

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO

Matheus Silveira Pessel

O CINEMA DE ANIMAÇÃO DE HAYAO MIYAZAKI

Porto Alegre  
2009  
Matheus Silveira Pessel

## O CINEMA DE ANIMAÇÃO DE HAYAO MIYAZAKI

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Jornalismo.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Miriam de Souza Rossini

Porto Alegre  
2009

“Um porco precisa voar”  
Marco em *Porco Rosso*

## RESUMO

O presente trabalho propõe a análise das características do cinema de animação do diretor japonês Hayao Miyazaki, em especial no filme *A Viagem de Chihiro* (2001). Partindo de conceitos como diegese e linguagem cinematográfica, estuda-se a estrutura deste filme que melhor resume a obra do diretor. Pesquisa-se, também, a carreira e a biografia desse cineasta, além da cultura pop japonesa e a animação, para finalmente identificar elementos que expliquem a obra e a figura de Miyazaki.

Palavras-chave: Cinema – Hayao Miyazaki – animação – cultura pop japonesa

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1: Chihiro é deixada para trás pelos pais com as estátuas "amedrontadoras" .....	41
Ilustração 2: Chihiro encontra Yubaba para pedir um emprego.....	42
Ilustração 3: Sem Face tenta dar presentes para Chihiro.....	43
Ilustração 4: Chihiro enfrenta novamente o monstro Sem Face.....	44
Ilustração 5: No final do filme, os monstros e espíritos ficam amigos de Chihiro.....	45
Ilustração 6: Chihiro abre a boca do dragão para lhe dar um remédio.....	50
Ilustração 7: Chihiro encontra Kamaji.....	51
Ilustração 8: Yubaba solta fogo pela boca para tentar amedrontar Haku (de costas).....	53
Ilustração 9: Chihiro ao lado de um cliente da casa de banho.....	55
Ilustração 10: Chihiro começa a desaparecer.....	56

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>7</b>
<b>2 O ANIMÊ, A CULTURA POP JAPONESA E O ATUAL MERCADO DA ANIMAÇÃO.....</b>	<b>11</b>
2.1 A INDÚSTRIA CULTURA NO JAPÃO.....	11
2.2 HISTÓRIA DO ANIMÊ.....	15
2.2.1 Osamu Tezuka.....	17
2.2.2 Características.....	18
2.3 O MERCADO ATUAL DA ANIMAÇÃO.....	20
<b>3. HAYAO MIYAZAKI - BIOGRAFIA.....</b>	<b>25</b>
3.1 A TRAJETÓRIA DO DIRETOR.....	25
3.1.1 As atividades no pós-guerra.....	26
3.2 O STUDIO GHIBLI.....	28
3.2.1 Venda de mercadorias.....	31
3.2.2 Acordo com a Disney.....	32
3.2.3 O Museu Ghibli.....	36
3.2.4 A parceria com Joe Hisaishi.....	36
<b>4 ANÁLISE: A VIAGEM DE CHIHIRO.....</b>	<b>38</b>
4.1 APRESENTAÇÃO DA OBRA.....	38
4.2 METODOLOGIA.....	43
4.3 OS PERSONAGENS.....	46
4.3.1 O herói.....	46
4.3.2 O mentor.....	48
4.3.3 Guardião de Limiar e Arauto.....	49
4.3.4 Camaleão.....	49
4.3.5 Sombra.....	50
4.4 GRUPOS DE OPOSIÇÃO.....	51
4.5 A ESTRUTURA DA NARRATIVA.....	57
4.6 DIEGESE.....	59
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>63</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>66</b>

## 1 - INTRODUÇÃO

Em 1995, com o lançamento de *Toy Story* (direção de John Lasseter), parceria dos estúdios Disney e Pixar, surgia o primeiro longa-metragem digital, feito com a técnica da chamada Computação Gráfica, a produção ensejou o aparecimento de uma série de filmes e que criou um novo ramo, "reanimando" o setor do cinema de animação, principalmente nos Estados Unidos. Depois da produção pioneira, surgiram outras obras e outras empresas se interessaram por essa técnica, como a Dreamworks. Começaram a despontar sucessos de público como a série *Shrek* (que teve duas seqüências), *Monstros S.A.* (*Monsters ,Inc.*, 2001, Pete Docter e David Silverman), *Procurando Nemo* (*Finding Nemo*, 2003, Andrew Stanton e Lee Unkrich), *Robôs* (*Robots*, 2005, Chris Wedge e Carlos Saldanha), *Carros* (*Cars*, 2006, John Lasseter e Joe Ranft) e outros filmes que chegavam ao topo das listas de mais vistos nos cinemas americanos e, por consequência, internacionais.

O setor de animação americano, que via até então uma queda no interesse pelo longa-metragem de desenho animado<sup>1</sup>, começou a receber o retorno do público, a ampliação dos investimentos e a multiplicação das produções. Até um prêmio foi criado em 2002 após o "boom" dos filmes digitais: o Oscar de animação. O primeiro premiado foi *Shrek* (*Shrek*, 2001, Andrew Adamson e Vicky Jenson), um dos grandes sucessos do segmento. Contudo, em 2003, um ano depois da primeira entrega, a premiação teve um "intruso".

*A Viagem de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, 2001, Hayao Miyazaki) era uma produção estrangeira que utilizava técnicas tradicionais de animação, com narrativa ambientada em uma cultura estrangeira. O filme japonês concorre com um sucesso de público – *A Era do Gelo* (*Ice Age*, 2002, Chris Wedge e Carlos Saldanha) – mas leva a premiação.

A obra, além do prêmio americano, ganhou o Urso de Ouro no Festival de Berlim – dividindo o prêmio principal com *Bloody Sunday* (2002), de Paul Greengrass – além de outras 34 premiações e 19 nomeações<sup>2</sup>. Ela conta a história de uma menina japonesa que tem de viver em uma casa de banho para espíritos para tentar salvar os pais. *Chihiro* tem forte presença de elementos xintoístas<sup>3</sup> e budistas e foi um sucesso não apenas nos festivais por

---

<sup>1</sup> Até Toy Story, apenas um grande estúdio continuava produzindo este tipo de produto, o Disney.

<sup>2</sup> Disponível em <<http://www.imdb.com/title/tt0245429/>>. Acessado em: 16 jun. 2009.

<sup>3</sup> Religião politeísta, considerada a oficial e mais praticada do Japão.

onde passou, mas também de público e de crítica especializada. Apenas no Japão, o filme arrecadou nas bilheterias cerca de US\$ 230 milhões, recorde histórico para o país oriental (CAVALLARO 2006, pg 135; HOWARD, apud MELEIRO 2007, p. 72). Outra produção do mesmo diretor, *O Castelo Animado* (Hauru no Ugoku Shiro), de 2004, arrecadou US\$ 210 milhões nos cinemas fora do Japão e antes de seu lançamento nos Estados Unidos (SCOTT, 2005). A. O. Scott explica:

Hoje em dia, quando pensamos em longa-metragem de animação, nos vêm à cabeça imediatamente Shrek e Pixar (ou, com menos carinho, Robôs e Madagascar). O mundo animado, nós aprendemos, é cheio – criado em três dimensões por times de mágicos da computação, vivificado com barulho, mantendo referências à cultura pop americana, seu passado e presente. Parece algo paradójico, então, que o maior animador vivo – uma designação que fãs da Disney e da Pixar provavelmente não desafiariam – seja Hayao Miyazaki, um roteirista e diretor japonês cujo mundo é liso, feito à mão e por muitas vezes infinitamente silencioso. (SCOTT, 2005)

Contudo, este diretor que segue um estilo restrito de animação – o animê -, que faz seus filmes simples, silenciosos e longos (geralmente com cerca de duas horas de duração), consegue enfrentar, de certa maneira, os modernos, barulhentos e curtos filmes americanos, as grandes produções feitas em Computação Gráfica e em três dimensões. Como ele consegue obter sucesso de público, mesmo fora do Japão e ainda ser admirado pela crítica e por outros cineastas?

Como um diretor de animê – estilo visto pelo ocidente como "uma forma de arte secundária" e considerado "violento, superficial, clichê e tecnicamente 'frio'" (CAVALLARO, 2006, p. 12) – é tido como o maior animador vivo (SCOTT, 2005)? Como explicar o reconhecimento, não apenas de festivais e da crítica especializada, mas também do público? Estas são questões que nos colocamos ao conhecer o trabalho do diretor japonês, mas que não são passíveis de serem respondidas nesta monografia. Podemos, contudo, tentar identificar elementos que possam ter contribuído para que o cineasta tenha chegado a esse *status*.

No Japão, o reconhecimento e o culto são ainda maiores. O diretor Akira Kurosawa chegou a declarar o seu respeito pelos filmes do colega: "fico um pouco perturbado quando críticos agregam nossos trabalhos. Uma pessoa não pode minimizar a importância do trabalho de Miyazaki, comparando-a a dos meus" (ETHERINGTON, 2003).



Partindo deste contexto é que se formula as seguintes questões para esta pesquisa: o que levou o diretor a esse reconhecimento e status no Japão e no exterior? Quais são as temáticas e características que levaram ao sucesso do seu cinema? O gênero do animê e seu estilo contribuíram para esse resultado? O mercado teve papel importante?

A partir destes questionamentos, traçamos os seguintes objetivos: apresentar a obra de Hayao Miyazaki; relacionar a obra do diretor à cultura japonesa e à tradição do animê; entender a inserção de suas obras no mercado estrangeiro; analisar as temáticas e narrativas de um de seus filmes mais famosos, justamente *A Viagem de Chihiro*, que representa o universo do diretor.

Quanto à bibliografia, inclusive pela escassez de obras sobre os temas levantados, escolhemos alguns autores para apoiar o trabalho, como vemos a seguir descrevendo a contribuição destes em cada capítulo.

No segundo capítulo, com o uso de pesquisa bibliográfica, descreveremos o animê; a história e as características que definem esse gênero. Aqui, concordamos com a visão de Cristiane A. Sato (2005) de que a animação – assim como fez o cinema em Hollywood – foi uma forma de o Japão exportar e tornar conhecida a sua cultura. Sato escreve sobre as características e a história do animê em um texto que faz parte do livro *Cultura Pop Japonesa – Manga e Animê*, organizado por Sonia Bibe Luyten. Também contamos com a visão de Célia Sakurai, pesquisadora e colaboradora do Museu Histórico da Imigração Japonesa no Brasil, em sua pesquisa sobre a história e a cultura japonesa.

No terceiro capítulo, usaremos novamente a pesquisa bibliográfica e analisaremos brevemente a biografia e o período em que viveu, e vive, Miyazaki, e as influências estrangeiras e orientais na obra do diretor. Nesta parte, observaremos principalmente: a relação da família do cineasta com a guerra e a infância na época de pós-guerra e de reconstrução do Japão; os primeiros contatos e a influência dos mangás e animes; a influência estrangeira; os primeiros trabalhos e a fundação do Studio Ghibli; o sucesso e aclamação internacional. Aqui nos apoiamos em obras do pesquisador Dani Cavallaro, da Universidade de Westminster, e da escritora Helen McCarthy e novamente retornaremos ao trabalho de Célia Sakurai.

No quarto capítulo, partiremos para a análise de um filme mais representativo na

obra do diretor: *A Viagem de Chihiro* – o grande sucesso comercial, de crítica e de premiações do japonês. Acreditamos, como veremos mais a frente, que esta obra preserve as características do cinema de Miyazaki e, também, por ser o maior sucesso de público, crítica e de festivais, merece uma análise aprofundada.

Em comparação com outras de suas obras, nos focaremos nas temáticas, ou seja, principalmente na narrativa das obras para tentar identificar características que levem a entender a admiração do diretor e de seu cinema no ocidente. Contaremos também com o suporte de Dani Cavallaro e Helen McCarthy que já fizeram, cada uma com sua visão, uma análise desses filmes.

