* de *Ma*.

Este ideograma (間) é a combinação de outros dois, (門) porta e (日) sol. O que aparentemente são duas ideias sem relação entre si se tornam esclarecedoras quando aplicados aos filmes. Uma porta aberta nada mais é que um espaço vazio, uma ausência, no entanto é através dessa ausência que podemos observar a luz do sol que se manifesta através desse vazio.

Dessa maneira podemos observar no filme diversos momentos em que nos deparamos com esse conceito, momentos onde o protagonista não necessariamente realiza uma ação que faz com que a narrativa se desenvolva.

O primeiro momento em que podemos observar isso é quando o, ainda jovem, protagonista Jiro Horikoshi, após retornar a sua casa vai observar as estrelas no telhado, nessa cena temos então uma pausa nos acontecimentos da narrativa e recebemos todas as informações necessárias para nos conectarmos com o protagonista, é nesse respiro que percebemos as vontades do protagonista, ele quer ser piloto de aviões, e suas dificuldades, não poder realizar esse desejo devido a seu problema de vista. Nesse pequeno intervalo onde o protagonista não faz nada, temos então um vazio. O conceito se aplica, é através desse vazio que o subjetivo de Jiro se manifesta e então podemos realmente compreendê-lo.

Devemos notar que durante todo o filme essas pequenas pausas na narrativa ocorrem após alguma ação muito importante ou algo grandioso, nunca durante o acontecimento, pois a ação não permite que haja conexão com os personagens, a ação deve ser observada para ser absorvida mais tarde.

"ELE BATEU AS MÃOS TRÊS OU QUATRO VEZES. 'O TEMPO ENTRE AS MINHAS PALMAS É MA. SE VOCÊ APENAS TEM AÇÃO SEM PARAR, SEM ESPAÇO PARA RESPIRAR, É APENAS OCUPAÇÃO, MAS SE VOCÊ DEMORAR UM MOMENTO, A CONSTRUÇÃO DA TENSÃO NO FILME PODE SE TORNAR UMA DIMENSÃO MAIS AMPLA. SE VOCÊ APENAS TIVER UMA TENSÃO CONSTANTE A 80 GRAUS, TODO O TEMPO VOCÊ FICA ENTORPECIDO.' O QUE AJUDA A EXPLICAR POR QUE OS FILMES DE MIYAZAKI SÃO MAIS ABSORVENTES E ENVOLVENTES DO QUE A

Miyazaki não utiliza este recurso apenas neste filme, mas em todos os outros podemos observar momentos onde o desenvolvimento da narrativa pausa por alguns instantes, essa característica em seus trabalhos foi sendo lapidada até a conclusão de “Vidas ao Vento”. Quando Chihiro foge da casa de banho e viaja de trem até a casa de Zeniba, em “A Viagem de Chihiro”. Quando as irmãs Kusakabe esperam por seu pai no ponto de ônibus em “Meu Vizinho Totoro” etc.

Em “Vidas ao Vento” novamente observamos essa característica após as cenas do terremoto que causou um grande incêndio por toda a cidade e na universidade de Jiro. Logo quando este chega a Tóquio, após esses momentos de tensão narrativa, onde novos personagens são apresentados e novas dificuldades se apresentam para o protagonista temos um vislumbre da cidade destruída após o acontecimento, Jiro se encontra tomando água em uma torneira e em seguida olhando para o céu, vemos então um avião, sabemos que aquele avião não poderia realmente estar sobrevoando a cidade naquele momento, este é na verdade um reforço visual das vontades do personagem sabemos então que mesmo que o que aconteceu foi algo terrível, ele não perdeu as esperanças e vai continuar com seu objetivo de se tornar um engenheiro aeronáutico, somente em no momento de pausa narrativa podemos absorver essa mensagem deixada pelo diretor. O conceito de *Ma* é demonstrado novamente através da geração de algo novo, uma ideia adquirida através da soma das ações no filme e que se manifesta num momento de quietude.

“O MA, ENQUANTO POSSIBILIDADE ASSOCIA-SE AO “VAZIO”, QUE, DISTINTO DE UMA CONCEPÇÃO OCIDENTAL CUJO SIGNIFICADO É O NADA, É VISTO COMO ALGO DO NÍVEL DA POTENCIALIDADE, QUE TUDO PODE CONTER, E, PORTANTO, DA POSSIBILIDADE DE GERAÇÃO DO NOVO” (OKANO, 2013 – 2014, P. 151)

⁸⁷ He clapped his hands three or four times. "The time in between my clapping is ma. If you just have non-stop action with no breathing space at all, it's just busyness, But if you take a moment, then the tension building in the film can grow into a wider dimension. If you just have constant tension at 80 degrees all the time you just get numb." Which helps explain why Miyazaki's films are more absorbing and involving than the frantic cheerful action in a lot of American animation.

Interessante a se notar em “Vidas ao Vento” é que, enquanto a maioria dos filmes do diretor possuem os pequenos intervalos vazios de narrativa, este possui um momento desse muito maior.

Próxima ao fim da primeira metade do filme temos então o protagonista Jiro Horikoshi realizando o primeiro teste do avião que desenvolveu, após a decolagem do avião temos novamente uma pausa na narrativa, esta sendo muito maior que as outras, quase toda a sequencia de Jiro de férias é um momento de “*Ma*” onde o protagonista não faz efetivamente nada para o desenvolvimento da narrativa, temos apenas ações aparentemente desconexas. Isso ocorre até determinado momento onde o diretor nos apresenta o resultado do teste do avião desenvolvido por Jiro, temos uma breve cena onde vemos o avião destruído, sabemos que os testes não deram certo e que Jiro não está tirando férias simplesmente por ter concluído seu trabalho, mas sim por que não o fez.

Essa relação entre os acontecimentos e as pausas são o que dão tensão para a narrativa, cada momento deve ser pensado para que essa sensação possa ser maximizada, um exemplo disso e que podemos relacionar com o filme, é a aplicação deste conceito na dança.

“CADA FRASE CONSISTE EM VÁRIOS MOVIMENTOS, ENQUADRADOS POR POSES REALIZADAS QUE AUMENTAM A QUEDA DA QUIETUDE (MA) E O HUMOR MELANCÓLICO. NESTA ENGANADORA ESTRUTURA SIMPLES DE DANÇA, CADA RESPIRAÇÃO É APARENTE E, ATÉ CERTO PONTO, COREOGRAFADA. UMA INSPIRAÇÃO EXPANDE O PEITO DE UM DANÇARINO ACIMA DO OBI (FAIXA) E ENVIA UM MOVIMENTO QUASE IMPERCEPTÍVEL ATRAVÉS DOS OMBROS, PESCOÇO E TORSO. SUA INSPIRAÇÃO É CRONOMETRADA, DENTRO DA FASE, EXISTE UM (MA), E COM SUA EXPIRAÇÃO, A ENERGIA DA LIBERTAÇÃO INSTIGA A VITALIDADE DO MOVIMENTO. ESTE CICLO DE RESPIRAÇÃO – DE INSPIRAÇÃO, SUSPENSÃO DE RESPIRAÇÃO E EXPIRAÇÃO - TRANSMITE UM DESLUMBRANTE FLUXO DE TENSÃO E LIBERAÇÃO.” (HAHN, 2007, P. 57, TRADUÇÃO LIVRE.)⁸⁸

⁸⁸ Each phrase consists of several movements, framed by held poses that add to the felling of stillness (ma) and the melancholy mood. In this deceiving simple dance structure, every breath is apparent and, to a certain degree, choreographed. An inhale opens a dancer's chest above the obi (sash) and sends barely noticeable movement across the shoulders, neck, and torso. Her inhale is timed, within the phrase, held momentarily (ma), and with her exhale, the energy of release instigates the vitality of the movement. This cycle of breath – From inhale, suspension of breath, and exhale – imparts a stunning flow of tension and release.

Até certo ponto podemos aplicar esse conceito de *Ma* na dança para toda a estrutura do filme, durante a primeira metade somos apresentados aos protagonistas, seus objetivos (Inspiração), mas percebemos que este falha em criar um avião e temos o momento de pausa na narrativa quando ele tira férias (Suspensão da respiração) e novamente a ação da narrativa sendo desenvolvida, dessa vez num novo contexto, onde a guerra já é uma realidade e Jiro deve tomar muito mais cuidado, pois sua profissão chama a atenção dos militares e a doença de Naoko, o par romântico, se agrava (Espiração).

“*Ma*” se torna uma ferramenta em função da narrativa e dos personagens, pois devido aos acontecimentos e a cena do avião destruído, sabemos que todas as próximas cenas são para que possamos nos conectar com o protagonista, quais são seus pensamentos a respeito do acontecido, o que está sentindo e a incerteza do futuro, a escolha do diretor em nos mostrar somente depois o resultado do teste faz com que possamos nos identificar com Jiro, somos que este, por mais inteligente e dedicado que seja ainda pode falhar, os momentos em que vemos este calmamente refletindo sobre os acontecimentos, apenas funciona devido à elipse da cena do avião destruído, esta muda completamente o rumo da narrativa, pois agora temos um protagonista não mais seguro de suas ações e que necessita dessa pausa na narrativa para poder reagrupar suas forças e decidir quais caminhos seguir a partir disso.

Percebemos que são as falhas dos personagens de Miyazaki e estes momentos que eles possuem para refletirem a respeito dos acontecimentos e de si próprios é o que realmente fazem com que possam continuar em sua jornada. No filme após as sequências que se passam no hotel temos Jiro renovado e pronto para voltar ao trabalho.

CONCLUSÃO

Ma é um conceito presente no cotidiano japonês, este está presente desde as mais simples das conversas até as obras de artes plásticas, música, dança e nos filmes, é a pausa, o vazio ou o movimento gratuito, que permite que algo se manifeste através da ausência. É o que permite que o diretor crie uma narrativa com personagens com os quais nós podemos nos identificar.

Através dos momentos de pausa nas narrativas, possuímos uma janela na qual se manifestam os subjetivos dos personagens, permitindo a identificação com o público. Observando então que utilizando muito bem deste recurso o diretor faz com que personagens que não existam realmente, estes são desenhados em papel, façam parte de um universo crível.

Capítulo 4. Coleta e dados sobre os personagens e análise.

Reconhecendo as mulheres como uma característica marcante da obra do diretor, realizamos a coleta e análise de dados relacionados a elas nos filmes, para tanto estas foram divididas em categorias: Função no filme, grau de parentesco com as demais personagens, idade e ocupação. Esses dados possuem como finalidade esclarecer determinadas características dessas personagens, verificar quais se destacam das demais e o motivo disso.

No entanto durante a coleta de dados percebi que não apenas as personagens femininas eram necessárias, os personagens masculinos também possuem função nos filmes e também se relacionam com as femininas, portanto a coleta e análise dos dados destes personagens também são relevantes, pois sem tais informações as análises a respeito das mulheres no filme do diretor estariam incompletas.