Neste capítulo, partimos da metodologia estruturalista sugerida por Graeme Turner (1997), baseado nos estudos de Claude Lévi-Strauss, de analisar os grupos de oposição dentro da história. A partir da definição destes grupos, pretendemos entender como o diretor vai trabalhar com estas oposições e desconstruí-las ao longo da narrativa.

Para a identificação e a definição dos principais personagens, utilizaremos a metodologia proposta por Christopher Vogler (2006), baseado nos estudos de Joseph Campbell, Vladimir Propp e outros. Vogler propõe a identificação de arquétipos, no conceito definido por Carl Gustav Jung, de tipos de personagens comuns a maioria das narrativas de cinema, para assim entender como estes "funcionam" na história.

A partir também de Vogler e de Turner – este adaptando os estudos de Propp sobre os contos populares russos –, identificaremos os momentos comuns na história com os mitos e os contos de fadas, para podermos colocá-la em um espaço comum com as demais narrativas.

O livro de Turner e o livro organizado por Jacques Aumont (1995) serão a base para as questões sobre a linguagem cinematográfica, como som, *mise-en-scène*, o uso da câmera e sobre a narrativa cinematográfica.

Ao longo deste trabalho, utilizaremos como fonte, também, entrevistas concedidas pelo diretor em jornais, revistas e sites, além de críticas e reportagens sobre o cineasta que nos permitam um melhor entendimento sobre sua obra.

Bibliografia e anexos completam a monografia.

## 2 O ANIMÊ, A CULTURA POP JAPONESA E O ATUAL MERCADO DA ANIMAÇÃO

Este capítulo analisa as características de três aspectos relevantes para nossa pesquisa, nos quais se insere o cinema de Hayao Miyazaki: a cultura pop japonesa e como essa se consolidou em todo o planeta; o animê, que faz parte da primeira, e tem uma história própria e um público fiel; a situação da animação internacionalmente hoje: como está e funciona o mercado do cinema de animação no mundo.

### 2.1 A INDÚSTRIA CULTURA NO JAPÃO

Nos acostumamos, assim como nossos pais e os pais deles, a ver os filmes de Hollywood que difundiam as características da cultura americana. Produções sobre beisebol, futebol americano, basquete e hóquei no gelo, sobre caubóis (antigos e atuais), filmes que exaltam as cidades de Nova Iorque e Los Angeles, que mostram celebrações como o Dia das Bruxas e a Ação de Graças. Nos habituamos até com o cachorro-quente sem molho e com o Natal com neve.

Nos filmes e séries de televisão, a cultura americana se espalha pelo mundo, sem necessariamente "dominá-lo", mas fazendo com que a maioria dos povos conheça e compartilhe seus hábitos (existe alguma escola que não celebre o Halloween?). Ao lado de atores e atrizes, também personagens de desenhos animados desempenham seu papel nesta difusão da cultura americana.

Pois, assim como a Disney exportou e tornou conhecidos nomes como Mickey e Donald, cada vez mais nomes como Saori, Mitsuo e Sakura são exportados pelo Japão. Se o cinema de Hollywood espalhou a cultura pop americana pelo globo, o animê e o mangá fazem, em menor escala, o mesmo com a cultura pop japonesa. Segundo Sato (2005, p. 29):

Sem qualquer intenção premeditada, as produções japonesas foram exportadas e televisionadas a vários países a partir da década de 1960, como uma alternativa de diversão despreziosa. [...] A imagem dos olhos grandes e cabelos espetados se tornou familiar e passou a ser sinônimo de estética japonesa, embora esse visual não corresponda à realidade física dos

orientais. Hábitos como comer bolinhos com hashis, usar uniformes escolares semelhantes a roupas de marinheiro, ver placas e letreiros escritos em japonês e degustar pratos como '*okonomiyaki* à moda sulista' aparecem todos os dias na televisão, diante de crianças e adultos que desconhecem esses hábitos e que a partir desse inusitado meio passam a conhecer um povo com tradições e hábitos diferentes.

Não podemos esquecer que o Brasil não está fora dessa influência japonesa. Como diz Célia Sakurai: "quem não ouviu falar nos Pokemóns ou em Godzilla?[...] Nas últimas décadas, os heróis vindos do Japão se rivalizam em popularidade com os de Walt Disney, Hanna Barbera ou Marvel" (SAKURAI, 2007, p. 342).

Podemos ver a cultura pop nipônica quase que como uma rival para a cultura pop americana. Contudo, rival que se restringe basicamente à luta pelo mercado, já que ambos são planejados, produzidos e distribuídos por empresas, visando o lucro; ambas são culturas de massa que querem vender seus produtos.

A animação acabou virando um símbolo e uma porta de entrada do Japão; muitas vezes os heróis nipônicos rivalizam e até superam em popularidade os americanos, mas preservando os valores orientais, como diz Célia Sakurai:

A indústria de entretenimento japonesa procura, ainda hoje, adaptar-se ao público japonês de crianças e jovens, ensinando valores da ética que poderiam ter sido esquecidos diante da nova realidade do país. [...] Se a idéia de lucro for deixada de lado e pensarmos apenas nas mensagens que estão por trás dos sucessos de mídia e vendas, podemos verificar que os jogos e desenhos da era do consumismo estão, de alguma forma, procurando transmitir os valores do *bushido*, o código samurai. (SAKURAI, 2007, p. 346)

Contudo, essa mensagem de valores tradicionais japoneses não é necessariamente entendida pelo público do exterior. "É bom observar que nem todas as crianças brasileiras que torram o dinheiro dos pais com as caríssimas cartas do jogo de Pokemón necessariamente apreendem seu significado do mesmo modo que as crianças japonesas" (SAKURAI, 2007, p. 349). A autora se refere ao jogo de cartas, mas podemos estender o entendimento às demais obras *pop* nipônicas.

Se perguntarmos para alguém, de que idade for, se lembra de personagens de TV ou de brinquedos feitos no Japão, certamente essa pessoa terá alguma lembrança. A exportação de brinquedos do Japão começou na década de 1920<sup>4</sup>, principalmente devido às dificuldades econômicas enfrentadas pela indústrias europeias por causa da Primeira Guerra Mundial. Os brinquedos sempre tinham um caráter educativo intrínseco.

Para enfrentar a concorrência, as empresas nipônicas tiveram de usar criatividade e tinham um diferencial: não encaravam as crianças como miniaturas de adultos. Em vez de soldadinhos, que imitavam a guerra, e bonecas, que imitava a vida de dona de casa – ambos preparando as crianças para a vida adultas –, os brinquedos japoneses remetiam principalmente à fantasia, assim como os atuais Pokémons, Hello Kitty ou outros produtos ainda atuais. (SAKURAI, p. 341 e 342)

Segundo a autora, no pós-guerra, junto com os Estados Unidos, o Japão ganha posição relevante nas exportações de produtos infantis, quando seus personagens se tornam conhecidos. O primeiro caso é do Godzilla, logo após o fim da guerra. O monstro, vítima da radiação que ataca Tóquio e mata seus moradores, é visto por Sakurai como uma "crítica óbvia aos acontecimentos de Hiroshima e Nagasaki" (p.343). O lagartão ainda iria se confrontar com King Kong na Torre de Tóquio, novamente uma alusão aos americanos.

Godzilla pode ser considerado o primeiro exemplo de *tokusatsu*, expressão que alude aos filmes de efeitos especiais com heróis, ou super-heróis. Descenderam do lagarto atômico, séries e filmes como Ultraman, National Kid, Jaspion e Super Sentais – este último com adaptação e diversas sequencias para a TV americana com o nome Power Rangers.

Nos anos 1970 e 1980, foi ao ar a série Speed Racer que, segundo Sakurai, faz alusão à competitividade japonesa na indústria automobilística. Essa obra também rendeu uma adaptação americana, mas para o cinema, dirigida pelos irmão Larry e Andy Wachowski, os mesmos da trilogia *Matrix*, em 2008.

Na década de 1980, surge ainda o desenho Sailor Moon, que, afirma Sakurai, "retrata aspectos da cultura japonesa da 'economia da bolha', como respeito ao passado e à hierarquia" (p.344). A autora explica melhor: "cada uma [das personagens principais] representa a

---

<sup>4</sup> Segundo Sakurai, a Nintendo é um exemplo dessa época. A empresa, que hoje é a fabricante do videogame mais vendido do mundo, o Wii, surgiu em 1889.

diversidade do sonho japonês: uma é estudiosa, a outra, uma boa dona de casa e a terceira, uma sacerdotisa xintoísta." (SAKURAI, 2007, p.346)

Em todas essas produções, há uma fórmula persistente, como explica a autora:

Nas aventuras de todos esses personagens, a mensagem da luta do bom contra o mal aparece muito nítida, sem nuances. Para o bem poder vencer, ele precisa lutar muito. É uma fórmula que os japoneses não cansam de repetir, inspirando-se inclusive em sua própria história. (SAKURAI, 2007, p346)

Assim como nos primeiros brinquedos vendidos nos anos 1920, a indústria pop japonesa ainda busca difundir os valores como o associativismo, a fim de combater o individualismo cada vez mais presente na sociedade – ou o respeito aos idosos, mais sábios.

Sakurai diz ainda que podemos notar que os jogos de videogame e desenhos da era do consumismo tentam, de alguma forma, transmitir os valores do *bushido* (o código samurai).

No código é importante o processo de gestação do guerreiro, ou seja, o guerreiro só é guerreiro por ser merecedor do título. Para isso, ele tem um processo longo e penoso de preparação. Ninguém se torna samurai da noite para o dia, da mesma forma que, por analogia, nenhum Pokémon evolui sem merecer e sem guardar respeito e obediência ao seu dono, o mesmo que um samurai da era pré-Tokugawa [antes de 1603]. (SAKURAI, 2007, p. 348 e 349)

A autora conclui dizendo que devemos notar que esses valores são intrínsecos da cultura japonesa e não podem ser interpretados da mesma maneira no Brasil, e acrescentamos que ocorre o mesmo em qualquer país do Ocidente e, inclusive, em outros países do Oriente. A cultura pop nipônica vai ser interpretada de maneira única em cada país.

Dentro dessa cultura pop se insere, como podemos ver acima, o animê, o gênero que nos interessa mais profundamente.

## 2.2 HISTÓRIA DO ANIMÊ

Não podemos falar do cinema de Hayo Miyazaki sem antes definir o gênero no qual se insere a obra do diretor, a animação japonesa, ou animê. Conhecidos nos dias atuais no ocidente, os desenhos animados japoneses já tiveram que enfrentar resistência dentro do próprio Japão e, ainda hoje, existe relutância em considerar a animação como uma manifestação da cultura nipônica (SATO, 2005, p. 29).

As características que marcam atualmente essas produções audiovisuais foram se modificando com o tempo até o surgimento do animê visto hoje. As animações japonesas nos últimos anos não se restringem ao cinema e às séries de televisão, mas também existem produções feitas especialmente para VHS, DVD e Blu-Ray (essas produções são conhecidas como Original Anime Video – OAV, ou Original Video Animation – OVA), além de clipes musicais, seriados somente para internet e outros. O animê, no Japão, tem, portanto, uma história longa.

Por volta de 1910, desembarcam no Japão as primeiras animações a serem exibidas no país. Os cinemas passam a exibir curtas-metragens produzidos principalmente por animadores pioneiros de Nova York, como John Randolph Bray e Winsos McCay (SATO, p. 30).

Inspirados nessas produções, os primeiros desenhos animados nipônicos começaram a ser produzidos ainda na década de 1910, inclusive por iniciativa individual de desenhistas. Em 1913, Seitaro Kitayama cria curtas-metragens inspirados em fábulas infantis japonesas. As obras de Kitayama foram resultado também de pesquisas feitas por ele com desenhos em papel e tinta nanquim. Um de seus filmes – *Momotaro* (O Menino Pêssego, em tradução livre) – foi o primeiro desenho animado do país exibido no exterior, em 1918 na França.

Em 1917, Junichi Kouchi também começa a produzir animações e em 1920 utiliza tons de cinza, o que encarecia a produção, já que necessitava de mais nanquim. Oten Shimokawa, em 1917, inaugura a relação entre mangás e animês – que viria a se fortalecer no futuro – e após certo sucesso em tiras de jornais, lança *Imokawa Muzuko Genkanban no Maki*

(O Conto da Zeladora Muzuko Imokawa) e também faz experimentos criando animações, fotografando uma lousa e desenhando com giz – o que baratearia a produção.

Em 1927, Noburo Ofuji produz *Osekisho* (O Inspetor da Estação), primeira animação com som. O mesmo desenhista afirmou em 1930 que a animação não deveria ser necessariamente uma arte cômica, mas que era viável também tratar de temas adultos, dramáticos e eróticos, temáticas que são recorrentes até hoje nos animês. O mesmo Ofuji foi responsável pelo primeiro desenho animado colorido do Japão: *Katsura Hime* (A Princesa Katsura, de 1937).

Na década de 1930, com a expansão do militarismo e a instauração da ditadura militar, os cinemas foram obrigados a exibir filmes e animações de propaganda e educação militar. Os estúdios passam para o controle do exército e o governo passa a financiar produções propagandistas. Os profissionais que discordavam do governo eram afastados dos estúdios, presos ou até exilados.

Sato assinala ainda que, se por um lado, a liberdade de expressão era restrita, por outro o capital injetado nas empresas de animação fez a técnica ter grande evolução. As mudanças promovidas pela ocupação americana em 1945, como veremos mais detalhadamente no próximo capítulo, mudaria drasticamente a economia – arrasada nesse período devido à Segunda Guerra Mundial – e a cultura do Japão. Esta época de mudança foi marcada também pelo corte de dinheiro para a produção de animês. Por outro lado, a censura continuava, agora por parte dos americanos, que impediam a propagação de ideias ultranacionalistas e bélicas.

Apesar de algumas tentativas, a maioria frustrada, nos anos 1940, a situação para a produção de desenhos animados vai ter uma melhora significativa na década de 1950 com dois cineastas: Noburo Ofuji, que exibiu uma produção no festival de Cannes em 1953 e ganhou um prêmio no festival de Veneza com outra (*Yurei Sen* – O Navio Fantasma, 1955), e Taiji Yabushita, que dirigiu *Hakujaden* (A Lenda da Serpente Branca, 1958)

A história de um menino que se apaixona por uma menina que em outra vida era uma serpente foi o primeiro longa-metragem em cores do pós-guerra e deu início ao desenvolvimento industrial da animação no país (SATO, 2005, p. 33). O termo animê também surgiu nessa década, inicialmente designando qualquer tipo de animação, as estrangeiras e as



nacionais. Porém, décadas mais tarde, o termo acabou se limitando às produções criadas no Japão<sup>5</sup>.

### 2.2.1 Osamu Tezuka

Considerado como um definidor e até um "deus do animê" e também um "deus dos quadrinhos", Osamu Tezuka foi, segundo Sato (2005, p. 33), "um divisor de águas" tanto nos quadrinhos dos mangás quanto nos audiovisuais dos animês. Seus mangás e suas animações lançaram as linhas gerais que são seguidas até hoje nessas produções. Os olhos grandes, abertos e coloridos e os cabelos espetados e também coloridos, por exemplo, são as características que mais se destacam no gênero.

Em 1959, Tezuka lança sua primeira obra de animação, o longa-metragem *Saiyuki* (Alakazam, o Grande). Em 1961, o diretor inaugura seu próprio estúdio, o Mushi Production. Em 1969, seria o primeiro a lançar o estilo do animê voltado para adultos com *Ichiya Monogatari* (As Mil e Uma Noites).

No início da década de 1960, com a popularização da televisão, foi lançado o primeiro animê para a TV, com o nome original de Manga Calendar (1962), do estúdio Otogi Production. Contudo, foram produzidos poucos capítulos, exibidos irregularmente. Aproveitando a oportunidade, Tezuka lançou em 1963 a série Tetsuwan Atomu (Atom Boy), baseado em um mangá (quadrinhos) do próprio artista. A produção teve exibição semanal e durou três anos. Após Tetsuwan, um novo espaço foi aberto para os animês na televisão e outras cinco séries foram lançadas ainda em 1963.

No ano seguinte, Tetsuwan Atomu foi a primeira série de animê exportada, ganhou o nome de Atom Boy e desembarcou nos Estados Unidos.

Em 1965, Tezuka lança a primeira série de animê em cores, *Jungle Taitei* (Kimba, o Leão Branco). A produção conta a história de um filhote de leão que se aventura pelas savanas africanas e cujo pai, o rei dos animais, morre ao salvá-lo. A série levou a uma acusação de plágio contra os estúdios Disney, pela inegável semelhança da história com o *Rei Leão* (Roger Allers

---

<sup>5</sup> A autora não dá mais informações para essa mudança ter ocorrido.

e Rob Minkoff ) lançado em 1994. (SATO, 2005, p. 34).

Tezuka teve uma morte considerada prematura, em 1989, aos 62 anos. Sato considera que o fato levou o país ao luto, ainda mais porque Tezuka estava em plena atividade.

A influência do autor, contudo, permaneceu ao longo das décadas e ainda determina a maior parte das características das animações japonesas. Os olhos grandes e as bocas pequenas, que diferem as características físicas dos personagens das dos japoneses, por exemplo, foi uma influência de Tezuka. Muitos críticos discutiram qual era o motivo dessa "alienação", sendo que, na verdade, o autor se inspirou nos *cartoons* americanos dos anos 1930, como as produções de Max Fleischer, criador de Betty Boop (cf. CAVALLARO, 2006, p. 16). Tezuka, em resumo, “virtualmente inventou a indústria de história em quadrinhos japonesa moderna”, além de ensejar as relações entre o mangá e animê (CAVALLARO, 2006, p. 17).

Após as iniciativas de Tezuka, ainda na década de 1960, ocorre uma expansão na quantidade de estúdios de animação e, conseqüentemente, nas produções e na variedade de estilos. Esse movimento continuou crescendo e atingiu o ápice na década de 1980, quando surge o termo *otaku*, que designa os membros da “tribo” dos fanáticos por animação. Na mesma época ganharam destaque diretores como Isao Takahata, sócio do Studio Ghibli, Katsuhiro Otomo (diretor de *Akira*, 1988) e o próprio Hayao Miyazaki.

### 2.2.2 Características

As obras de animação abrangem os mais variados temas, estilos e tipos de público. De obras de homossexualismo masculino voltadas ao público feminino (cf. FARIA, 2008<sup>6</sup>), até histórias infantis, passando por ficção científica, ciberpunk, fantasia, romance, drama, histórias sobre incesto, guerras, terror e pornografia, entre muitas outras.

Nas produções voltadas ao sexo masculino, é forte a presença da competitividade e o destaque do indivíduo perante a sociedade. A violência também é freqüente, apesar de o Japão ser considerado um país com baixa criminalidade.

---

<sup>6</sup>Disponível em <[http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/encuentro2007/02\\_auspicios\\_publicaciones/actas\\_diseno/articulos\\_pdf/A4003.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A4003.pdf)>. Acessado em: 9 nov 2009.

De acordo com Faria, os mangás cresceram devido ao ritmo frenético da vida moderna, onde o japonês comum enfrenta uma dura jornada de trabalho inserido em um tradicional sistema hierárquico. Sendo assim, “os violentos animês e mangás fazem o papel de válvula de escape para os leitores, diariamente oprimidos pelas regras da sociedade” (FARIA, 2008).

Ainda segundo Faria, as produções voltadas para o público masculino são "recheadas de apelo sexual, tratando do assunto com desenhos realistas, explorando a nudez e em que qualquer insinuação ao ato sexual detalhadamente ocupa várias páginas e quadrinhos ou cenas longas e picantes" (FARIA, 2008). Essas histórias, contudo, não são consideradas pornográficas, nem mesmo eróticas, tendo um público específico.

As produções com alvo no público feminino também têm características que as definem, como o simbolismo, que funciona para representar sentimentos ou sensações<sup>7</sup>.

Outro destaque das produções para as mulheres são as heroínas. As personagens principais são "fortes, determinadas e meigas, que se sacrificam pelo amor, rivalidade, amores impossíveis, etc." (FARIA, 2008).

Em geral, o herói dos animês vai ser, na verdade, um anti-herói, nada perfeito e que pode até agir de maneira "moralmente distorcida", mas nesses heróis estará presente o conflito do individualismo e do coletivo, comum na própria sociedade japonesa, conforme Faria:

A luta do herói gera em favor do coletivo, do estar junto, superando suas próprias dificuldades para ser parte e defender uma sociedade, o grupo acima do indivíduo. Porém, ao mesmo tempo em que se empregam essas idéias de uma individualidade mal vista, o indivíduo japonês é incentivado por sua cultura a competir para estabelecer-se melhor do que os outros no âmbito social, através, principalmente, dos estudos e do trabalho. (FARIA, 2008).

É daí que surge a admiração e a identificação com esse herói, tanto por parte nas produções voltadas ao público feminino e ao masculino. "O espectador acaba por encontrar no outro o seu eu outro, fazendo surgir uma afinidade com aquele herói que parece ser diferente e

---

<sup>7</sup> As flores são consideradas os símbolos mais representativos, pois cada flor pode designar um sentimento, como simplicidade (margarida), ou sensualidade (rosas) (FARIA, 2008).

luta para ser comum" (FARIA, 2008).

### 2.3 O MERCADO ATUAL DA ANIMAÇÃO

Se de um lado este trabalho se foca em tentar entender porque Miyazaki consegue reconhecimento internacional – de crítica, público e em festivais –, mesmo enfrentando a grande indústria da animação feita por computação gráfica (CG)<sup>8</sup>, por outro, temos de entender que, de certa forma, esta indústria foi importante para o reconhecimento do diretor, principalmente no Ocidente.

Se no meio dos anos 1990 a animação perdeu espaço no mercado cinematográfico mundial, em 1995, outro lançamento – da Disney em parceria com o Pixar – ia reaquecer o mercado de animações – *Toy Story* (John Lasseter, 1995). Depois da história sobre os brinquedos que ganham vida, feita inteiramente em CG, diversas produções feitas a partir da mesma tecnologia surgiram e o monopólio da Disney no Ocidente começou a ruir. O principal exemplo é *Shrek*, de Andrew Adamson e Vicky Jenson (2001), produzido pelo estúdio Dreamworks. O estúdio Fox também se aventurou pela animação em CG. Seu primeiro filme com a tecnologia foi *A Era do Gelo* (Ice Age, de Chris Wedge e Carlos Saldanha, 2002).

Hoje, segundo o site Box Office Mojo<sup>9</sup>, que monitora as bilheteiras dos cinemas americanos e no mundo, os filmes em CG lideram o mercado, deixando para trás as animações tradicionais da Disney. As três animações com maior bilheteria da história, por exemplo, são *Shrek 2* (Andrew Adamson e Kelly Asbury, 2004), *Procurando Nemo* (Finding Nemo, de Andrew Stanton e Lee Unkrich, 2003), e *Shrek Terceiro* (Shrek the Third, de Chris Miller e Raman Hui), com bilheteiras de US\$ 441 milhões, US\$ 339 milhões e US\$ 319 milhões, respectivamente.

Outros grandes estúdios americanos começaram a se aventurar pela animação, como Dreamworks (com a série *Shrek*) e Fox (com os filmes *Era do Gelo*). Por outro lado, anos

---

<sup>8</sup> Ao contrário da animação tradicional, onde todas as cenas são desenhadas, no CG se criam modelos dos personagens em computador, uma espécie de boneco virtual, e, a partir dos movimentos desses "bonecos", é feita a animação. O CG ainda divide em equipes as diferentes fases da produção, como criação dos cenários, iluminação e animação. (Aprenda como são feitos os filmes de animação no Brasil e nos Estados Unidos, GLOBO.COM. Acessado em: 9 nov 2009. Disponível em <<http://g1.globo.com/jornaldaglobo/0,,MUL1368696-16021,00-APRENDA+COMO+SAO+FEITOS+OS+FILMES+DE+ANIMACAO+NO+BRASIL+E+NOS+ESTADOS+UNIDO.html>>)

<sup>9</sup> Disponível em <<http://boxofficemojo.com/alltime/weekends/animated.htm>>. Acessado em: 9 nov. 2009.

mais tarde, outros estilos de animação e diretores de outros países começaram a ganhar destaque, mesmo aqueles que já trabalhavam há muitos anos. Os britânicos Steve Box e Nick Park são um exemplo desse movimento. Box trabalhou em 1984 na animação para a TV *The Trap Door*, e Park foi o criador de dois dos personagens mais conhecidos do Reino Unido, Wallace e Gromit, lançados em 1989 também na TV.