Foram pesquisados nove filmes que foram apenas dirigidos por Hayao Miyazaki, o diretor possui outros trabalhos, no entanto o foco desta pesquisa é apenas em relação aos longas metragens dirigidos por ele, trabalhos em que este produziu ou participou de alguma outra maneira que não na direção serão desconsiderados, assim como obras que não sejam em longa-metragem.

LISTA DE FILMES:

Tenkû no shiro Rapyuta (O Castelo no Céu) 1986;

Tonari no Totoro (Meu Amigo Totoro) 1988;

Majo no takkyûbin (O Serviço de Entregas da Kiki) 1989;

Kurenai no buta (Porco Rosso: O Último Herói Romântico) 1992;

Mononoke-hime (Princesa Mononoke) 1997;

Sen to Chihiro no kamikakushi (A Viagem de Chihiro) 2001;

Hauru no ugoku shiro (O Castelo Animado) 2004;

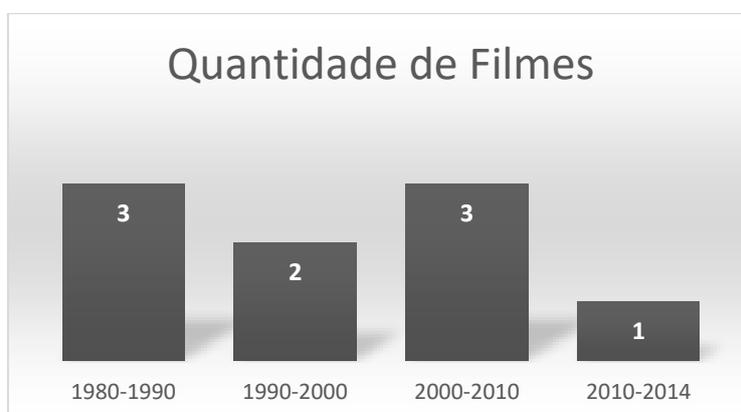
Gake no ue no Ponyo (Uma Amizade que Veio do Mar) 2008;

Kaze Tachinu (Vidas ao Vento) 2013.

Após a coleta dos dados, faremos então uma análise a respeito das mulheres nos filmes a partir das obras e as características autorais, para então podermos definir o motivo pelo qual temos dados que não se manifestam conforme o padrão apresentado, dessa forma poderemos notar as características das personagens que se apresentam no filme relacionando-as com suas funções nas narrativas apresentadas pelo diretor.

CRUZAMENTO DE DADOS:

Tabela 1 NÚMERO DE FILMES PRODUZIDOS POR DÉCADA



TIPOS DE PERSONAGENS FEMININAS

Tabela 2 FUNÇÃO NO FILME

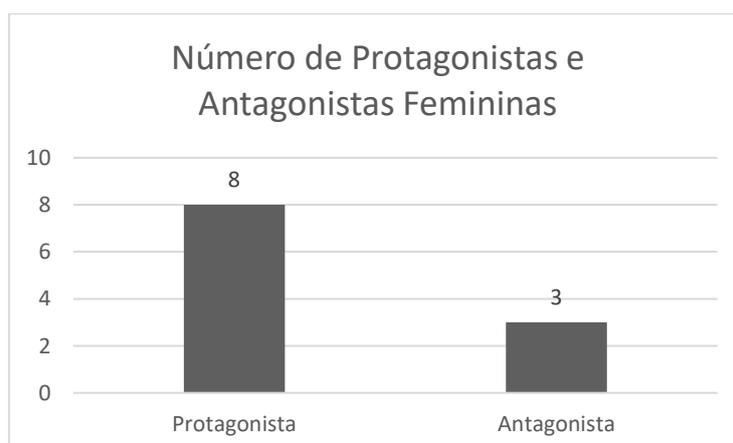


Tabela 3 GRAU DE PARENTESCO

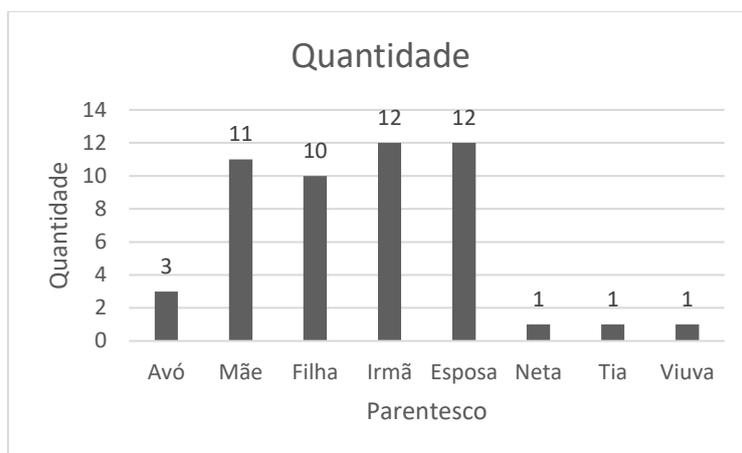


Tabela 4 IDADE

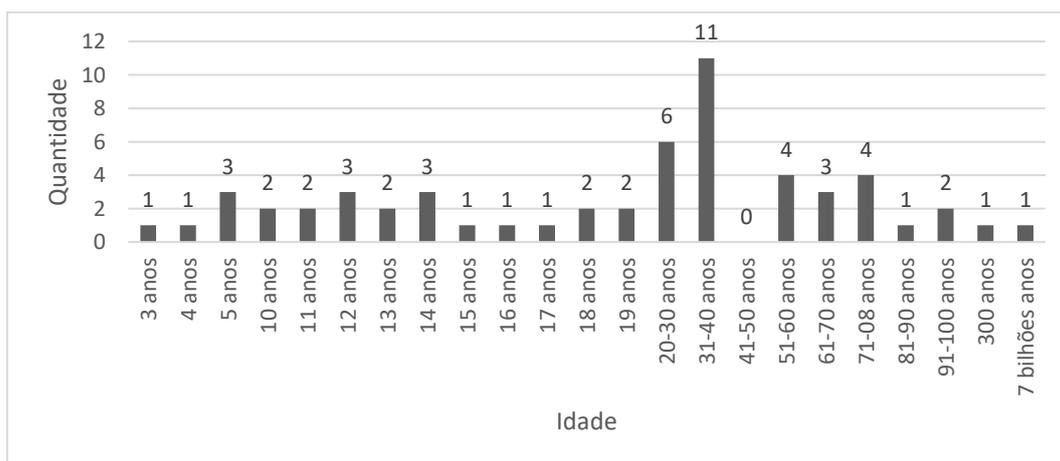
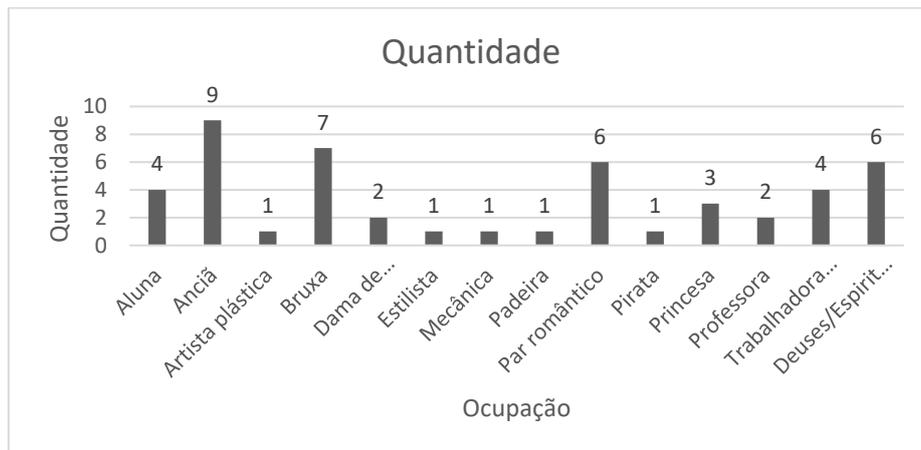


Tabela 5 OCUPAÇÃO



TIPOS DE PERSONAGENS MASCULINOS.