O segundo lançou seu primeiro grande sucesso internacional com *A Fuga das Galinhas* (codirigido por Peter Lord, *Chicken Run*, 2000), animação em stop motion<sup>10</sup>, uma técnica das mais artesanais de animação, ao contrário do CG, que demanda muita tecnologia. Apesar de ser produzido no Reino Unido, o filme foi dublado por Mel Gibson, uma das grandes estrelas dos estúdios americanos. Em 2005 – mais de 10 anos depois de estreiar na animação –, em parceria com Box, Park lançou um filme de seus primeiros personagens: *Wallace e Gromit e a Batalha dos Vegetais* (*Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit*). A obra levou um Oscar de melhor animação.

Se pararmos para pensar, poderia ter a animação o espaço que ganhou nessa primeira década do século XXI nos cinemas se não fosse a expansão do mercado nos Estados Unidos com o CG? Teriam animadores de outros países espaço para aparecer? A resposta não é fácil, mas o certo é que a lista de novos animadores é longa nos últimos anos.

Há diretores que ganharam destaque no cenário internacional, como o francês Sylvain Chomet, de *As Bicicletas de Belleville* (*Les triplettes de Belleville*, 2003), e outros que decidiram se aventurar pela animação, como Wes Anderson<sup>11</sup>, que dirigiu o stop motion *O Fantástico Sr. Raposo* (*Fantastic Mr. Fox*, 2009), ainda inédito. A obra de Anderson, que abriu o Festival de Londres, conta com um time de atores famosos na dublagem para o inglês, como George Clooney e Meryl Streep, o que demonstra a importância deste gênero cinematográfico, inclusive para o mercado.

Aliás, a presença de atores famosos e de cachês milionários na dublagem não é algo incomum nem recente, ainda mais se lembrarmos que *Toy Story* teve Tom Hanks e Tim Allen no elenco. Em *Shrek 2*, por exemplo, Mike Myers, Eddie Murphy e Cameron Diaz receberam, cada um, US\$ 10 milhões para dublar o trio de personagens principais da obra<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> No stop motion, são fotografadas várias vezes um objeto em posições ligeiramente diferente. Ao se unirem as imagens, é que ocorre a impressão de movimento. No caso da dupla britânica, eles criavam bonequinhos de massa para fazer a animação.

<sup>11</sup> Diretor de *Os Excêntricos Tenenbaums* (*The Royal Tenenbaums*, 2001) e de *O Expresso Darjeeling* (*The Darjeeling Limited*, 2007)

<sup>12</sup> Disponível em <[http://www.terra.com.br/istoe/1816/artes/1816\\_laca\\_publica.htm](http://www.terra.com.br/istoe/1816/artes/1816_laca_publica.htm)>. Acessado em: 9 nov. 2009.

Quentin Tarantino também se interessou pela animação e fez a sequência que conta a biografia da personagem O-Ren Ishii em *Kill Bill: Vol. 1* (2003) em animê. Os irmãos Andy e Larry Wachowski decidiram lançar um DVD, com animês criados por diversos diretores japoneses e coreanos, baseados na trilogia *Matrix* – o DVD recebeu o nome de *Animatrix* (2003).

Segundo o jornalista Marc Lee, vivemos uma "era de ouro da animação", que teve sua última comprovação com o prêmio de melhor filme da Los Angeles Film Critics Association para *WALL-E* (de Andrew Stanton, 2008), parceria entre Disney e Pixar. A nossa época, afirma o jornalista, é comparável apenas às décadas de 1930 e 1940, quando Walt Disney transformou a indústria de animação.

Lee lembra ainda que muitos filmes de animação acabaram se tornando uma forma efetiva para contar a história, até como forma de jornalismo. Ele dá dois exemplos: *Persépolis* (Vincent Paronnaud e Marjane Satrapi, 2007) e *Valsa Com Bashir* (Vals Im Bashir, Ari Folman, 2008). A primeira obra, vencedora do prêmio do júri em Cannes em 2007, é uma história autobiográfica de Marjane Satrapi de sua vivência enquanto menina durante a revolução iraniana em 1979.

Bashir, ganhador do Globo de Ouro de filme estrangeiro em 2009 e indicado à Palma de Ouro em Cannes em 2008, conta as experiências do diretor Ari Folman durante uma missão na guerra entre Israel e Líbano nos anos 1980. Folman, que não consegue se lembrar exatamente do que aconteceu na missão, recolhe depoimentos de outros combatentes para recontar a história através da animação. Lee considera o filme como um documentário.

Devemos notar, contudo, que a experiência da animação recontando a história de maneira "realística" não é algo recente. O Túmulo dos Vagalumes (Hotaru no haka, 1988), de Isao Takahata, um dos fundadores do Studio Ghibli, conta a história de dois irmãos que procuram um local para viver após a morte de sua mãe, em meio ao Japão arrasado durante a Segunda Guerra. O filme, baseado em fatos reais, foi criado a partir do livro de mesmo nome de Akiyuki Nosaka. A produção foi exibida no Brasil em 2007 durante uma mostra em São Paulo, com faixa etária a partir dos 16 anos devido às cenas consideradas mais fortes, como corpos mutilados, por exemplo.

Mas, para comprovar que estamos em uma "era de ouro" da animação, vemos cada vez mais o desenvolvimento de novas técnicas. Exemplo é o filme *Metropia* (Tarik Saleh, 2009), que utiliza fotografias dos atores para criar os personagens. "É baseada em fotografias, mas não é fotografia. Usamos as texturas das fotos, tiramos os olhos de um, a boca de outro e

vamos assim construindo um personagem", explica o diretor de arte Martin Hultman em entrevista ao site eBand<sup>13</sup>. Hultman e o diretor Saleh criaram cerca de 30 curtas para desenvolver a técnica, que tem fotografias de aproximadamente 400 pessoas, não apenas atores, mas, por exemplo, um chef de um restaurante de Estocolmo. A obra é uma co-produção entre Suécia, Dinamarca, Noruega e Finlândia e conta com as vozes dos atores Juliette Lewis e Vincent Gallo.

Por outro lado, a animação também reinventa técnicas. Dois exemplos são os filmes do diretor Richard Linklater: *Waking Life* (2001) e *O Homem Duplo* (*A Scanner Darkly*, 2006). O diretor utilizou a rotoscopia, na qual o animador faz o desenho em cima de uma filmagem ou de fotografias de atores. No caso dessas duas obras, a técnica foi usada para deixar a produção em um meio termo entre o realístico da filmagem com atores e o fantástico da animação, complementando visualmente as experiências do homem que está aparentemente sonhando em *Waking Life* e do uso de drogas pelos personagens de Keanu Reeves, Robert Downey Jr., Winona Ryder, entre outros, em *O Homem Duplo*.

O próprio CG se aperfeiçoou desde *Toy Story* e chega cada vez mais perto de enganar os olhos sobre o que é feito em computador ou o que é real. Alguns filmes, inclusive, criaram personagens humanos – e não humanóides – a partir do CG, como é o caso do personagem de Arnold Schwarzenegger em *O Exterminador do Futuro: Salvação* (*Terminator: Salvation*, de McG, 2009). Outro filme, dessa vez totalmente em animação, *Final Fantasy* (*Final Fantasy: The Spirits Within*, de Hironobu Sakaguchi e Moto Sakakibara, de 2001), foi o primeiro a tentar "digitalizar" os atores, "transportando" a carne e os ossos totalmente para o computador.

Durante essa década, ainda teve grande expressão a técnica do *motion picture* – que já havia sido usada em produções como *Toy Story* –, que consiste em capturar os movimentos e as características físicas do ator com câmeras e sensores de movimento para desenvolver o personagem animado – é o caso, por exemplo, do personagem Gollum da trilogia *Senhor dos Anéis*, do diretor Peter Jackson. *Beowulf* (de Robert Zemeckis, 2007), por exemplo, utilizou a *motion picture* para desenvolver todos os personagens, criando assim praticamente um meio termo entre a filmagem de atores e a animação.

No Brasil, a animação ainda não tem um capacidade de produção e um espaço de

---

<sup>13</sup> Disponível em <<http://www.band.com.br/entretenimento/cinema/conteudo.asp?ID=213274>>. Acessado em: 30 out. 2009.

mercado tão grande como em outros países, em especial como no Japão ou como nos Estados Unidos, para os filmes locais. Mesmo assim, algumas obras ainda se destacaram, como *Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll* (Otto Guerra, 2006) ou *O Grilo Feliz* (Walbercy Ribas, 2001), que deve ganhar uma continuação em CG. Ambas foram tiveram espaço nos cinemas nacionais e foram criadas com técnicas tradicionais. O Brasil, inclusive, antes da continuação do filmes de Ribas, foi um dos primeiros países a fazer animação em CG, com *Cassiopéia* (Clóvis Vieira, 1996), mas não viu o segmento crescer, ao contrário do que ocorreu nos Estados Unidos.

Como podemos ver, os primeiros anos desta década podem ser considerados propícios para o desenvolvimento do mercado da animação – foi a década em que os animadores que já tinham anos de experiência foram "descobertos" pelo mercado e trazidos a público. Este é o caso de Miyazaki, principalmente com *A Viagem de Chihiro* que, assim como seu diretor, teve um sucesso tardio no Ocidente: foi lançado em 2003, dois anos depois da estreia no Japão. O interesse pela animação cresceu tanto, recentemente, que gêneros como o de *Túmulo dos Vagalumes* foram redescobertos e vistos como inovadores. Por outro lado, novas técnicas foram criadas, cineastas consagrados "descobriram" a animação e novos animadores estão surgindo, mostrando, talvez, que estejamos ainda longe do ápice.

Contudo, para entendermos melhor como o diretor conseguiu obter tamanho reconhecimento internacional a ponto de ser chamado de um "deus" e de elevar a animação a um novo status, precisamos investigar ainda a biografia de Miyazaki; como o diretor desenvolveu sua carreira e seus filmes, e como o mercado e os acordos comerciais ajudaram a expandir sua obra para o outro lado do globo.



### 3 HAYAO MIYAZAKI - BIOGRAFIA

Neste capítulo exploraremos a história de Hayao Miyazaki – a relação com a família, o início e o progresso na profissão, a criação do Studio Ghibli, os acordos comerciais e a projeção internacional.

#### 3.1 A TRAJETÓRIA DO DIRETOR

Hayao Miyazaki nasceu em Tóquio em 5 de Janeiro de 1941, durante a Segunda Guerra Mundial. Notamos a importância da relação do diretor com a guerra, apesar de ter vivido muito pouco o conflito. O pai, Katsuji, era diretor de uma fábrica, cujo dono era tio de Miyazaki e que produzia componentes para os Zero – aviões usados na guerra pelo Japão. A relação da família com a fábrica, além de influenciar na temática da guerra, constantemente revisitada em sua obra, aparece também na paixão do cineasta pelo vôo, tanto por aeronave, quanto por uma visão mágica do ato de voar, repetida em filmes como *A Viagem de Chihiro* e *o Serviço de Entregas de Kiki* (Majo no takkyuubin, 1989).

Aos três anos de idade, mudou-se com a família de Tóquio para fugir dos bombardeios americanos e foi para um distrito mais seguro. Em 1950, a família retornou à cidade. Após um ano, Miyazaki trocou de escola e foi para um colégio influenciado pelos americanos, que agora ocupavam o país.