Tabela 6 FUNÇÃO NO FILME

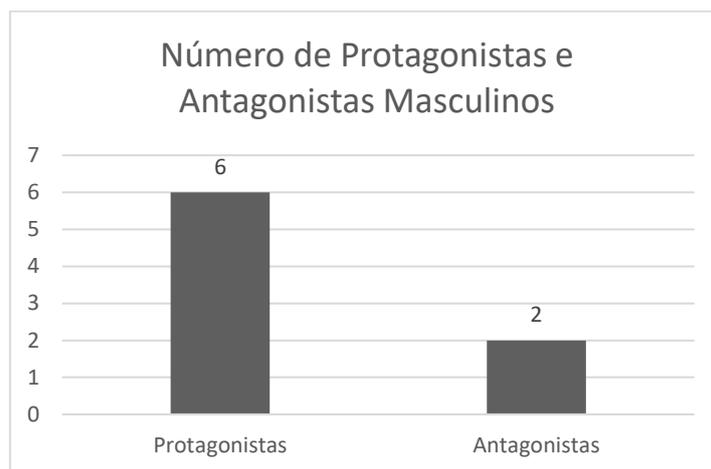


Tabela 7 GRAU DE PARENTESCO

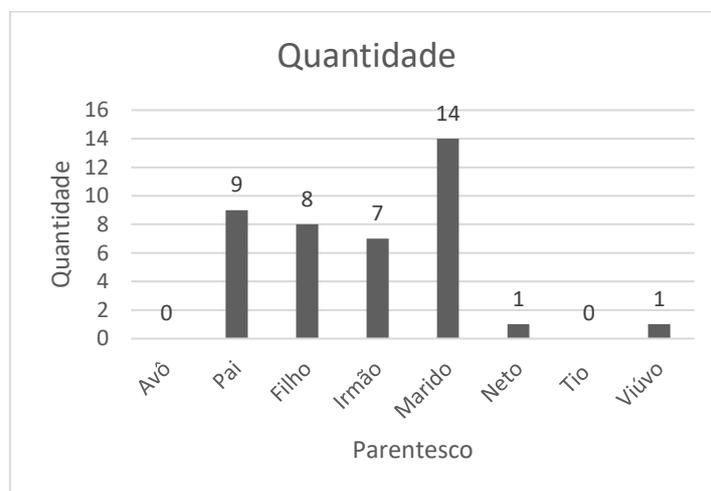


Tabela 8 IDADE

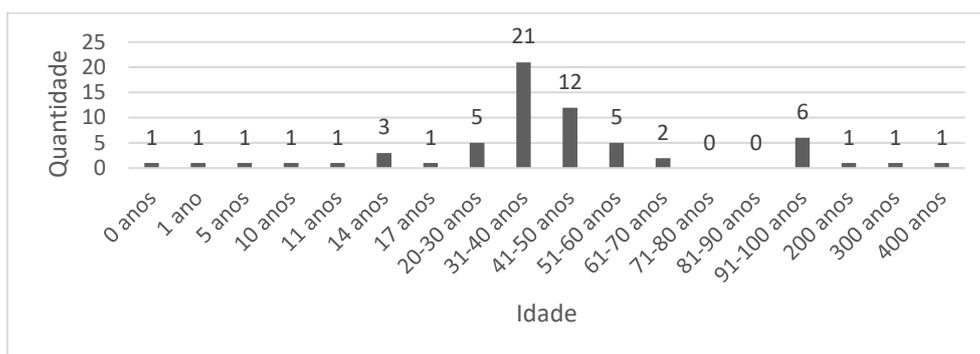
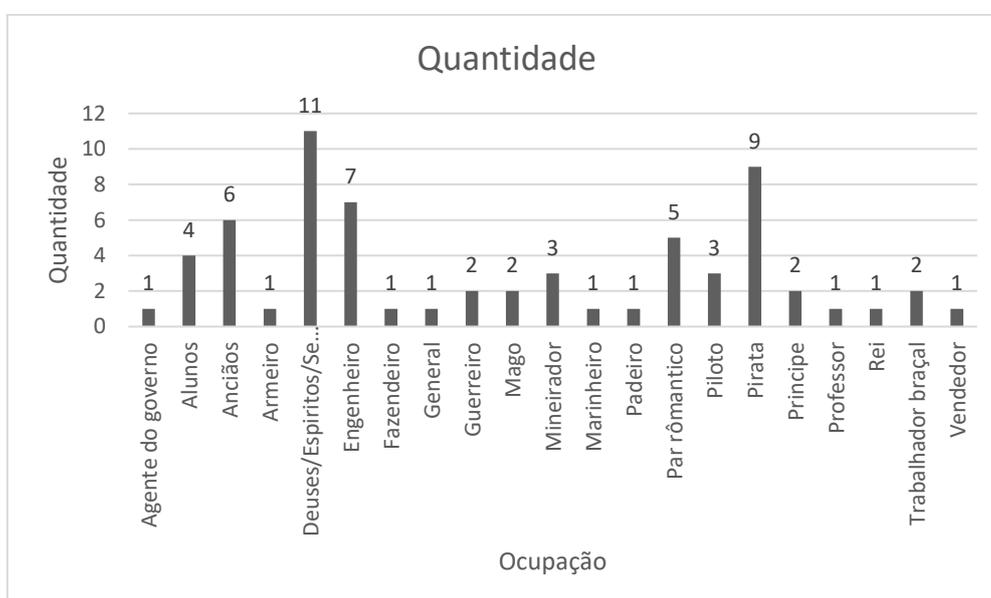


Tabela 9 OCUPAÇÃO



ANÁLISE DOS RESULTADOS

A partir da análise dos resultados obtidos percebe-se que as personagens femininas nos filmes do diretor se sobressaem em relação aos personagens masculinos em questão numérica e com função nas narrativas.

Em relação ao protagonismo nos filmes, percebe-se que existem muito mais protagonistas femininas nos filmes do que masculinos, isso se deve principalmente ao fato que quando os homens são protagonistas das narrativas, estes estão acompanhados de uma personagem feminina que tem função

equivalente, no entanto, quando uma personagem feminina é protagonista, esta nem sempre, terá ao seu lado um personagem masculino de mesma função.

Um exemplo mais claro disso são os filmes, *Tonari no Totoro* 1988 (Meu amigo Totoro) e *Majo no takkyûbin* 1989 (Serviços de Entrega da Kiki), onde nossas protagonistas não são acompanhadas de um personagem masculino, não apenas isto, mas durante todo o filme percebe-se uma maior presença de personagens femininas em geral. Assim como em *Sen to Chihiro no Kamikakushi* 2001 (A Viagem de Chihiro), nossa protagonista é ajudada no início de sua jornada por Haku, esse, no entanto, é apenas mais um personagem que aparece na casa de banho e cuja função é obedecer a antagonista Yubaba, no esquema geral do filme Haku é muito mais um personagem secundário, do que um protagonista, sua função na história é inferior, se comparada a de Chihiro.

Em *Hauru no ugoku shiro* 2004 (O Castelo Animado), Sophie é acompanhada por Howl, mas este é um personagem misterioso e precisa ser compreendido pela protagonista, ficando assim em segundo plano em detrimento do desenrolar das ações. Em *Gake no ue no Ponyo* 2008 (Uma Amizade que Veio do Mar), Ponyo e Sosuke são equivalentes como protagonistas, as ações tanto de um quanto do outro tem um sentido para a narrativa quanto para os acontecimentos.

Em outros filmes a presença do protagonista masculino com uma protagonista feminina é mais facilmente identificável, em *Tenkû no shiro Rapyuta* 1986 (O Castelo no Céu), Pazu é acompanhado por Sheeta durante toda a aventura e ela mesma nos é apresentada antes de Pazu, em *Mononoke-hime* 1997 (Princesa Mononoke) Ashitaka é acompanhado por San, cuja função durante o filme é ser um contraponto para o protagonista, ela toma um partido e suas ações fazem com que Ashitaka tenha que tomar determinadas atitudes durante o desenvolver do filme, a jornada em que Ashitaka embarca só acontece devido aos acontecimentos que ocorrem no conflito da cidade do ferro e a floresta, que antecedem o início do filme.

Os únicos filmes que não segue essas regras são *Kaze Tachinu* 2014 (Vidas ao Vento), onde o protagonista Jiro não é acompanhado por uma protagonista que possua a função equivalente, este está cercado de diversos personagens de diversos gêneros e suas funções na história são determinadas pelas relações

dos personagens com o protagonista, estas determinam o seu desenvolvimento e o tempo de tela durante o filme e *Kurenai no Buta* 1992 (Porco Rosso: O Último Herói Romântico) onde Marco é de fato o protagonista na narrativa não havendo uma personagem feminina no filme que possua função equivalente para o desenvolver da narrativa, estas se apresentam apenas como personagens secundárias.

A respeito do parentesco presentes nos filmes e as relações que os personagens possuem entre si, podemos notar, novamente, um maior número de personagens femininas que possuem um parentesco bem definido, os personagens masculinos são menos explorados dificultando a identificação de suas relações.

A questão familiar representa um papel maior para elas que para os homens, como pode ser observado no gráfico, às relações familiares mais próximas, mães, filhas e avós, tem maior número de representantes, isso se deve a um fator cultural japonês sobre a questão familiar como afirma Sakurai.

“[...] A ESPOSA E MÃE TINHAM UM LUGAR DE DESTAQUE NA DINÂMICA DA FAMÍLIA. ELA ERA O SÍMBOLO DO CALOR, DO CONFORTO. [...] A MÁXIMA POPULAR 'BOA ESPOSA E MÃE SABIA' NORTEAVA DE FORMA INTEGRAL A VIDA DAS MULHERES DENTRO DOS DOMÍNIOS DA CASA.” (SAKURAI, 2007, P. 306.)

Portanto podemos concluir que o diretor deixa explícito em seus filmes um traço cultural, os personagens masculinos, são pais de família e se concentram na questão do trabalho, estes estão ausentes e, quando aparecem, é por um curto período de tempo, exemplos disso são o Pai de Kiki em *Majo no takkyûbin* 1889 (Serviços de Entrega da Kiki), onde este somente aparece no início do filme depois que certas decisões já foram tomadas, ele chega do trabalho e não tem participação ativa nas decisões, ainda no mesmo filme temos, o marido de Osono, o padeiro Fukuoko, que não diz uma única palavra durante todo o filme, é sua esposa que toma atitudes que dizem respeito a protagonista e conseqüentemente ao desenvolvimento da narrativa.

Em *Gake no ue no Ponyo* 2008 (Uma Amizade que Veio do Mar), o pai de Sosuke é apresentado como um personagem completamente secundário, este aparece em cenas que dizem respeito a sua relação com sua esposa, sendo completamente esquecido durante o resto do filme. Deve-se notar que apesar deste distanciamento dos personagens masculinos, o desconforto sentido pelas esposas devido à ausência do marido é mínimo, pois estes estão cumprindo com a função social de trabalhador. O marido está trabalhando para o sustento da casa, enquanto as mulheres desempenham um papel de administradoras do lar.

"HOJE SE DIZ QUE A MULHER É COMO 'O CORDÃO QUE ABRE E FECHA A BOLSA', OU SEJA, É ELA QUEM CONTROLA O ORÇAMENTO DOMÉSTICO, REALIZA OS GASTOS COTIDIANOS E ECONOMIZA NA MEDIDA DO BEM-ESTAR DA FAMÍLIA. [...] QUANDO OS SALÁRIOS ERAM PAGOS EM DINHEIRO, OS MARIDOS LEVAVAM PARA CASA OS ENVELOPES FECHADOS E OS ENTREGAVAM À ESPOSA. ERA ELA QUEM SEPARAVA A QUANTIA DE CASA UM, INCLUSIVE A DO MARIDO. CALCULAVA OS GASTOS COM TRANSPORTE, ALIMENTAÇÃO E O DINHEIRO QUE O HOMEM PODERIA DISPOR COM BEBIDAS, JOGOS OU ATÉ MESMO COM OUTAS MULHERES." (SAKURAI, 2007, P. 316)

Levando em consideração outros dados obtidos e questões sociais e culturais do Japão, percebe-se que a discrepância da presença de homens e as mulheres nos filmes é justificada, os homens raramente aparecem pois estão longe trabalhando e gerando o sustento da família, as mulheres têm um papel maior nos filmes, pois são elas que tomam as decisões relacionadas à família, neste caso, devido ao fato de haver maior presença de personagens jovens.

Novamente existem filmes que fogem a essa regra, em *O Castelo no Céu*, os personagens não possuem parentes próximos, Pazu é órfão, sua mãe não é citada durante o filme, apenas seu pai e Sheeta é mostrada somente com sua avó.

Em *Tonari no Totoro*, ocorre o caso contrário o pai das protagonistas é mais presente que a mãe, este além de trabalhar cuida também do que diz respeito à família, pelo menos em certo nível, a irmã mais velha, Satsuki, acaba tomando o segundo lugar na casa e sendo a representante feminina da família.

A respeito das idades identificadas nos personagens dos filmes, nota-se uma melhor distribuição das idades nas personagens femininas do que nas masculinas, não só devido ao fato de haver muito mais mulheres do que homens representados nos filmes, mas pelo fato dessas personagens femininas terem funções muito mais claras.

No caso dos homens a maior quantidade de personagens se encontra em uma faixa etária entre 31 e 40 e 41 e 50 anos, isso ocorre, novamente, pelo fato dessa ser a idade mais comum para homens que estejam casados e que constituem família, os personagens masculinos com mais de 90 anos, são Deuses ou espíritos que constituem a mitologia nipônica, estes são relevantes apenas no contexto em que estão inseridos, exemplo disso é o filme, *Mononoke-hime* 1997 (Princesa Mononoke), que se passa numa época mítica do Japão medieval, essa relação com esses personagens masculinos que são espíritos e Deuses, se deve as raízes da religião xintoísta, onde não havia divisão entre o homem e a natureza, os espíritos existiam entre os homens e vice e versa, o universo fantástico nesse filme é tangível, assim como é em *Tonari no Tororo* 1988 (Meu amigo Totoro) e *Sen to Chihiro no Kamikakushi* 2001 (A Viagem de Chihiro), tornando então a existência de personagens cuja idade ultrapassa o normal aceitável, outras faixas etárias são específicas a protagonistas, como no caso de Pazu (14 anos) e Ashitaka (17 anos) ou a personagens secundários, que possuem pouca ou nenhuma função na narrativa.

Já sobre as personagens femininas pode-se notar que a variedade de personagens em diversas faixas etárias é expressiva, novamente assim como no caso dos personagens masculinos, a maioria das personagens se encontram entre 31 e 40 anos, novamente pela questão familiar e social que isso implica, percebe-se também que, diferente dos personagens masculinos, existem personagens cuja idade está entre 61 e 90 anos, o fato de haverem mais mulheres com idade superior a dos homens se deve em relação à preferência do diretor em retratar mulheres de maior idade cuja função geralmente é de anciãs conselheiras.

Percebe-se que as mulheres em idade mais avançada tem a característica de anciãs, cuja função é aconselhar os personagens mais novos e em certos casos

decidir o destino de alguns deles, como no caso de *Mononoke-hime* 1997 (Princesa Mononoke), logo no início do filme, temos a cena em que Ashitaka foi amaldiçoado e deve deixar a vila, durante a cerimônia, vemos que existem diversos homens, que seriam os líderes da vila, opinando a respeito do que deveria ser feito com o jovem príncipe, no entanto quem tem a palavra final é a mulher mais velha da aldeia, que decide que este deve partir em busca de uma curra para sua maldição, não há mais argumentações sobre isso.

Um dado mais interessante a ser analisado é o fato de haver uma personagem com 7 bilhões de anos, esta é Gran-mamare a mãe de Ponyo em *Gake no ue no Ponyo* (Uma Amizade que Veio do Mar), Gran-mamare é o espírito do próprio oceano, além de ser a mais velha, também é a maior de todos os personagens já mostrados, podendo ser comparada apenas ao Shishigami, em *Mononoke-hime*, Isso se deve não apenas como representação da vastidão do mar e de suas capacidades, mas ao fato de que toda a vida existente no planeta surgiu primeiramente no mar, dessa forma podemos dizer que ela não é apenas a mãe de Ponyo e suas irmãs, mas de todos os seres-vivos do planeta, ressaltando dessa forma a, mais do que expressiva, importância das mulheres nos filmes de Miyazaki.

O antagonismo nos filmes do diretor, geralmente são representados por situações, mais do que por personagens, existe um conflito a ser resolvido e nem sempre é relacionado a um personagem em específico, o que pode ser observado nos números obtidos.

Antagonistas femininas são encontradas em três filmes, *A Viagem de Chihiro*, *Mononoke-hime* e *O Castelo Animado*. Novamente notamos a maior presença de personagens mais velhas entre as antagonistas, Yubaba e a Bruxa das terras desoladas são representações típicas de bruxas do ocidente e por esse motivo são más por natureza, a senhora Eboshi em *Mononoke-hime* é muito mais complexa, ao mesmo tempo em que está é a causa de vários males durante o filme, esta também possui características que a tornam boa para os cidadãos da cidade de ferro.

Os antagonistas masculinos aparecem em apenas dois casos, em *O Castelo no Céu* e *Porco Rosso*, enquanto em *O castelo no Céu* temos Muska o personagem

tipicamente mau, com ambições egoístas e que faria qualquer coisa para alcançar seu objetivo, em *Porco Rosso* o personagem de Curtiss é muito mais um empecilho para o protagonista do que um antagonista propriamente dito, a grande questão que está em pauta no filme é o governo fascista e a guerra que se aproxima.

Em relação à ocupação das personagens femininas, temos em destaque, as anciãs, os pares românticos e deuses/espíritos, novamente esses dados nos revelam a respeito da faixa etária em que as personagens estão, mais do que em relação às suas características pessoais e funções nas narrativas. Essas personagens, apesar de possuírem um nível muito alto de ocorrência, não costumam ser as protagonistas dos filmes.

Existe o mesmo padrão nos personagens masculinos, grande parte destes são deuses/espíritos ou anciãos, mas não possuem função como protagonistas, um fato mais interessante a se notar é que existem diversos personagens cuja ocupação é serem piratas, isso ocorre pois há maior recorrência desse tipo de personagem no filme *O Castelo no Céu*, onde somos apresentados a diversos personagens, secundários, que fazem parte de uma tripulação de piratas aéreos, no entanto o líder destes é, não por acaso, uma mulher e também é a mãe de todos eles.

CATEGORIZANDO OS FILMES

Após as análises realizadas dos filmes do diretor Miyazaki, relacionadas às personagens mulheres e as diversas outras características autorais de Miyazaki, concluo que podemos dividir os filmes do diretor em certas categorias, para que possamos compreender melhor essa questão nos filmes.

Estas categorias são: filmes que possuem um período histórico facilmente identificável, filmes adaptados e filmes que são criações do diretor por completo. Cada um dos filmes que se encontram nessas categorias possuem características que o tornam diferentes dos demais em relação ao papel da mulher.

FILMES QUE POSSUEM UM PERÍODO HISTÓRICO FACILMENTE IDENTIFICÁVEL.

Estes filmes são, Porco Rosso 1992 e Vidas ao vento 2013. Porco Rosso se passa na Itália durante o período entre guerras, de 1935 a 1945 e conta a história de Marco, um piloto italiano que foi transformado em um porco antropomórfico, mas apesar disso, nem o próprio Marco nem as pessoas ao seu redor parecem se importar muito com isso, de fato, essa questão não é esclarecida durante o filme, esta característica do personagem é uma representação gráfica da sua opinião, durante o filme Marco afirma: “Eu prefiro ser um porco a um fascista”.

Vidas ao Vento por sua vez conta a história de Horikoshi Jiro, o projetista do Mitsubishi A6MZero, o avião utilizado pelos kamikazes durante a segunda guerra mundial, apesar de possuir diversos momentos líricos e liberdades do diretor para a narrativa, este, além de contar a respeito da situação em território japonês durante a segunda guerra, fala sobre uma pessoa que realmente existiu.

Em ambos os casos temos filmes onde os protagonistas são homens e como já demonstrado pela análise de dados, filmes que possuem protagonistas masculinos geralmente possuem uma personagem feminina que os seguem durante a jornada, no entanto estes são filmes que não apresentam estas características.

Em ambos os filmes os protagonistas masculinos estão sós durante a jornada e mesmo que se relacionem com personagens femininas, estas demonstram ser personagens secundárias cujo papel é de par romântico ou são apenas figurantes.

As personagens femininas nestes casos possuem pouco destaque e importância narrativa. Em Vidas ao Ventos, temos a personagem Naoko, cuja função é ser o par romântico do protagonista, apesar de acarretar dificuldades emocionais para com Jiro, pois é a esposa do protagonista, suas atitudes durante o filme não influenciam no que diz respeito ao desenvolver da narrativa e os objetivos práticos do protagonista. Jiro ao final do filme consegue cumprir seu objetivo de projetar um avião revolucionário. Isso se deve ao fato desta compreender as vontades de seu marido e apoiá-las durante o filme. Em momento algum temos essa personagem representando uma dificuldade prática para o protagonista.

Fora Naoko, são poucas outras personagens femininas que aparecem durante o filme e suas participações são de pouca duração.

Em *Porco Rosso*, assim como em *Vidas ao Vento* temos personagens cujas funções são de serem pares românticos para o protagonista, como é o caso de madame Gina que, apesar de ser uma personagem interessante do ponto de vista de desenvolvimento, sua função como par romântico do protagonista se mantém até o fim e os objetivos práticos do personagem continuam independentes de suas vontades.

Fio Piccolo, que a outra personagem feminina com mais destaque durante o filme, por sua vez, se apresenta como outras personagens de diversos filmes do diretor, uma jovem mulher, idealista, e que de uma maneira ou de outra faz a sua vontade prevalecer. No entanto não existe originalidade na construção dessa personagem, tão pouco aprofundamento, outras tantas já foram apresentadas da mesma maneira por Miyazaki, como ,por exemplo, Kiki em *Serviço de entrega kiki* (1989), Ponyo em *Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar* (2008) Sophie em *O Castelo Animado* (2004) etc.

Mais do que isso, por não ser protagonista do filme Fio acaba sendo menos explorada do que essas personagens, sua função narrativa se torna a de ser um troféu para a competição final entre Curtiss o piloto americano contratado para acabar com Marco e o protagonista, a personagem se torna “escada” para que possamos compreender ainda mais o protagonista, como mostrado na cena antes da batalha.

Fora a clara objetivação de Fio por outros personagens como Curtiss e os piratas, não há nada a ser explorado na personagem além daquilo que já vimos diversas vezes.

Poderíamos argumentar que a escolha do diretor em fazer com que hajam apenas mulheres trabalhando na construção do avião do protagonista como uma forma de exaltação do feminino no filme, no entanto a pesquisa mostra que o diretor apenas fez uma retratação da situação das mulheres italianas na época.

“O VASTO CONTINGENTE DE MILITARES INCAPACITADOS DE RETORNAR AOS SEUS ANTIGOS POSTOS DE TRABALHO; A REMODELAÇÃO DA SOCIEDADE, HAJA VISTA A MAIOR ATUAÇÃO DAS MULHERES E DAS CRIANÇAS NO MERCADO, EM POSTOS DE TRABALHO ANTERIORMENTE RESTRITOS À MÃO-DE-OBRA MASCULINA [...], ACOMPANHADA PELA EXIGÊNCIA POR DIREITOS IGUAIS; BEM COMO AS COMPLICAÇÕES SURGIDAS EM DECORRÊNCIA DO PÓS-GUERRA, SÃO OS FATORES QUE ARREBATAM O ESTADO ITALIANO PARA O IMOBILISMO POLÍTICO, DIANTE DESTAS NOVAS CONTINGÊNCIAS.” (CAZZETA, FELIPE OLIVEIRA, 2011, P. 29).

O fato de o diretor ter escolhido protagonistas masculinos nestes filmes condiz com o período histórico que no qual os filmes se passam se por acaso este tivesse tomado a liberdade de colocar nestes filmes protagonistas mulheres poderíamos considerar esta atitude como uma incongruência histórica, este fato condiz perfeitamente com a época e o local quais os filmes representam, o período entre guerras na Itália e a segunda guerra mundial no Japão, mais do que isso as representação das mulheres nos filmes são acuradas, no entanto no que diz respeito a os papeis das personagens femininas nestes filmes, estas se tornam personagens esquecíveis, pois são colocadas em uma posição de segundo plano e acabam sendo eclipsadas pelos próprios protagonistas masculinos e seus objetivos, tornando-se pares românticos, estereótipos e objetos de conquista dos personagens masculinos nas narrativas.

FILMES QUE SÃO ADAPTAÇÕES.

Os filmes do diretor que possuem como base outras obras são: Serviço de Entrega Kiki 1989, O Castelo Animado 2004 e Ponyo Uma amizade que Veio do Mar 2008.