Neste período, Cavallaro (2006) e McCarthy (2002) concordam que o fato que mais marcou a obra do animador foi a doença da mãe. Ele teve de acompanhar o desenvolvimento da doença da mãe, mulher dotada de uma personalidade forte, que acabou tendo diversas idas ao hospital entre 1947, dois anos após o nascimento do quarto filho, e 1955 por causa de uma tuberculose. Após esse período mais crítico, ela pôde se tratar em casa com a ajuda de enfermeiras e viveu até a velhice. (MCCARTHY, 2002, p.26)

De acordo com o irmão mais novo do diretor, a mãe foi a grande inspiração para a personagem Ma Dola, de *Laputa – O Castelo no Céu* (Tenkû no shiro Rapyuta, 1987) – a chefe que comanda com mão de ferro um bando de piratas e que a princípio é apresentada como a vilã da história, mas, afinal, nos filmes do diretor não costuma haver vilões, que acaba

ajudando os personagens principais, Sheeta e Pazu. "Apesar do período longe de casa e da longa doença, ela foi responsável por grande parte da forma como o filho vê o mundo" (MCCARTHY, 2002, p.27)

A doença da mãe parece também ter inspirado diretamente *Meu Vizinho Totoro* (Tonari no Totoro, 1988), que conta a história de duas meninas que se mudam com o pai para uma área rural para assim ficarem mais próximas da mãe, que sofre da mesma doença da progenitora do diretor e está em um hospital. As idas e vindas da mãe das meninas ao hospital parece refletir os constantes problemas que a doença gerava na família do cineasta.

A mãe do cineasta foi, na verdade, uma inspiração muito maior. Como diz Cavallaro (2006, p. 29), a personalidade materna se reflete nas personagens femininas corajosas, enérgicas e autônomas.

### **3.1.1 As atividades no pós-guerra**

Com o país destruído pelos intensos bombardeios americanos durante a Segunda Guerra, os japoneses tiveram ainda de se acostumar com o domínio americano, exercido principalmente pelas mãos do general Douglas McArthur, com a ocupação, que durou de 1945 a 1952, e com as mudanças na cultura e no ensino. Como diz Sakurai (2007, p. 202):

Os valores comunitários foram paulatinamente substituídos por valores mais individualistas [...] para reforçar o novo espírito, o cinema e a literatura do Ocidente – que mostravam o sucesso dos empreendimentos individuais, o amor romântico, o direito e a justiça do tipo ocidental como valores universais – preenchiam os espaços culturais disponíveis, enquanto livros ou filmes na direção oposta eram censurados ou proibidos.

Foi nesse período de pós-guerra, logo após a passagem de McArthur e quando ocorre

a reconstrução e a mudança cultural do país, que Miyazaki cresceu. Nessa época, ele também teve contato com os mangás e começou a criar histórias em quadrinhos. De acordo com Cavallaro (2006, p. 30), o cineasta começou a ser influenciado por animações japonesas – em especial *Hakujaden* (1958), dirigido por Taiji Yabushita – e pelas tirinhas e os quadrinhos americanos do início do século de Max Fleischer e Winsor McCay.

Influenciaram ainda sua carreira a animação francesa *La Bergère et le Ramoneur* (1952), de Paul Grimault; a russa *Snezhnaya Koroleva* (1957), de Let Atamanov; a canadense *Hols*, de Frédéric Back; além de outras produções.

Autores da literatura ocidental também influenciaram Miyazaki, como Jonathan Swift, Maurice Leblanc, Antoine de Saint-Exupéry (que, assim como o diretor, era apaixonado por aviação), Rosemary Sutcliffe, Phillipa Pearce, Eleanor Farjeon e Diana Wayne Jones. A última, inclusive, teve duas obras adaptadas por Miyazaki para o cinema (*Laputa – O Castelo no Céu* e *O Castelo Animado*).

Segundo McCarthy, o filme de Taiji Yabushita foi visto no final do período escolar de Miyazaki, quando este se sentia em um estado "depressivo" por causa dos exames de admissão na faculdade. *Hakujaden* (que em inglês ganhou o nome Legend of the White Serpent) influenciou sua decisão de trabalhar na indústria do entretenimento (MCCARTHY, 2002, p. 29). Apesar do impacto do filme, decidiu ingressar na prestigiada universidade Gakushin e cursou Ciências Sociais e Economia – terminando o curso com uma tese sobre a indústria japonesa.

Em 1963, após deixar a universidade Gakushin, Miyazaki decidiu retomar o sonho antigo e ingressou no estúdio Toei Animation. Nesse período conheceu Isao Takahata, o homem com quem viria a fundar o Studio Ghibli. O cineasta começou trabalhando nas obras dirigidas por Takahata, inicialmente como *designer* de cenários e animador. Em 1964, começou a namorar e um ano mais tarde se casou com a colega do grupo de animadores, Akemi Ota.

Miyazaki e Takahata deixaram a empresa e, em 1971, foram para o A-Pro Studios. Dois anos mais tarde, a dupla se dirige ao Nippon Animation. (CAVALLARO, 2006, p.31)

No novo estúdio, Miyazaki faz uma viagem pela Europa para criar cenários para a série World Masterpiece Theatre. Em 1978, dirige sua primeira série – Conan, Boy of the

Future – e, em 1979, seu primeiro filme – *Lupin III: O Castelo de Cagliostro* (Rupan sansei: Kariosutoro no shiro). Desde o início da carreira, em 1963, até este ponto, passou por dezenas de séries e filmes, começando como parte da equipe de animadores, passando por animador chefe e terminando como diretor. Miyazaki ainda desenhou mangás nesse período; um deles, inclusive, viria a se transformar no seu primeiro grande sucesso: *Nausicaa do Vale dos Ventos* (Kaze no tani no Naushika, 1984), baseado no mangá criado pelo próprio Miyazaki.

O filme foi considerado um dos mais populares da história do Japão. A obra foi produzida com suporte financeiro da empresa Tokuma Shoten, responsável pela revista *Animage*, onde eram veiculadas as histórias de *Nausicaa*. O sucesso da produção levou à criação do Studio Ghibli, em 1985

### 3.2 O STUDIO GHIBLI

A criação do Studio Ghibli surgiu da parceria com a Tokuma Shoten, e contara com o aporte e controle financeiro da Tokuma, e do sucesso comercial de *Nausicaa*.

O nome demonstra mais uma vez a paixão de Miyazaki pela aviação. Ghibli é o nome tanto de um tipo de vento característico do deserto do Sahara, quanto de um avião italiano produzido na Segunda Guerra.

De acordo com Cavallaro (2006, p. 40), o estúdio surgiu a partir de uma ideia única na época: criar filmes baseados em trabalhos originais, quebrando assim a ligação dos animês com os mangás. Nessa época era estável no país um sistema que criava animações apenas a partir de histórias em quadrinhos que fizeram sucesso, diminuindo, portanto, a possibilidade de fracasso.

A empreitada foi considerada perigosa e os próprios executivos da nova empresa consideravam fundamental para a sua sobrevivência que todas as obras dessem lucro. Para minimizar de antemão possíveis perdas, foram tomadas certas medidas para as produções nos primórdios do estúdio: toda a equipe era contratada temporariamente para a realização de apenas um filme; assim que a produção acabava, todos deixavam a empresa; a empresa ocupava o um local reduzido e barato (um andar alugado de um prédio em Kichijoji, um subúrbio de Tóquio); fazia-se um filme por vez e se este tivesse sucesso prosseguia-se para o próximo. (CAVALLARO, 2006, p. 40, 41).

Em 1988, com os sucessos de *Nausicaa* e *Laputa – O Castelo no Céu*, a empresa

decide lançar dois filmes simultaneamente: *Meu Vizinho Totoro* e *O Túmulo dos Vagalumes* (Hotaru no Haka – de Isao Takahata). Os lançamentos levaram a um grande esforço de todo o estúdio. O próprio presidente da empresa, e também presidente da Tokuma Shoten, Yasuyoshi Tokuma, trabalhou diretamente com os distribuidores no esforço de divulgação dos filmes, contrariando sua política de não interferir na atuação do Ghibli.

O esforço teve retorno tanto em público quanto nos prêmios de festivais japoneses, principalmente no caso de *Totoro*. O filme de Miyazaki, inclusive, levou a uma incursão do estúdio na área de venda de produtos, em especial com a venda de brinquedos, como veremos mais à frente.

Ainda segundo Cavallaro, os próximos filmes dirigidos por Miyazaki, serão, sem exceção, os mais vistos no Japão no seu ano de lançamento. *O Serviço de Entregas de Kiki* (Majo no takkyûbi, 1989) levou 2,64 milhões de pessoas às salas de exibição. *Porco Rosso* (Kurenai no buta, 1992) bateu produções de Hollywood, como *Hook*, de Steven Spielberg, e *A Bela e A Fera*, dos estúdios Disney, em exibição no Japão.

Após o sucesso da história de Marco Porco, Miyazaki inicia o projeto de construção de um novo estúdio, escolhendo, inclusive, os materiais que serão utilizados na obra. O prédio, que fica em Koganei, subúrbio de Tóquio, tem três andares, além de subsolo. O edifício abriga departamento de fotografia (subsolo), computação gráfica, pintura e bar, que é utilizado como ponto de encontro dos funcionários (1º andar), departamento de desenho e produção (2º andar, que ainda abriga o escritório de Miyazaki) e arte (3º andar).

Em princípio voltado apenas para o cinema, o Ghibli veio produzir obras para a TV apenas em 1993. No mesmo ano, começa a testar o uso de computação gráfica (CG) em suas obras ao comprar duas câmeras computadorizadas. O primeiro filme feito totalmente em computador pela empresa foi em 1999, *Meus Vizinhos, os Yamadas* (Hôhokeyo Tonari no Yamada-kun, de Isao Takahata) – que, apesar do uso da nova tecnologia, ainda mantinha, como todos os filmes do estúdio, o aspecto geral das imagens em duas dimensões (2D). Desde 1998, toda a edição também é feita por computadores. A primeira obra de Miyazaki feita totalmente por computador foi *A Viagem de Chihiro* – filme no qual também podemos notar a introdução do uso de imagens em computação gráfica (CG), usadas principalmente em alguns cenários, aliadas ao tradicional desenho animado (CAVALLARO, p. 42).

Chihiro também foi a obra responsável por uma maior consolidação do estúdio no exterior. Depois deste filme, mais duas produções foram lançadas por Miyazaki – *O Castelo Animado* (2004) e *Gake no ue no Ponyo* (Ponyo, 2008) – ambas líderes de bilheteria no

Japão<sup>14</sup>.

Uma consolidação maior do estúdio começou em 1991, quando Miyazaki decidiu contratar uma equipe regular para a empresa, pois até então mantinha a tática dos empregados temporários, que trabalhavam apenas durante a produção de um filme. Isso aumentou tanto os riscos, quanto os lucros das produções.

Contudo, o lançamento de *Porco Rosso*, em 1992, justificou as mudanças no estúdio: foi o filme mais visto do ano no país, batendo obras de peso dos Estados Unidos. (Cavallaro, p. 41).

Em 2001, a Toho, responsável pela distribuição dos filmes do Studio Ghibli no Japão, trabalhava com uma estimativa de retorno de US\$ 227 milhões. Contudo, um filme lançado por Miyazaki naquele ano fez esse número dobrar: a bilheteria de *A Viagem de Chihiro* fez com que o ganho da Toho chegasse a US\$ 467 milhões (HOWARD, in: Meleiro. 2007, p. 57)<sup>15</sup>.

Apesar de ficar um bom tempo desconhecido no ocidente – seu maior sucesso foi a venda de fitas VHS nos Estados Unidos de *Meu Vizinho Tororo* (Tonari no Tororo, 1988), com 550 mil cópias distribuídas (POLLACK, 1996) –, Miyazaki já era conhecido e admirado no Japão. Pollack descreve melhor o sucesso que o diretor faz nas salas de cinema em território japonês:

A Walt Disney Company talvez seja a produtora de filmes de animação mais conhecida mundialmente, mas, no Japão, é Hayao Miyazaki quem reina supremo. Os longas-metragens pelo maior animador do Japão rotineiramente ultrapassa filmes da Disney, como *Alladin* e *O Rei Leão* nas bilheterias daqui. (POLLACK, 1996)

Porém, há vários aspectos que ajudaram na consolidação da imagem tanto do estúdio quanto do diretor: a venda de mercadorias, acordos comerciais, a criação do Museu Ghibli, e

---

<sup>14</sup> Segundo o jornalista Alex Dobuzinskis, no artigo *Japanese director Miyazaki seeks breakout U.S. film*, publicado no site da agência de notícias Reuters, *O Castelo Animado* arrecadou US\$ 230 milhões em todo o mundo e *Ponyo* US\$ 160 milhões apenas no Japão até 11 de agosto de 2009. Disponível em: <<http://www.reuters.com/article/idUSTRE57B03T20090812>>. Acessado em: 5 dez. 2009.

<sup>15</sup> O vice-presidente internacional do Studio Ghibli, Stephen M. Alpert, afirmou em 2002 para o jornalista James Brooke, do *The New York Times*, que a bilheteria de *Chihiro* chegou a US\$ 250 milhões no Japão. Segundo Brooke, a obra vendeu 21,4 milhões de ingressos, o que equivalente a 17% da população japonesa na época – não podemos deixar de notar, no entanto, que muitas pessoas vão mais de uma vez ao cinema ver o mesmo filme. (BROOKE, 2002)

outros que veremos a seguir.

### **3.2.1 Venda de mercadorias**

Ao contrário de uma ou duas décadas atrás, hoje o filme não é um produto isolado, ele se insere em uma gama de artigos que costumam ser até mais e mais rentosos que a própria produção.

Graeme Turner (1997) identifica duas mudanças significativas que ocorreram dos primórdios das exhibições para o mercado atual. Primeiro, as produtoras se voltaram cada vez mais para os campeões de bilheteria e relegaram as produções independentes a segundo plano. Outra mudança, "é a tendência a fornecer suporte de marketing em nível muito amplo para aqueles poucos filmes escolhidos como prováveis sucessos de temporada" (TURNER, p. 16). Esse apoio acontece de duas maneiras: pela venda de mercadorias e artigos vinculados às obras – como bonecos, camisetas, CDs, DVDs, e uma extensa gama de produtos – e pela estratégia publicitária e promocional.

Apesar de ter surgido com o objetivo de ser um estúdio diferenciado nesse aspecto, capaz de se manter com seus filmes, o Ghibli não pôde fugir a esta realidade, que, de certo modo, ajudou Miyazaki e seus parceiros a divulgarem seus produtos.

A venda de produtos pelo estúdio começou, aparentemente, sem ser por iniciativa da empresa. Segundo Cavallaro, foi devido à insistência de um fabricante de brinquedos que começaram a ser feitos os primeiros Totoros de pelúcia. Insistência que não conseguiu convencer os responsáveis pelo Ghibli de início – os produtos foram lançados dois anos após a estreia do filme nos cinemas japoneses. Contudo, mesmo com a distância entre o lançamento do filme e do boneco, o volume de vendas permitiria cobrir o déficit da produção (CAVALLARO, p.41).

Desde então, a empresa permitiu a produção de um ramo maior de produtos baseados em seus filmes. Relógios, bolsas, lancheiras, brinquedos, chaveiros, joias e uma gama com mais de 30 variedades de itens. Contudo, Cavallaro afirma que, ao contrário da maioria dos estúdios que visa o lucro do merchandising antes mesmo do lançamento do filme, o Ghibli sempre teve como objetivo principal a produção de filmes, sendo que a venda de produtos é severamente controlada. O produtor Toshio Suzuki afirma que, se fosse pelo desejo dos responsáveis pelo estúdio, o trabalho se restringiria à produção de filmes. Mas, por que então a venda de produtos? Cavallaro não deixa claro qual é a resposta para essa pergunta.

De acordo com o autor, contudo, Miyazaki, Takahata e seus companheiros tentam

construir uma relação inovadora com os fabricantes, limitando o número de produtos licenciados, fiscalizando de perto a criação e, muitas vezes, influenciando-os a usar mais a imaginação. (CAVALLARO, p.188)

### 3.2.2 Acordo com a Disney

Após ver frustradas suas tentativas de conquistar o mercado japonês com obras como *Rei Leão* e *Toy Story*, o grupo Disney decidiu firmar um acordo de distribuição com a empresa Tokuma Shoten (um dos controladores do Studio Ghibli) em 24 julho de 1996 e garantir, assim, os direitos de distribuição, nos cinemas do Ocidente, dos filmes do estúdio que maior sucesso obtinha nos cinemas japoneses. Não foi a primeira empreitada da empresa japonesa com uma empresa americana – a Fox já havia vendido 560 mil fitas VHS de *Meu Amigo Totoro*. (POLLACK, 1996)

Contudo, o acordo com a Disney ainda previa a distribuição de VHS – e mais tarde DVD e Blu-Ray – dos filmes do estúdio em todo o mundo, inclusive no Japão. A relação entre Ghibli e Disney levou a empresa americana a investir na produção e na distribuição de *A Viagem de Chihiro* (2001) e dos próximos filmes do diretor<sup>16</sup>.

Segundo Pollack, o acordo Disney-Tokuma Shoten foi uma manobra da empresa americana do tipo "se não pode vencê-los, então junte-se a eles". Outras empresas já haviam tentado o contrato com o Ghibli, como Warner e Fox, contudo as empresas japonesas não costumavam vender seus direitos a distribuidoras estrangeiras.

Por outro lado, afirma Pollack, os próprios animadores da Disney são admiradores do trabalho do diretor. Em uma entrevista ao site brasileiro Omelete<sup>17</sup>, em 29 de julho de 2009, John Lasseter – diretor de filmes como *Toy Story* (1995) e *Carros* (Cars, 2006), e produtor de muitos outros como *WALL-E* (Andrew Stanton, 2008), *Ratatouille* (Brad Bird e Jan Pinkava, 2007) e *Procurando Nemo* (Finding Nemo, de Andrew Stanton e Lee Unkrich, 2003), todos sucessos de público da Disney e da Pixar – expressou a admiração e o trabalho que teve para

<sup>16</sup> Segundo o site e-pipoca, do portal UOL – disponível em <[http://epipoca.uol.com.br/filmes\\_bilheterias.php?id=21397](http://epipoca.uol.com.br/filmes_bilheterias.php?id=21397)>, acessado em 30 de outubro de 2009 –, *Ponyo*, último filme lançado por Miyazaki, teve um custo estimado em 3,4 bilhões de ienes, o equivalente a cerca de R\$ 64,7 milhões, ou US\$ 37 milhões, valor comum a um filme de Hollywood, mas não no resto do planeta – os valores levam em conta as cotações das moedas em 29 de outubro de 2009.

<sup>17</sup>Disponível em <[http://www.omelete.com.br/cine/100021171/Omelete\\_Entrevista\\_John\\_Lasseter\\_e\\_Hayao\\_Miyazaki\\_na\\_Comic\\_Con.aspx](http://www.omelete.com.br/cine/100021171/Omelete_Entrevista_John_Lasseter_e_Hayao_Miyazaki_na_Comic_Con.aspx)>, acessado em 30 de outubro de 2009.



convencer o diretor japonês a fazer o acordo com a Disney:

Eu sempre fui um grande advogado dos filmes do Miyazaki dentro da Disney, tentando lançá-los aqui em DVD além do lançamento de cinema, porque eu acredito que uma vez que você vê um filme do Miyazaki, fica viciado. Você continua pensando nele bastante tempo depois de ter visto e quer assistir de novo. Em 1987, eu voltei do Japão com os filmes dele em Laserdiscs e eu e meus filhos, eu tenho cinco filhos, assistíamos aos filmes em japonês! *Totoro* e todos esses filmes. E eles simplesmente comunicam, é inacreditável! [...]Esses filmes me influenciaram tremendamente como cineasta. Uma das coisas que o Miyazaki faz, e eu acho que os filmes holywoodianos foram na direção oposta, é apreciar os momentos de silêncio no filme. Se você assistir aos filmes, tem sempre um silêncio antes da ação, que faz a ação ser muito maior. O filme *Up - Altas Aventuras* [Up, 2009, de Pete Docter e Bob Peterson – também produzido por Lasseter] é muito influenciado por isso.

Outro filme que foi fortemente influenciado pelo "silêncio" das animações japonesas é *WALL-E* que, como vimos no capítulo anterior, ganhou o prêmio de melhor filme da Los Angeles Film Critics Association e tem cerca de 40 minutos ininterruptos sem diálogos.

Contudo, segundo Pollack, a admiração não é recíproca. O jornalista conta que Miyazaki declarou, em 1995, que nos filmes da Disney faltavam "decência". Cavallaro também demonstra a falta de entusiasmo do realizador japonês com o acordo com a empresa americana. Para o autor, o diretor japonês afirmou que aceitava o contrato apenas para salvar financeiramente a Tokuma e que não precisava do negócio com a distribuidora, pois "já tinha dinheiro para o resto da vida". (CAVALLARO, 2006, p. 43)

Contudo, se Miyazaki aceitou o acordo para salvar financeiramente a Tokuma, que segundo Pollack esperava um retorno de US\$ 10 milhões a US\$ 30 milhões com o contrato, o que fez o Studio Ghibli aceitar a proposta da Disney e não dos concorrentes Warner e Fox? Segundo Cavallaro, a primeira empresa foi a única a aceitar uma cláusula que determinava que nem mesmo um segundo dos filmes poderia ser cortado – lembrando, que os filmes do Studio Ghibli costumam chegar muitas vezes a duas horas de duração, considerados muito longos para animações.

Como se isso não bastasse, Lasseter demonstra na entrevista ao site brasileiro que a empresa mantém uma preocupação em não modificar os filmes de Miyazaki, como podemos

notar no trecho da entrevista, um pouco longo, mas que deixa bastante claro o modo como a empresa americana trabalha para preparar os filme do diretor japonês para serem exibidos nos Estados Unidos:

Se você assistiu a *A Viagem de Chihiro*, pode perceber que o filme tem uma sensibilidade muito japonesa. Então numa platéia japonesa, quando Sen, o personagem principal, olha um prédio enorme com uma bandeira escrita em japonês, todos no Japão vão saber o que é aquele prédio, mas aqui, não. É esse tipo de coisa que nós olhamos e, para deixar no mesmo nível de compreensão, temos que acrescentar alguma coisa, como um personagem dizendo "olha, é uma casa de banho!", são pequenas coisas. Eu absolutamente não quero mudar nada na visão do Miyazaki [...] Aliás, tenho até uma história engraçada: quando estávamos fazendo *A Viagem de Chihiro*, se você conhece a história sabe que eles vão para esse mundo e a bruxa rouba os nomes das pessoas e os substitui com nomes que são tarefas que eles executam na casa de banho. [...] Então nós estávamos lá pensando "E agora? O que fazer?" Mudamos o nome, ou mantemos o nome em japonês e fazemos alguma coisa? Então eu mandei uma mensagem para o Miyazaki-san, perguntando o que ele gostaria que nós fizéssemos e ele respondeu, "Eu acho que para entender o meu filme todos eles devem aprender japonês." E eu respondi, "Miyazaki-san, assim não vai dar." E ele disse, "John, eu confio em você, então faça o que achar melhor." Então o que nós fizemos foi manter o nome original, mas assim que apresentamos um personagem, dizer, "Oh, o homem da caldeira!", ou algo assim. Tentamos atingir a mesma coisa, mas mantendo o nome.

Após o acordo, a Disney se preocupou cada vez mais com a distribuição dos filmes de Miyazaki. Durante a entrevista, Lasseter afirma que o lançamento de *Chihiro*, em 2003, ocorreu em 100 salas dos Estados Unidos, enquanto *Ponyo*, em 2009, foi lançado em 800 salas – número, segundo o produtor, considerado de um lançamento médio. *Ponyo* ainda recebeu um time de estrelas de grande porte para fazer a dublagem para o inglês, como Matt Damon, Cate Blanchett e Liam Neeson.