Miyazaki possui diversas influências para seus filmes, variando desde literaturas europeias e americanas, até mesmo filmes de diversas nacionalidades e muitos de seus filmes são inspirados em obras de outros autores, como por exemplo, Meu Vizinho Totoro 1988 que possui grande semelhança com a obra de Lewis Carrol Alice no País das Maravilhas e Princesa Mononoke que em sua

concepção tem como base os moldes de a Bela e a Fera. No entanto estas são três obras que tem como característica principal serem adaptações diretas ou indiretas de obras literárias.

Em 1989 o filme *Majo no Takkyubin* (Serviço de Entrega Kiki) foi lançado, esse filme é uma adaptação do livro de mesmo nome da autora Eiko Kadono. Por se basear em um livro de mesmo nome é de se entender que existam mudanças necessárias na adaptação das mídias, por exemplo, enquanto no livro as entregas de Kiki são montadas de uma maneira padronizada, conhecendo novas pessoas e problemas para resolvê-los através de sua boa vontade, no filme as dificuldades que Kiki enfrenta são muito maiores, há um contexto para as pessoas que estão ao seu redor e histórias secundárias podem ser observadas, os acontecimentos durante o filme influenciam na maneira que Kiki aja conforme o filme decorra e os temas a respeito de crescimento e como lidar com isso são temas principais.

Em 2004 Miyazaki retornaria como diretor no filme *Hauru no Ugoku Shiro* (O Castelo Animado), baseado no livro de mesmo nome da autora Diana Wynne Jones, esse filme conta a história de Sophie, que foi amaldiçoada pela Bruxa das terras devastadas e se torna uma idosa e deve deixar sua cidade para buscar ajuda para desfazer sua maldição, Sophie então se depara com um castelo que se move que pertence a um mago chamado Howl e é movimentado por um demônio de fogo chamado Calcifer, tendo como fundo uma guerra e o personagem de Howl, relutante em tomar partido.

Assim como no caso de Serviço de Entrega Kiki, existem diferenças entre o livro e filme, Sophie ainda tenta encontrar uma maneira de reverter à maldição, mas a Bruxa das terras devastadas, não é exatamente a antagonista como é no livro, ela é colocada muito mais como uma personagem secundária que possui características ambíguas.

Vale lembrar que esse filme foi baseado no primeiro livro de uma trilogia de livros escritos pela autora, seus volumes são: O Castelo Animado de 1986, O Castelo no Ar de 1990 e A Casa de Muitos Caminhos de 2008.

Ponyo, Uma Amizade que Veio do Mar 2008, por sua vez conta a história de Ponyo, uma princesa Peixe dourado filha de um poderoso mago chamado Fujimoto, que deixou sua humanidade de lado, pela maneira como os seres-humanos tratam o meio ambiente. Ponyo se transforma em humana e parte de encontro a Sosuke, um garoto que a resgata pelo qual ela se afeiçoa.

Originalmente a ideia do diretor era criar uma história a respeito de um garoto e seu sapo, no entanto devido a dificuldades narrativas, o filme tem grande se baseia na obra de Hans Christian Andersen, A Pequena Sereia, de fato, esta é uma versão de Hayao Miyazaki sobre a obra, mas que em determinados pontos mantém semelhanças com a obra original, Ponyo é uma criatura magica marinha que quer fazer parte do mundo da superfície, elementos como a possibilidade dela se tornar espuma do mar, assim como na história de Andersen são mantidos.

Curiosamente o filme de Hayao Miyazaki possui semelhanças com a obra de Richard Wagner *Der Ring des Nibelungen* (O Anel dos Nibelungos), como por exemplo o nome verdadeiro de Ponyo (Brünhilde) também o fato de um ser sobrenatural se apaixonar um por um mortal. Cf. SCHWARM. (2016) E em uma das músicas do filme pode-se notar uma homenagem à música “Cavalgada das Valquírias”.

Em todos os casos temos personagens femininas como protagonistas, apesar das claras adaptações feitas por Miyazaki em seus filmes todos estes possuem uma mesma lógica, todas as obras nas quais ele se baseou para a criação destes filmes possuem protagonistas mulheres também.

Afirmo que não foi decisão do diretor fazer com que as protagonistas desses filmes fossem mulheres, o material no qual este se baseou para a criação destes filmes já possuem essa característica. Portanto a decisão do diretor em mantê-las como tal, foi apenas para se manter fiel a obra original. O destaque dado às personagens femininas se deve muito mais aos autores destas obras nos quais ele se baseou do que o próprio diretor.

No que diz respeito às personagens secundárias, há um maior número de personagens femininas do que personagens masculinos, notamos que a estas

personagens são idosas, que possuem a função de conselheiras para as protagonistas, como no caso das idosas da casa de repouso em Ponyo e da madame em Kiki, no entanto suas funções narrativas de conselheiras são independentes de seus gêneros, o fato destas serem mulheres ao invés de homens não altera suas funções nem as escolhas das protagonistas.

Uma personagem que podemos destacar entre as demais é Gran-mamare, a mãe de Ponyo e o espírito do Oceano. O fato de o diretor ter escolhido esta personagem como uma mulher no filme se deva ao fato de suas origens estarem ligadas aos temas do mesmo. Há um contraste que podemos perceber em relação à origem da vida em nosso planeta e o que fazemos com ele, neste caso os oceanos. O tema a respeito da preservação da natureza se repete diversas vezes nos filmes do diretor. No entanto a personagem é apenas simbólica, ela é a “Mãe” de tudo que há no planeta, por isso a escolha do diretor em colocá-la como uma mulher. Sua participação no filme também é mais passiva do que dos demais personagens.

Podemos argumentar que, por ter total controle de suas obras, desde a parte de roteiro, direção, edição, animação e etc. O diretor Miyazaki fez uma escolha consciente em escolher obras que tivessem mulheres no papel de protagonistas como forma de destacá-las, mas essa escolha possui muito mais relação com a próxima categoria de filmes, relação a escolhas estéticas, do que uma relação de destaque da mulher sobre o homem.

CRIAÇÕES DO DIRETOR

Os filmes que são obras totalmente originais do diretor são: O castelo no Céu 1986, Meu Vizinho Totoro 1989, Princesa Mononoke 1997 e A Viagem de Chihiro 2001.

O que diferencia os filmes desta categoria das categorias anteriores é que, apesar de também possuírem inspirações de outras obras, como por exemplo, Meu Vizinho Totoro que tem como inspiração, a obra de Lewis Carrol e o filme

Disney, Alice no País das Maravilhas, e A Viagem de Chihiro por exemplo, estes filmes são obras nas quais estas características ficam em menor evidência, podemos então nos concentrar em aspectos relacionados a narrativas destes, excluimos então dessa forma tanto questões adaptativas quanto de época para argumentar a respeito da importância das personagens femininas nestas narrativas.

Em o Castelo no Céu 1989, percebemos característica que se aproximam muito a contos de fadas europeus que possuem adaptações a filmes feitos por Disney.

Neste caso percebemos que as personagens femininas dos filmes possuem função estética, diferentemente do filme de Disney, onde as protagonistas são mulheres, mas simplesmente devido a seu histórico vindo dos contos de fadas, nas histórias de Miyazaki o fato da protagonista ser mulher é menos relevante, no sentido de que o papel pode ser desenvolvido tanto por homens quanto por mulheres, sem alterar a mensagem que o diretor planeja expor.

Esta declaração do diretor a respeito da estética aplicada em seus filmes nos diz muito não apenas em relação a este filme, mas a todos que fazem parte desta categoria.

Não apenas isto, mas o próprio diretor comenta a respeito de suas escolhas para representar personagens femininas, não apenas nestes filmes, mas nos próximos também. Peço permissão para citar novamente o trecho onde o diretor comenta a respeito da sua opinião a respeito da estética sobre as mulheres:

“QUANDO SE COMPARA UM HOMEM DE AÇÃO E UMA MENINA EM AÇÃO, EU SINTO AS MENINAS SÃO MAIS GALANTES. SE UM MENINO ESTÁ ANDANDO COM UM LONGO PASSO, EU NÃO ACHO QUE QUALQUER COISA EM PARTICULAR, MAS SE UMA GAROTA ESTÁ ANDANDO GALANTEMENTE, SINTO-ME "ISSO É LEGAL." TALVEZ SEJA PORQUE EU SOU UM HOMEM, E AS MULHERES PODEM PENSAR QUE É LEGAL QUANDO VEEM UM JOVEM CAMINHANDO. [...], MAS DEPOIS DE DEZ ANOS, EU FIQUEI CANSADO DE DIZER ISSO. EU SÓ DIGO "PORQUE EU GOSTO DE MULHERES." QUE TEM MAIS REALIDADE.” (PORQUE EU GOSTO DE MULHERES." QUE TEM MAIS REALIDADE.” (NAUSICAA.NET. WHY HEROINES IN MIYAZAKI WORKS A COLLECTION OF SHORT EXCERPTS. TRADUÇÃO LIVRE)⁸⁹

Mais do que isso, o que podemos notar a respeito deste filme é que os dois protagonistas, Sheeta e Pazu, estão a maior parte do tempo juntos, e o tempo de tela de cada um deles é quase idêntico.

O Castelo no Céu pode ser considerado um “conto de fada de Miyazaki”, temos a princesa em perigo e o cavaleiro que vai ao seu resgate, suas funções estão interligadas, um não funciona narrativamente sem o outro, não há exaltação de um gênero sobre o outro, os protagonistas são equivalentes no que diz respeito à importância para o filme.

A partir disso podemos perceber que não há um destaque na questão de gêneros, tanto o masculino quanto o feminino estão representados em igualdade. Isso se aplica também aos personagens secundários, este filme é um dos poucos que possuem um antagonista masculino, neste caso o general Muska, característica essa que é compensada por termos uma personagem feminina como líder em sua própria escala, a capitã dos piratas voadores, Dola, este também é o filme que apresenta menor quantidade de personagens femininas entre todos os filmes do diretor.

No filme Meu Vizinho Totoro 1988, o que possuímos como destaque para o filme são os elementos religiosos e folclóricos, o que podemos concluir a respeito da

⁸⁹ NAUSICAA.NET. Why heroines in Miyazaki works A collection of short excerpts. Disponível em:< <http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/heroines.html>>. Acesso em: 26 de Agosto de 2017. I don't logically plan it that way. When we compare a man in action and a girl in action, I feel girls are more gallant. If a boy is walking with a long stride, I don't think anything particular, but if a girl is walking gallantly, I feel "that's cool." Maybe that's because I'm a man, and women may think it's cool when they see a young man striding. [...] But after ten years, I grew tired of saying that. I just say "cause I like women." That has more reality.

escolha do diretor por colocar como protagonistas duas meninas, está muito mais voltada a uma questão pessoal do que uma questão relacionada à exaltação do feminino.