Não poderíamos negar a importância do acordo com a Disney para que Miyazaki ficasse conhecido no Ocidente. Apesar de não manter o mesmo sucesso de suas bilheterias nos Estados Unidos<sup>18</sup>, a distribuição do filme fez com o diretor fosse admirado; inspirasse

---

<sup>18</sup> Segundo Dobuzinskis, *Chihiro* arrecadou US\$ 10 milhões nos cinemas americanos e canadenses – levando em conta que o filme foi exibido em um oitavo do número de salas que um lançamento "médio" costuma passar. Lembramos, contudo, da resistência dos americanos em ver filmes de língua estrangeira. O

outros cineastas, como lembrou Lasseter; fosse ovacionado pela crítica, como enfocamos anteriormente, e ganhasse prêmios, como o Urso de Ouro de melhor filme em Berlim e o Oscar de melhor animação, ambos por *A Viagem de Chihiro*.

### 3.2.3 O Museu Ghibli

Em outubro de 2001, o Ghibli inaugurou na cidade de Mitaka, na província de Tóquio, o seu próprio museu, dedicado à memória de seus filmes. Desenhado pelo próprio Miyazaki, o prédio é repleto de personagens do estúdio, além de formatos e tamanhos inusitados, peças de aviões clássicos, diversos labirintos e galerias.

Segundo Cavallaro, o museu conta com exposições sobre a evolução da animação e sobre a história do Ghibli. Ainda podem ser vistos personagens, como o robô gigante de O Castelo no Céu – em tamanho real –; uma seção dedicada ao filme *Meu Vizinho Totoro*, com os principais personagens, além de totoros de diversos tamanhos e um nekobasu (gato-ônibus, outro personagem), mas esse um pouco menor do que no filme e que pode ser utilizado somente menores de 12 anos; quartos que representam o sistema de trabalho do estúdio, dando uma ideia de como uma animação é feita; e uma biblioteca com livros recomendados por Miyazaki, entre outros.

O local ainda exhibe curta-metragens exclusivos com os personagens mais conhecidos do estúdio. Os visitantes não seguem roteiros pré-estabelecidos e são encorajados a criar seus próprios caminhos, dentre os muitos possíveis no museu, e a tocar nos objetos.

É claro que, como um estabelecimento comercial, o Museu Ghibli cobra entrada, conta com um café e com a loja *Mama Aiuto!* (nome do grupo de piratas do filme *Porco Rosso*).

Obviamente, não podemos comparar a capacidade que os parques da Disney pelo mundo, inclusive no Japão, têm para divulgar a imagem da própria empresa. Contudo, um

---

chinês *Herói* (Ying xiong, de Yimou Zhang, 2002), por exemplo, teve uma bilheteria considerada recorde para um filme oriental com US\$ 17,8 milhões (O ESTADO DO PARANÁ).

museu extremamente popular<sup>19</sup> como o da Ghibli contribui, mesmo que com uma parcela pequena, para a imagem da empresa e de seus filmes.

### 3.2.4 A parceria com Joe Hisaishi

Joe Hisaishi foi o principal compositor das músicas dos filmes do Studio Ghibli, de *Nausicaa* a *O Castelo Animado* e com algumas exceções, o músico esteve presente na criação das trilhas sonoras das animações.

Assim como a parceria entre o diretor italiano Sergio Leone e o compositor Enio Morricone contribuiu para uma certa "aura" propagada pelos fãs dos westerns do diretor europeu, a parceria entre Miyazaki e Hisaishi é propagada no Oriente – guardadas as devidas proporções. Apesar de ter feito parcerias com outros diretores, como Takseshi Kitano, Youjirou Takita – diretor de *A Partida* (Okuribito, 2008) – e Isao Takahata, a parceria com Miyazaki é mais longa e recorrente, começando com *Nausicaa*.

O compositor tem, inclusive, CDs lançados apenas com as músicas feitas para o Ghibli e concertos, como um feito no Budokan – um dos principais e maiores teatros do Japão – que reuniu 200 instrumentistas e 400 membros de um coro para apresentar apenas canções feitas para filmes de Miyazaki, além de outros concertos com as músicas do Ghibli.

Entendemos, neste capítulo, como a biografia, os acordos comerciais, as parcerias e empreendimentos fizeram com que a carreira de Miyazaki chegasse ao patamar atual.

Todos os aspectos analisados neste capítulo são de vital importância para tentar entender a vivacidade da imagem do diretor: a infância e a influência da família – em especial da mãe e da fábrica de peças de avião que seus familiares administraram –; a parceria com Isao Takahata, que inflenciou nos rumos de Miyazaki; a criação e a ousadia do Studio Ghibli, que permitiu o surgimento dos principais sucessos comerciais do cinema japonês; o acordo com a Disney, que utilizou parte de sua grande estrutura para levar e tornar o diretor conhecido do grande público no Ocidente, além de injetar dinheiro nas suas produções; a

---

<sup>19</sup> Os ingressos, muitas vezes, têm de ser reservados com até três meses de antecedência (Museu do anime no Japão, site Made in Japan, consultado em 30 de outubro de 2009 - <http://madeinjapan.uol.com.br/2008/12/31/museu-do-anime-no-japao/>)

estrutura comercial da empresa, que também ajudou a criar e divulgar a imagem do Ghibli; a parceria com Joe Hisaishi, que, assim como a parceria de Leone com Morricone, ajudou a criar a imagem de Miyazaki para os fãs.

Estes aspectos por si só, porém, não explicam por que Miyazaki faz mais sucesso que seus amigos de estúdio. A animação *Gedo Senki* (2006), do filho do diretor – Goro Miyazaki –, foi considerada um sucesso do Studio Ghibli, com arrecadação de US\$ 65,4 milhões, mas muito abaixo dos sucessos do pai, que depois ainda lançou *Ponyo*.

Portanto, no próximo capítulo vamos analisar a obra mais expressiva do diretor a fim de perceber as características que marcam suas narrativas, tornando-as distintas das de seus contemporâneos.

## 4 ANÁLISE: A VIAGEM DE CHIHIRO

Neste capítulo, vamos analisar a narrativa de *A Viagem de Chihiro* por ser a obra mais simbólica do diretor japonês; e porque foi, como já dissemos, o filme que fez o Ocidente "descobrir" Miyazaki. Além disso, foi também a produção de maior sucesso no Japão, onde o diretor já batia recordes de bilheteria desde 1984, quando lançou *Nausicaa do Vale dos Ventos* (*Kaze no tani no Naushika*), seu segundo longa-metragem.

Por entender que outros diretores, inclusive do próprio Studio Ghibli, como Isao Takahata, apresentam uma estética e um estilo de cinema parecidos com Miyazaki, decidimos focar nossa análise à narrativa para tentar encontrar as características de sua obra que levaram ao status que o diretor japonês conseguiu atualmente.

### 4.1 APRESENTAÇÃO DA OBRA

Chihiro é uma menina aparentemente no início da adolescência, ou no final da infância, por volta de 12 anos que está se mudando com os pais para uma cidade pequena e não identificada do interior do Japão. Apesar de não sabermos a origem nem o destino da família, sabemos que a nova cidade é tão pequena que a mãe afirma que terá que fazer compras em outro lugar.

Na cena inicial do filme, pai mãe e filha estão no carro da família – ao qual o pai se refere orgulhosamente como um quatro por quatro. Neste momento, conhecemos um pouco da personalidade da jovem, que nos é apresentada como uma filha única, mimada e que está irritada por ter que deixar os amigos da cidade antiga. Quando os pais tentam lhe mostrar a nova escola, fica emburrada, não se levanta e continua deitada no banco.

No caminho para a casa nova, o pai, que dirige o carro, se perde e tenta ir por um caminho alternativo: uma estrada de terra que passa dentro de uma floresta. No final do caminho, eles encontram uma construção aparentemente antiga, que lembra os antigos templos xintoístas ou budistas japoneses, com seus grandes telhados curvados.

O pai e a mãe decidem explorar o local, e Chihiro, assim como a Alice de Lewis Carroll seguindo o coelho, segue os pais pela entrada da construção, que na verdade é um túnel. Contudo, ao contrário de Alice, que é movida pela curiosidade e pela "travessura",

Chihiro segue os pais pelo medo de ficar sozinha com as estranhas estátuas que decoram o local (Figura 1).



**Figura 1 – Chihiro é deixada para trás pelos pais com as estátuas "amedrontadoras".**

Após passar pelo túnel e deixar o prédio, a família chega a um local aberto, sem nenhum prédio, nem sinal da cidade. Os três cruzam um pequeno rio, pulando sobre as pedras que ficam sobre a água, e encontram algumas lojas, também em estilo antigo. O pai, ao ver que um dos locais tem comida exposta, decide comer ali, mesmo que ninguém esteja por perto, como um atendente ou um garçom.

Chihiro não acompanha os pais e decide explorar o local por conta própria, apesar de ainda estar com medo. A menina, então, chega a um prédio maior, uma casa de banhos, como indicam as placas, e encontra um jovem que aparenta ter a mesma idade que ela. Espantado com a presença da jovem, o rapaz alerta a menina para que deixe o local e cruze o rio rapidamente, antes que anoiteça.

Ao correr para buscar os pais, Chihiro depara com algumas sombras com formas humanas no caminho e, ao encontrar os dois, descobre que os pais foram transformados em

porcos. Ela corre e tenta passar pelo riacho, que agora havia se transformado em um largo rio, com barcos e uma margem distante. De um barco descem alguns seres estranhos, ou melhor, na nossa visão ocidental podemos percebê-los como monstros, e do rio saem mais sombras.

Chihiro, então, sem saber o que fazer, recebe auxílio do jovem que tinha tentado alertá-la, Haku, que a ajuda a entrar na casa de banhos, quase sem ser notada. Dentro do prédio, ela recebe ajuda de outros personagens para chegar até a bruxa Yubaba, dona do local, e convencê-la a lhe arranjar um emprego (Figura 2) – caso não conseguisse uma ocupação, Chihiro seria transformada em um animal, conforme seus pais.



**Figura 2 – Chihiro encontra Yubaba para pedir um emprego.**

Ao se reencontrar com Haku, a atitude deste vai mudar, de carinhoso para ríspido, o que vai deixar a menina em dúvidas sobre as verdadeiras intenções do jovem. Durante a história, Chihiro vai descobrir também que Haku na verdade é um dragão e que é um auxiliar de Yubaba. O menino, segundo os demais habitantes da casa de banhos, é quem faz os "trabalhos sujos" da bruxa. Chihiro, na verdade, vai ter lembranças de Haku de quando ela era mais jovem, mas não vislumbra completamente essas memórias.

Acompanhada de Lin, uma personagem aparentemente humana (o filme não desfaz essa dúvida), Chihiro vai ter que fazer os trabalhos designados por Yubaba, como, por exemplo, limpar um espírito do fedor. Durante este trabalho, a menina descobre que na verdade o cliente era um espírito de um rio deformado por causa da poluição. Após limpá-lo, Chihiro ganha um presente do espírito: um bolinho de ervas.

Enquanto está realizando outros trabalhos, a menina, com pena de uma sombra que



está na chuva, deixa a porta aberta para que esse outro ser entre na casa. Esse personagem, aparentemente inofensivo, se mostra obcecado pela menina, tentando lhe dar presentes (Figura 3). Mais tarde, ele se revela como o monstro Sem Face, capaz de adquirir as características de outros personagens e de criar ouro. Ele será mais um desafio para a menina enfrentar.



**Figura 3 – Sem Face tenta dar presentes para Chihiro.**

Chihiro, então, vai encontrar Haku, na forma de dragão, enfrentando uma batalha contra estranhos "pássaros" de papel. A jovem vai tentar salvar o menino e acaba chegando na sala de Kamaji, que lhe explica o que está acontecendo e diz para a jovem que o presente do espírito do rio na verdade é um poderoso bolinho de ervas. Chihiro usa metade do bolinho para salvar Haku, mas, como o jovem está à beira da morte, Kamaji a orienta a buscar Zeniba, a dona dos pássaros de papel, pois ela poderá salvá-lo.