A história é sobre Satsuki e Mei Kusakabe duas irmãs que acabam de se mudar para uma casa antiga com seu pai para que possam ficar mais próximos do hospital onde sua mãe está internada, sendo uma clara referência autobiográfica, pois durante sua infância com seus irmãos, a mãe do diretor passou muito tempo em um hospital, sendo que o diretor afirma que as personagens do filme deveriam ser garotas, pois se estes fossem meninos o filme se tornaria muito emocional para ele.

Esse fato leva a acreditar que o diretor está demonstrando ser muito menos preocupado com a questão da representação dos gêneros. Mais do que isso, além deste comentário, podemos então utilizarmos dos recursos da substituição.

Ao substituirmos as duas meninas por dois meninos, suas funções continuam as mesmas devido a suas idades, 4 e 10 anos, o fato de possuímos personagens muito novas como protagonistas permite notarmos esse fato. Características que serão únicas de cada gênero, como sexualidade por exemplo, não estão presentes durante o filme.

O filme "*A Viagem de Chihiro*" 2001 conta à aventura de Chihiro no mundo espiritual. O filme inicia com a protagonista e seus pais em uma viagem de mudança. Durante o percurso o pai da protagonista decide tomar um atalho para economizar tempo, porém acabam se perdendo e chegando a um edifício com um estranho túnel no centro. Apesar da relutância da menina ao entrar, estes acabam atravessando, e, do outro lado, descobrem uma vila aparentemente abandonada. Estes então começam a explorar o lugar, enquanto seus pais param para comer, Chihiro decide continuar explorando, ela é abordada por um jovem chamado Haku que lhe avisa que deve encontrar seus pais e ir embora antes de anoitecer. Chihiro corre em busca dos pais, enquanto pouco a pouco a cidade vai ganhando vida, ao chegar ao restaurante, esta descobre que seus pais se tornaram enormes porcos. A menina deve então encontrar uma maneira de salvar seus pais, trabalhando para a bruxa Yubaba.

O assunto principal deste filme é a respeito de como lidar com o crescimento e algumas atitudes que devem ser tomadas, que nem sempre são compreendidas.

Assim como no caso anterior, podemos notar que, devido a uma escolha estética, este escolheu fazer com que a protagonista do filme fosse uma mulher, no entanto se substituirmos a personagem Chihiro por um personagem masculino, não haverá mudança no que diz respeito à narrativa e as mensagens que o diretor planeja transmitir.

E assim como em Totoro temos uma questão de um acontecimento pessoal influenciando as escolhas do diretor. Após o lançamento de *Mononoke-hime* o diretor Hayao Miyazaki, anunciou sua aposentadoria, afirmando que estava ficando muito velho para continuar e para que pudesse dar espaço a animadores mais jovens, o diretor chegou a anunciar que este seria seu último filme. Nessa mesma época este tirou férias com a família e amigos nas montanhas, lá eles celebrariam o décimo aniversário da filha do produtor Seiji Okada, esse tempo em que passou com as filhas de seus amigos o inspirou a criar mais um filme, dessa vez um que pudesse atingir um público mais jovem, seu próximo filme protagonizaria uma garota de dez anos chamada Chihiro.

Novamente o diretor se mostra muito menos interessado em relação à questão de gêneros em seus filmes, a temática do filme não se altera caso a protagonista fosse um homem, o diretor está muito mais vinculado a uma questão estética, do que ele considera mais prazeroso visualmente, do que sobre gênero.

No filme Princesa Mononoke 1997, por sua vez, é um filme que demonstra ter mais relevância no quesito dos gêneros.

Apesar de ser um filme cujo protagonista é um homem, temos não só uma, mas duas personagens femininas que demonstram ser de grande importância para a narrativa. San, a princesa dos espíritos e a Sra. Eboshi da cidade de ferro.

A narrativa do filme só se desenvolve devido a conflitos relacionados a essas duas personagens, são as ações destas fazem com que o protagonista Ashitaka seja influenciado a sair de seu mundo comum e vá à busca de uma cura.

No caso da senhora Eboshi, esta é a antagonista do filme e nos é apresentada como a líder da cidade do ferro, uma mulher gananciosa que não mede esforços para alcançar seus objetivos, mas que, ao mesmo tempo, é uma figura gentil e acolhedora. Foi ela a pessoa que libertou os cidadãos da cidade de ferro de ambientes opressivos, trazendo-os todos para sua fortaleza, as mulheres que trabalham nas forjas a leprosos que fazem suas armas. A Sra. Eboshi é um personagem cinzento, no que diz respeito a suas ações. Em diversas situações de pressão ela é mostrada como calma e comedida, atributo esse devido a seu status como líder, no entanto possui um ar definitivamente autoritário e, embora possua uma boa dose de arrogância, também é uma mulher muito forte que entende a injustiça através da posição das mulheres na sociedade. Ela é a única mulher do filme que usa batom e usa *Hakama*, uma peça de roupa de quimono masculino vermelho escuro, e um enorme manto que ela pendura em seus ombros, este é um *Shirabyoshi* roupa usada por prostitutas que dançavam em trajes masculinos, que passa também a ser uma dica do seu passado. (vid. página 140)

Esse fato a respeito das vestimentas dessa personagem é de extrema importância para podermos decifrar suas atitudes. Como dito pelo diretor neste caso o sofrimento do protagonista não significa nada para ela, esta sim é uma personagem cuja representação do seu gênero tem consequências reais para a narrativa e para com o protagonista.

San é apresentada no filme como uma bela jovem que usa roupas esfarrapadas e uma capa feita de pele de lobo, usando o que parece ser uma pintura de guerra vermelha em seu rosto que remete às presas de um animal caçador. Ela também é muito ágil, rápida, bastante forte, o esperado de alguém criado por lobos; além dessas características físicas ela também usa uma máscara que é sua identidade mais icônica. A máscara é vermelha com orelhas e linhas onduladas brancas e três buracos amarelos para a boca e os olhos. Durante o filme, San demonstra ser teimosa, temerária e ao mesmo tempo corajosa - além de protetora da floresta e dos animais que ali vivem, a personagem rejeitou sua própria humanidade, se indentificando unicamente como um membro da alcatéia de lobos.

Além de ser o par romântico do protagonista é a personagem que faz com que ele esteja relacionado com ambas às facções durante o filme. Temos então novamente uma personagem feminina influenciando os personagens de maneira com que estes prossigam na ação de uma forma como nenhuma outra personagem de Miyazaki em outros filmes demonstraram.

Um exemplo mais claro disso é quando San escolhe salvar a vida de Ashitaka devido ao relacionamento que está sendo desenvolvido entre eles, mas mesmo com isso em mente não há uma necessidade compulsória dos dois acabarem juntos, em momento algum Ashitaka tenta salva-la ou doma-la de alguma forma.

Se não fossem por essas personagens o protagonista nem ao menos deixaria seu mundo comum, são elas e suas atitudes que fazem com que este tome decisões que desenvolvem a narrativa, são as atitudes delas que definiram os caminhos do protagonista e por estes motivos estas são as personagens femininas mais relevantes em todos os filmes de Miyazaki e são as únicas personagens cujo gênero define suas atitudes e possui real importância.

CONCLUSÃO

O que podemos concluir é que o diretor Miyazaki está muito menos preocupado com a questão de representação de gênero em seus filmes do que imaginávamos.

Devido a uma preocupação que possuímos em problematizar a imagem das mulheres na sociedade, o diretor está sendo, a sua maneira, um revolucionário colocando em seus filmes protagonistas mulheres ao invés de homens, essa característica na verdade nos cega para questões muito mais pertinentes e importantes presentes nos filmes do diretor.

Essa questão a respeito dos gêneros nos filmes do diretor seja uma construção errada por parte dos espectadores, um conceito que não é correto devido à falta de informações relacionadas ao diretor suas obras e a sociedade no qual está inserido, como podemos observar o destaque dado às personagens femininas é muitas vezes o único assunto dos textos.

“MAS MIYAZAKI SUAVIZA ESSAS DISTINÇÕES. MUITOS DE SEUS PERSONAGENS, INCLUINDO A PRINCESA NAUSICAÄ, A GAROTA-LOBO SAN E A GAROTA DE ENTREGAS KIKI, ERAM MODELOS QUE DESAFIAVAM OS ESTEREÓTIPOS CULTURAIS DA FEMINILIDADE E ME MOSTRAVAM MULHERES QUE PODIAM SER QUALQUER COISA QUE DESEJASSEM SER. DE CERTA FORMA, ELES REALMENTE ME SALVARAM.” (BELLOT. 2016. TRADUÇÃO LIVRE.)⁹⁰

Como observado pela maneira como o diretor produz seus filmes vemos que este é muito ligado à questão visual, e como este mesmo disse é apenas uma questão do que ele considera ser mais prazeroso de se ver e como demonstrado não haveria nenhum problema em substituir as personagens femininas por personagens masculinos em muitos casos, pois não haverá mudança nas narrativas. Em outros casos, nem ao menos temos como mérito do diretor colocar estas personagens como protagonistas como nos filmes que são adaptações de obras literárias de outros autores.

O foco na verdade seja em relação à igualdade que existe entre mulheres e homens, não a exaltação de um sobre o outro. Portanto, tendo isso em mente, mesmo que o diretor não esteja preocupado com as questões dos gêneros em seus filmes, isso é algo que possamos considerar positivo, podemos então nos desprender dessa questão e vermos além disso, os filmes do diretor se tornam muito mais complexos e com questões muito mais interessantes a serem abordadas.

⁹⁰ BELLOT, Gabrielle. Hayao Miyazaki and the Art of Being a Woman. Disponível em: < <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2016/10/hayao-miyazaki-and-the-art-of-being-a-woman/503978/>>. Acesso em: 22 de junho de 2017. “But Miyazaki softens these distinctions. Many of his characters, including the Princess Nausicaä, the wolf-girl San, and the delivery girl Kiki, were role models who defied cultural stereotypes of femininity and showed me women who could be anything they wished to be. In a way, they actually saved me.”

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após as análises realizadas dos filmes chegamos a algumas conclusões a respeito das características estilísticas do diretor Hayao Miyazaki.

Primeiramente, o diretor foi influenciado pelos trabalhos de diversos autores, Tezuka, Disney, Ursula K. LeGuin, Astrid Lindgren, Wagner entre outros, este utilizou as referências ocidentais a respeito das questões técnicas e do aprimoramento visual, mas acabou criando um universo próprio, onde os elementos fantásticos apresentados em seus filmes são alegorias do cotidiano e uma maneira de educar o público, as questões morais e a subjetividade de seus personagens são os que os tornam únicos aos filmes de Miyazaki.

A religião xintoísta em seus filmes é representada através do aparecimento de símbolos, objetos e criaturas, que fazem parte do folclore. Em seus filmes, estes são parte de uma série de regras estabelecidas para demonstrar ideias que ficam implícitas.

No entanto, devido a sua natureza subjetiva nas representações desses objetos e símbolos, suas significações ocorrem através de uma análise histórica e a comparação dos mesmos no filme, levando em consideração a atitude dos personagens em relação aos mesmos e a maneira como são apresentados na narrativa pelo diretor.

Por esse motivo, essas representações implícitas são uma maneira de educar o público mais jovem, demonstrar a importância e os significados desses elementos, através de atitudes nem sempre claras, mas que, para o povo japonês, fazem sentido.

Sobre os filmes cujos períodos históricos são facilmente identificados, percebemos que, apesar de claras adaptações que o diretor Miyazaki faz, muito da realidade foi retratada, apesar de ser representada de maneira mais digestível ao público japonês, temos características que se apresentam de maneira correta as pessoas e os locais. As obras do diretor possuem grande capacidade de representar a realidade.

Também repleta de alegorias à vida e a sociedade humana Miyazaki demonstra nos filmes a capacidade de reverter papéis, como por exemplo, no caso do porco, que se torna uma figura a ser admirada, ao invés de desprezada e a partir disso demonstrar as fraquezas e forças dos seres humanos a través de algo que antes possuía características desprezíveis.

Percebemos que um dos temas mais presentes nos filmes é que o diretor costuma representar os animais como sendo de igual importância e coisas como uma forma de governo é desprezível se levamos em consideração as relações que possuímos com o que há ao nosso redor, como no caso do filme Porco Rosso (1992).

Novamente temos a questão das alegorias como elemento autoral do diretor, mas dessa vez estes estão inseridos num contexto histórico identificável.

Outra característica que podemos considerar como autoral presente nas obras do diretor é sua parceria com Joe Hisaishi no que diz respeito às composições musicais de seus filmes. Hisaishi foi capaz de compreender e traduzir as intensões do diretor para a trilha, o resultado disso é uma característica complementar que existe entre o visual e o sonoro, uma simbiose que existe entre todas as etapas da produção.

A qualidade técnica de Miyazaki é, assim como outras, uma característica inerente as suas obras.

Devido ao fato dos filmes do diretor possuir protagonistas jovens, na maioria das vezes, seus temas narrativos tendem a se relacionar com a ideia de crescimento pessoal, nenhum personagem termina sua jornada no mesmo nível pessoal que iniciou questões a respeito da aceitação das mudanças que passamos ao amadurecermos, são características que tornam os personagens identificáveis para o público, através disso o diretor ensina seus antigos valores para aqueles que o assistem.

Como visto nos capítulos dedicados à história das animações percebemos que uma característica marcante desse tipo de cinema são as adaptações de obras literárias, o diretor Miyazaki também possui esta característica.

Percebemos que apesar das diferenças entre as obras, Miyazaki realiza um bom trabalho em transpor a visão dos autores para uma obra fílmica, as diversas mudanças estruturais e em personagens são necessárias para que pudesse criar obras que fossem ao mesmo tempo relacionadas com os autores, mas que, ao mesmo tempo, é algo propriamente seu.

Outra característica autoral de Miyazaki é a presença do fantástico em seus filmes, o diretor costuma optar por temas que são mais atraentes para o público mais jovem, os acontecimentos fantásticos sendo representados por elementos religiosos, históricos, ou simplesmente mágicos e adaptados de outras obras é uma característica do diretor em maior ou menor escala. Apenas em seu último filme este opta por uma abordagem realista, mas que mesmo assim possui elementos líricos em sua narrativa.

Além desses temos também a influência de conceitos de diversas artes japonesas aplicadas em seus filmes, um desses é o *Ma*.

Ma é um conceito presente no cotidiano japonês, este está presente desde as mais simples das conversas até as obras de artes plásticas, música, dança e nos filmes, é a pausa, o vazio ou o movimento gratuito, que permite que algo se manifeste através da ausência. O que permite que o diretor crie uma narrativa com personagens com os quais nós podemos nos identificar.

Através desses momentos de pausa nas narrativas, possuímos uma janela na qual se manifestam os subjetivos dos personagens, permitindo a identificação com o público. Por esse motivo os filmes de Miyazaki são considerados mais lentos do que filmes ocidentais, essa característica se deve ao fato dele possuir outras referências artísticas e históricas, mas que se tornou uma marca em seus filmes.

Já no que diz respeito à representação de gênero em seus filmes, percebemos que o diretor está menos preocupado com essa questão do que imaginávamos.

Devido a uma preocupação que nós, espectadores, possuímos em problematizar a imagem das mulheres na sociedade, acreditamos que o diretor está sendo, a sua maneira, um tipo de revolucionário colocando em seus filmes protagonistas

mulheres ao invés de homens, essa característica na verdade nos cega para questões mais pertinentes e importantes presentes nos filmes do diretor.

Percebemos através de entrevistas e das análises dos filmes que as personagens mulheres fazem parte de um conjunto de regras que este estabelece que possuam principalmente uma função estética.

Essa questão a respeito dos gêneros nos filmes do diretor é uma construção errada por parte dos espectadores, um conceito errado devido à falta de informações relacionadas ao diretor suas obras e a sociedade no qual está inserido.

Por tanto, no que diz respeito às questões de representações de gênero nos filmes do diretor, o foco na verdade é em relação à igualdade que existe entre mulheres e homens, há equivalência entre eles. Portanto, tendo isso em mente, mesmo que o diretor não esteja preocupado com as questões dos gêneros em seus filmes, isso é algo que possamos considerar positivo, podemos nos desprender disso e percebermos seus filmes através de uma nova ótica, os filmes do diretor se tornam mais complexos e com questões mais interessantes a serem abordadas.

REFERÊNCIAS

Bibliografia

ANGELUCCI, Enzo. MATRICARDI, Paolo. World Aircraft: World War II Part 1 (Sampson Low guides): World War II, Part 1: Great Britain, Germany, Italy, France, Czechoslovakia, Holland, Poland, Yugoslavia, Romania, Belgium, Greece, Hungary, Scandinavia. 1. ed. Reino Unido: Sampson Low. 1978.

ARNOLD, Michael. Japanese Anime and the Animated Cartoon. 2004. Disponível em: <<http://www.midnighteye.com/features/japanese-anime-and-the-animated-cartoon/>>. Acesso em: 25 de julho de 2016.

BAPTISTA, André. Funções da música no cinema: Contribuições para a elaboração de estratégias composicionais. 2007. 174 f. Dissertação (Mestrado em Música e Tecnologia). Escola de Música, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte. 2007.

BAZIN, André. A Ontologia da imagem fotográfica. In: O Cinema Ensaios. 1. ed. São Paulo: Brasiliense. 1991. p. 19-26.

BOFF, Leonardo. São Jorge e o Dragão. Jornal do Brasil. Rio de Janeiro. 21 de janeiro de 2013. Disponível em: <<http://www.jb.com.br/leonardo-boff/noticias/2013/01/21/sao-jorge-e-o-dragao-os-dois-lados-do-ser-humano/>> Acesso em: 28 de fevereiro de 2017.

BURCH, Noel. Práxis do cinema. 2 ed. São Paulo: Perspectiva. 2015.

BRAGA, Juliana; LUCAS, Ricardo J. de Lucena. O Mangá e a Identidade Japonesa no Pós-guerra. In: XIV Congresso de Ciências da Comunicação. Recife. 2012.

BREDER, Fernanda Cabanez. Feminismo e Príncipes encantados: A Representação Feminina nos Filmes de Princesa Disney. 74f. Trabalho de Graduação (Graduação em Comunicação Social-Jornalismo). Escola de Comunicação. UFRJ. Rio de Janeiro 2013.

BROOKS, Xan. A god among animators. The Guardian. Londres. 14 de setembro de 2005. Disponível em:<<https://www.theguardian.com/film/2005/sep/14/japan.awardsandprizes>>.

Acesso em: 1 de novembro de 2016.

CAMARINI, Ana Luiza Silva. Murilo Rubião e o realismo mágico. In: XI Congresso Internacional da ABRALIC. São Paulo. 2008.

CANEVA, Jacopo. Jacopo Caneva's Miyazaki: Hayao Miyazaki's Studio Ghibli The Wind That Shakes Your Soul. 1. ed. Florença: GoWare. 2014.

CAVALLARO, Dani. The Anime Art of Hayao Miyazaki. 1. ed. Jefferson: McFarland & Co Inc Pub. 2006.

CASTRO, AdamTroy. Legendary animator Miyazaki reveals Ponyo's inspirations. 2012. Disponível em:<http://www.blastr.com/2009/08/legendary_animator_miyaza.php>. Acesso em: 23 de novembro de 2016.

CAZZETA, Felipe Azevedo. Fascismo e autoritarismos: A cruz, a suástica e o caboclo –Fundações do pensamento político de Plínio Salgado - 1932-1945. 2011. Dissertação (Mestrado em História). Programa de Pós-Graduação em História. RFJF. Juiz de Fora. 2011.

CECHIN, Michelle Brugnera Cruz. O que se aprende com as princesas da Disney?. Revista Zero-a seis, Florianópolis, v. 16, n. 29, jan./jun. 2014.

CHION, Michel. A AUDIOVISÃO. 1. ed. Lisboa: Texto & Grafia. 2011.

COOK, Haruko Taya; COOK, Theodore F. Japan at War: An Oral History.1. ed. Nova Iorque: New Press. 1993.

CORREIA, Rita Mira. O Arquétipo da Princesa na Construção Social da Feminilidade. 2010. Dissertação (Mestrado em Estudo sobre as Mulheres). Faculdade de Ciências Sociais e Humanas. Universidade Nova de Lisboa. Lisboa. 2010.

DE ALMEIDA, Alessandro; CORRÊA, Gírlânio Gomes. A REVOLUÇÃO DOS BICHOS: O PODER MUDIÁTICO DAS MUDANÇAS. Escritas: Revista do Curso de História de Araguaína, [S.I.], v. 1, abr. 2015. ISSN 2238-7188.

Dear, I.C.B.; M.R.D. Foot. The Oxford Companion to World War II. 1. ed. Oxford: Oxford University Press. 1995.

DIEGUES, Antonio Carlos. Ilhas e Mares: Simbolismo e imaginário. 1. ed. São Paulo: Hucitec. 1998.

EBERT, Roger. HAYAO MIYAZAKI INTERVIEW. 2002. Disponível em: <<http://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>> Acesso em: 19 de outubro de 2017.

FRIEDEN, Jeffry A. Capitalismo Global: História econômica e política do século XX.1. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2008.

GRAVETT, Paul. Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos. 1. ed. São Paulo: Conrad, 2006.

HARA, Kazuya. Aspects of Shinto in Japanese Communication. In: Intercultural Communication Studies XII-4 2003 Asian Approaches to Human Communication 2003.

HAHN, Tomie. Sensational Knowledge. Embodying Culture through Japanese Dance. 1. ed. Middletown: Wesleyan University Press. 2007.

HUGHES, Sukey. Washi: The World of Japanese Paper. 1. ed. Nova Iorque: Kodansha America, 1978.

INAMASU, Leslie. Genji no monogatari: a romance in three parts. Stanford Journal of East Asian Affairs. Volume 3. Número 1. 2003.

ISOZAKI, Arata. Ma: Japanese Time-Space. 3. ed. Nova Iorque: Cooper Hewitt Museum. 1979

JAPAN UKIYO-E MUSEUM. Ukiyo-e collection which is admired around the world for its overwhelming quality and quantity. Disponível em: <

<https://www.jnto.go.jp/eng/spot/museum/japanukiyoeart.html>> Acesso em: 19 de outubro de 2016.

JOSHI, S. T. Icons of Horror and the Supernatural: An Encyclopedia of Our Worst Nightmares, Volumes 1 & 2. 1. ed. Westport: Greenwood Press. 2006.

JUNG, C. G. Os arquétipos e o inconsciente coletivo. 7. ed. Petrópolis: Vozes. 2002.

KANEOYA, Ichihiko. Xintoísmo: Mitologia e Influência na formação da cultura e do caráter do povo japonês. 2013.

KARPOUZAS, Helena. A Casa Moderna Ocidental e o Japão: A influência da arquitetura tradicional japonesa na arquitetura das casas modernas ocidentais. Dissertação (Mestrado em Arquitetura). Faculdade de Arquitetura. UFRGS. Porto Alegre. 2003.

KAWANAMI, Silvia. Namahage, o festival para assustar as crianças. 2013, disponível em: <<http://www.japaoemfoco.com/namahage-o-festival-para-assustar-as-criancas/>>. Acesso em 06 de junho de 2017.

KAWANAMI, Silvia. Burakumin – Uma Classe Discriminada No Japão. 2015. Disponível em:<<http://www.japaoemfoco.com/burakumin-uma-classe-discriminada-no-japao/>>. Acesso em: 19 de março de 2017.

KAWANAMI, Silvia. Jizou Bosatsu, as estátuas guardiãs das crianças, Disponível em: <<http://www.japaoemfoco.com/jizo-bosatsu-as-estatuas-guardias-das-criancas/>> Acesso em: 03 de dezembro 2016.

KEEGAN, Rebecca. 'The Wind Rises': Hayao Miyazaki's new film stirs controversy. Los Angeles Times. Los Angeles. 15 de agosto de 2013. Disponível em:<<http://www.latimes.com/entertainment/movies/moviesnow/la-et-mn-the-wind-rises-trailer-miyazaki-20130815-story.html>> Acesso em: 18 de outubro de 2016.

KEHR, Dave. FILM; Anime, Japanese Cinema's Second Golden Age. The New York Times. Nova Iorque. 20 de janeiro de 2002. Disponível em:<

<http://www.nytimes.com/2002/01/20/movies/film-anime-japanese-cinema-s-second-golden-age.html>>. Acesso em: 25 de outubro de 2016.

LOUREIRO, Maurício A.; PAULA, Hugo B. de. Timbre de um instrumento musical: caracterização e representação. Revista Per Musi. Belo Horizonte. n.14. 2006.

LUYTEN, Sonia Bibe. Manga – O Poder dos Quadrinhos Japoneses. 3. ed. São Paulo: HERDA. 2015.

MARÇAL, Marcia Romero. A Tensão entre o fantástico e o maravilhoso. Revista Fronteiraz. São Paulo. vol. 3. n. 3. 2009.

McCURRY, Justin. Japanese animator under fire for film tribute to warplane designer. The Guardian. Tóquio. 23 de agosto de 2013. Disponível em:<<https://www.theguardian.com/world/2013/aug/23/hayao-miyazaki-film-wind-rises>>. Acesso em 5 de março de 2017.

MES, Tom. Hayao Miyazaki. 2007. Disponível em:

<<http://www.midnighteye.com/interviews/hayao-miyazaki/>>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2017.

MIGUEL, Alcebiádes Diniz. Muitos duplos e aparições (Um confronto de leituras do sobrenatural: Freud e Lovecraft). Revista Alpha. Patos de Minas n. 7. 2006.

MONTEIRO, Mauricio. Timbres: o corpo do som - trajetória e simbologia dos instrumentos musicais. São Paulo, no prelo.

NAPIER Susan J. Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation. 1. ed. Basingstoke: Palgrave Macmillan. 2001.

NAKAMURA, Tamah. Hayao Miyazaki's World 'Best of' Booklet. Kyushu University. 2013.

NAUSICAA.NET. Details About Miyazaki. Disponível em:<<http://www.nausicaa.net/miyazaki/miyazaki/101.html>> Acesso em: 4 de abril de 2017

NAUSICAA.NET.Goro Miyazaki's Blog Translation (Page 112). Disponível em: <<http://www.nausicaa.net/miyazaki/earthsea/blog/blog112.html>>. Acesso em: 4 de abril de 2016.

NAUSICAA.NET. Miyazaki talks about mononoke-hime. Disponível em:< http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/m_on_mh.html >. Acesso em: 4 de maio de 2017.

NAUSICAA.NET. Why heroines in Miyazaki works A collection of short excerpts. Disponível em: <<http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/heroines.html>>. Acesso em: 4 de abril de 2016.

NAZAN INSTITUTE. Shinto Symbols. 2. ed. Nagoya: Nazan Institute. 1966.

NEIVA, Simone Loures Gonçalves; NIGHI, Roberto. A cultura e o espaço urbano no Japão. Revista Arquitectos. São Paulo. ano 09. 2008.

O'HARA, Helen. Tales From Earthsea Review. Empire. Londres. 2007. Disponível em:<<http://www.empireonline.com/movies/tales-earthsea/review/>>. Acesso em 7 de abril de 2016.

OKANO, Michiko. MA – a estética do “entre”. Revista USP. São Paulo. n. 100. 2014.

ORWELL, George. A Revolução Dos Bichos. 1. ed. São Paulo: Companhia Das Letras. 2007.

PEREIRA, Ronan Alvez. O budismo japonês: sua história, modernização e transnacionalização. 2011.

PROPP, Vladimir I. Morfologia do Conto Maravilhoso. 2. ed. São Paulo: Forense-Universitária. 2006.

RODRÍGUEZ, Camila Villate. Realismo Mágico latinoamericano, aproximaciones a su influencia en el periodismo de Héctor Rojas Herazo y Gabriel García Márquez. 2005. Trabalho de Conclusão de Curso. (Bacharel Estudos Literários). Faculdade de Ciências Sociais. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá. 2005

SAITO, Nádia. Autoritarismo no Japão, 1929 - 1940: fascismo ou militarismo? In: XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH. São Paulo. 2011.

SAKURAI, Célia. Os japoneses. 1. ed. São Paulo: Contexto. 2007.

SCHILLING, Mark. An audience with Miyazaki, Japan's animation king. Japan Times. Tóquio. 4 de dezembro de 2008. Disponível em: <<http://www.japantimes.co.jp/culture/2008/12/04/culture/an-audience-with-miyazaki-japans-animation-king/#.WSxEvsa1vDe>> Acesso em: 1 de dezembro de 2016.

SCHWARM, Betsy. Der Ring des Nibelungen music dramas by Wagner. 2016. Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/Der-Ring-des-Nibelungen>>. Acesso em: 20 de fevereiro de 2018.

SHARP, Jasper. Pioneers of Japanese Animation at PIFan – Part 1. Disponível em: <<http://www.midnighteye.com/features/pioneers-of-japanese-animation-at-pifan-part-1/>>. Acesso em: 25 de fevereiro de 2017.

SHARP, Jasper. Pioneers of Japanese Animation at PIFan – Part 2. Disponível em: <<http://www.midnighteye.com/features/pioneers-of-japanese-animation-at-pifan-part-2/>>. Acesso em: 25 de fevereiro de 2017.

SIGURBJÖRNSDÓTTIR, Kristín Mist. Japan's Forsaken People: Burakumin in contemporary society. Trabalho de Conclusão de Curso (Escola de Humanidades) Universidade da Islândia. Reykjavik. 2012.

SILVA, Aline de Fátima Soares; FIGUEIREDO, Carolina Dantas. Valente e a construção arquetípica da princesa nas narrativas Disney. In: XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. 2016.

RATTNER, Henrique. Revisitando o “milagre” japonês. Revista Espaço Acadêmico. São Paulo. n. 28. 2003.

RUSSEL, Jamie. Tales From Earthsea. 2006. Disponível em: <<http://www.radiotimes.com/film/cvx48/tales-from-earthsea>>. Acesso em 6 de fevereiro de 2017.

TALBOT, Margaret. The Animated Life. The New Yorker. Nova Iorque. 17 de

janeiro de 2005. Disponível em:

<<http://www.newyorker.com/magazine/2005/01/17/the-animated-life>>. Acesso em: 6 de fevereiro de 2017.

TODOROV, Tzvetan. As estruturas narrativas. 4. ed. São Paulo: Perspectiva. 2006.

TODOROV, Tzvetan. Introdução à literatura fantástica. 2. ed. São Paulo: Perspectiva. 2003.

UETA, Taís Marie; GUSHIKEN, Yuji. Mangá: Do Japão ao Mundo, uma Trajetória de Híbridos. In: XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste. 2011.

LeGUIN, Ursula K. Gedo Seki Response. Disponível em:<<http://www.ursulakleguin.com/GedoSenkiResponse.html>>. Acesso em 5 de agosto de 2017.

VALE, Gláucia Maria Vasconcelos. Japão, milagre econômico e sacrifício pessoal. Revista de Administração de Empresas. vol. 32. n. 2. São Paulo. 1992

VARNER, Melinda. Teaching about Heian Japan. Revista Education About Asia. vol. 10. n. 3. Ann Arbor. 2005.

WAI, Fung C. Yokai in Kusazoshi: Caricatures and Classes. 2006. Dissertação (Mestrado em Artes). Departamento de Estudos Japoneses. Universidade Nacional da Singapura. Singapura. 2016.

WANDERLEY, Alline M. DETA! O yôkai e as transformações das criaturas sobrenaturais japonesas. 2013. Dissertação (Mestrado em Língua, Literatura e Cultura Japonesa). Departamento de Letras Orientais da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. USP. São Paulo. 2013.

WISNIK, José M. O som e o sentido: uma outra história das músicas. 2. ed. São Paulo: Schwarcz. 2002.

ZOLA, Jaye. A Case Study of Heian Japan Through Art: Japan's Four Great Emaki. 2008.

Filmografia

A Viagem de Chihiro. Direção Hayao Miyazaki. Japão. Cor. 124 min. 2001.

Meu Vizinho Totoro. Direção Hayao Miyazaki. Japão. Cor. 86 min. 1988.

O Castelo Animado. Direção Hayao Miyazaki. Japão. Cor. 119 min. 2004.

O Castelo no Céu. Direção Hayao Miyazaki. Japão. Cor. 126 min. 1986.

Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar. Direção Hayao Miyazaki. Japão. Cor. 101 min. 2008.

Porco Rosso: O Último Herói Romântico. Direção Hayao Miyazaki. Japão. Cor. 94 min. 1992.

Princesa Mononoke. Direção Hayao Miyazaki. Japão. Cor. 134 min. 1997.

Serviço de Entrega Kiki. Direção Hayao Miyazaki. Japão. Cor. 102 min. 1989.

Vidas ao Vento. Direção Hayao Miyazaki. Japão. Cor. 126 min. 2013.