Antes de partir, Chihiro ainda terá que enfrentar Sem Face (Figura 4). O monstro ficou tão grande que nem Yubaba consegue mais detê-lo. Contudo, a garota dá a outra metade do bolinho de ervas para o monstro, que vai comê-la. O bolinho vai fazer com que Sem Face comece a vomitar tudo que havia comido, inclusive outros personagens ainda vivos, e volte lentamente à forma inicial.

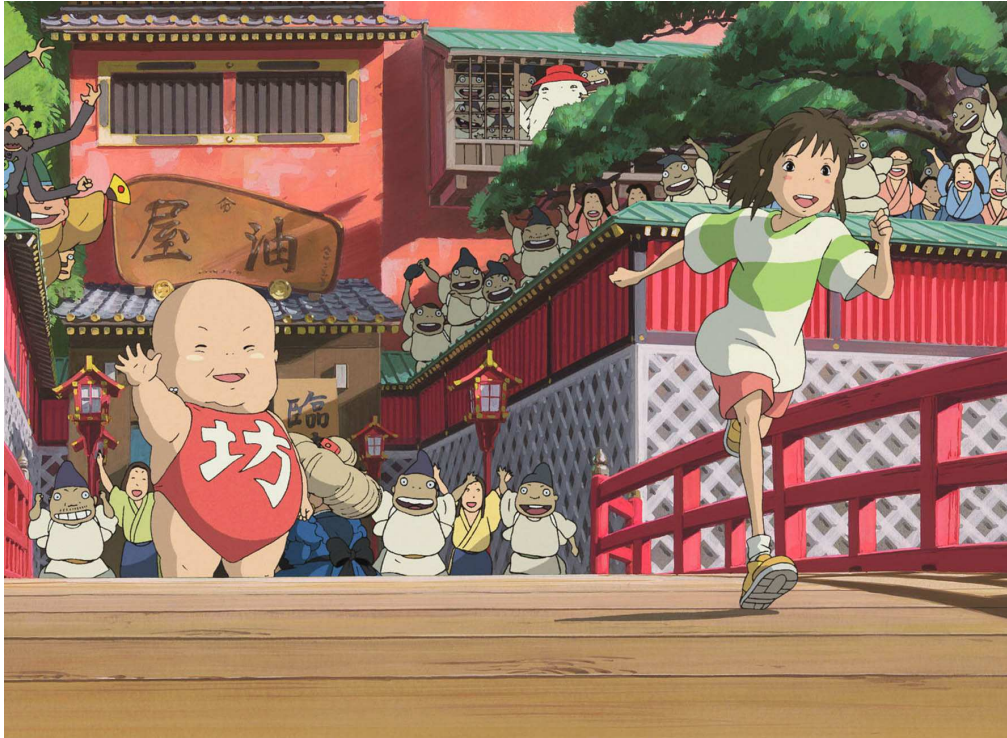


**Figura 4 – A menina enfrenta novamente o monstro Sem Face.**

Com uma passagem de trem dada por Kamaji, a menina, agora acompanhada de três amigos – Sem Face, o bebê de Yubaba e um pássaro – vai partir em busca de Zeniba. Após chegar à casa da bruxa, ela descobre que Haku está bem e, aconselhada e presenteada pela bruxa com um elástico mágico para prender o cabelo, volta para a casa de banhos para enfrentar Yubaba.

Durante o caminho, ela recupera suas memórias sobre Haku e lembra que o conheceu em um rio. Haku então lembra que na verdade ele é um espírito, certamente o deus do rio do qual Chihiro relatou, e lembra também seu nome, quebrando assim o controle de Yubaba e se livrando da forma de dragão.

O confronto com Yubaba é rápido, mas complicado: a bruxa pede para que, entre outros porcos, a jovem encontre seus pais. Como a menina vence o desafio, a família é libertada e ela volta ao mundo comum. Na despedida, os espíritos e obakemonos, inicialmente assustadores, não amedrontam mais a menina, e agora a tratam como uma igual, uma amiga (Figura 5). De volta à forma normal, os pais não se lembram de nada, mas há uma prova de que tudo aconteceu: o carro da família é encontrado sujo e cheio de folhas, como se estivesse abandonado há dias.



**Figura 5 – No final da aventura, os monstros e espíritos ficam amigos da menina.**

Este é o resumo de *A Viagem de Chihiro* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001), dirigido por Hayao Miyazaki, ganhador do Urso de Ouro de melhor filme no Festival de Berlim em 2002 e do Oscar de melhor animação em 2003, além de ser o filme de maior bilheteria da história do cinema japonês – conforme vimos nos capítulos anteriores.

Podemos notar, inclusive, mais pontos em comum com o livro *Alice no País das Maravilhas*, afinal, assim como Alice, Chihiro se vê sozinha em um mundo estranho, com seres que não existem no mundo comum e sozinha. As duas meninas se veem sozinhas, mas acabam recebendo ajuda de outros personagens para enfrentar sua jornada e voltar para casa.

## 4.2 METODOLOGIA

A partir das ideias de Vogler de arquétipos no cinema, podemos identificar alguns personagens chave que vão contribuir para o apreço do filme pelo público. Vogler explica que os arquétipos não são personagens fixos, mas funções que estes vão exercer, como máscaras, que pode ser exercida por diferentes personagens, em diferentes momentos, ao longo da narrativa. "Isso [os arquétipos como função] explica como um personagem numa história pode apresentar qualidades de mais de um arquétipo. Pode-se pensar nos arquétipos como *máscaras*, usadas temporariamente pelos personagens à medida que são necessárias na

história." (VOGLER, 2006, p.71)

Utilizaremos seis arquétipos descritos por Vogler: o herói, o mentor, o guardião de limiar, o arauto, o camaleão e a sombra.

Partimos da metodologia estruturalista sugerida por Graeme Turner (1997), baseado nos estudos de Claude Lévi-Strauss, de analisar oposições binárias dentro da história. Segundo Turner:

A maioria dos filmes começa estabelecendo linhas de conflito [...] [e] essas forças [as oposições binárias] que inibirão o enfrentamento da ameaça ou desafio [no caso de Chihiro, o desafio é salvar seus pais e sair do outro mundo], ou a satisfação da necessidade, são vistas como estando em oposição (como inimigas) ao espectador, que se identifica com o herói. Assim, um simples sistema binário é construído e nele medimos o bem e o mal com a categoria determinante do bom herói. (TURNER, 1997, p. 78)

A partir da definição destas oposições pretendemos entender como o diretor vai trabalhar com elas e desconstruí-las ao longo da narrativa.

A partir também de Vogler e de Turner – este adaptando os estudos de Propp sobre os contos populares russos –, identificaremos os momentos comuns na história com os mitos e os contos de fadas, para podermos colocá-la em um espaço comum com as demais narrativas. De acordo com Turner, Propp identificou 31 funções organizadas em seis grupos narrativos (preparação, complicação, transferência, luta, retorno, reconhecimento), nos quais os contos de fadas são organizados.

Turner explica que essa organização serve como uma espécie de "gramática", ou conjunto de regras composicionais, da narrativa. Essas funções não aparecerão em todas as histórias contadas no cinema, mas, como veremos, *A Viagem de Chihiro* é, em sua maior parte, estruturada nesse tipo de organização, demonstrando que é, também, uma história em um estilo clássico, facilmente reconhecido do grande público.

Ao longo da análise, utilizamos as definições de Turner sobre a linguagem cinematográfica, como som, *mise-en-scène* e o uso da câmera.

Quanto ao som, entendemos que a música trabalha, entre outras funções, para

amplificar o estado emocional ou a atmosfera, além de transmitir a "importância emocional" de uma cena (FIRTH, apud Turner, p. 64).

O uso da "câmera" também nos é importante. Apesar de desenhos animados não contarem necessariamente com uma câmera (está é utilizada apenas para tirar fotos dos desenhos prontos), a forma como a imagem é mostrada na tela, com seus ângulos, vai ajudar a definir, principalmente, as características dos personagens e suas relações.

Dentro da noção de *mise-en-scène*, conforme explica Turner, está a movimentação dos personagens e o cenário da história (em *Chihiro*, podemos identificar claramente o mundo moderno do carro 4x4 em oposição com o outro mundo, das construções tradicionais japonesas).

De Marc Vernet, utilizaremos a noção de diegese, que entendemos como sendo a história, tudo o que ela engloba e a que ela remete. (VERNET, 1995, p. 114 e 155). Vernet nos explica melhor:

Estamos tentados a também entender por diegese a história considerada na dinâmica da leitura da narrativa, ou seja, a forma como ela se elabora no espírito do espectador no rastro do desenvolvimento fílmico. Portanto, já não se trata aí de da história tal como é possível reconstituí-la, uma vez concluída a leitura da narrativa (a visão do filme), mas da história tal como a formo, construo, a partir dos elementos que o filme me fornece "gota a gota" e, também, tal como meus fantasmas do momento ou os elementos retidos de filmes vistos anteriormente me permitem imaginá-la. (VERNET, 1997, p. 115)

Podemos considerar, assim, que o conhecimento prévio de cada pessoa – seja sobre outras obras de cinema, sobre história, política, religião ou qualquer assunto abordado – e até o seu momento pessoal – fará com que esse filme seja "lido", interpretado de forma diferente.

Um filme futurista pode ser entendido como uma bobagem por um estudante de jornalismo, mas alguém com conhecimentos sobre ciências exatas ou sobre tecnologia pode entender de maneira diferente, até como sendo "realista" a obra, ou vice-versa. Outro exemplo são as paródias, que não fazem sentido para quem não conhece a história parodiada.

### 4.3 OS PERSONAGENS

A partir da definição de Vogler para a análise de personagens, identificamos seis arquétipos presentes na obra de Miyazaki, conforme veremos a seguir:

#### 4.3.1 O herói

A primeira função que podemos identificar, obviamente, é o herói. No caso analisado, essa "máscara" é utilizada na maior parte do tempo por Chihiro. O herói, explica Vogler, é aquele que está preparado para o sacrifício das próprias necessidades em benefício dos outros. A menina enfrenta a rotina e os seres estranhos do novo mundo para poder salvar os pais e voltar para casa, apesar de não lembrar, inicialmente, as características de personagem forte e corajoso, como a idéia de herói vai nos trazer.

A jovem, no início da narrativa, é mostrada como uma menina mimada. O primeiro plano que vemos no filme é de um buquê de flores com um cartão de despedida de uma amiga de Chihiro. Em seguida, o buquê sai da tela para mostrar que a jovem está deitada no banco de trás de um carro, com os pés contra a outra porta. Quando os pais a chamam para ver o novo colégio, ela olha com desdém e mostra a língua para o prédio.

Além disso, o cineasta nos mostra a menina como frágil. Quando o pai passa por uma estrada de terra, Chihiro aparece pulando entre os pacotes, que são praticamente do tamanho dela, no banco de trás. Em outra cena, quando se encontra com o bebê de Yubaba, a criança diz, segurando o braço da menina, que pode quebrá-la facilmente, mas acaba sendo enganada por Chihiro, que foge.

No início do filme, Chihiro fica brava com os pais, que queriam deixá-la sozinha, mas também tem medo das estátuas. O diretor nos mostra a menina de corpo inteiro, para ressaltar sua fragilidade, de cara emburrada e segurando a camisa, demonstrando nervosismo, conforme vimos na Figura 1.

A trilha sonora ajuda a compor a visão de personagem medroso. Quando a jovem está descendo a escada externa da casa de banhos, para encontrar Kamaji – o escravo da caldeira – a cada passo a trilha dá um som agudo, como nos antigos desenhos da Disney, dando também humor à cena. Com a visão da menina descendo aos poucos a escada, são intercaladas visões da grandiosa casa de banho, com a música também "grandiosa" e com sons graves. A intercalação da visão que temos de Chihiro com a que temos da casa de banho,

acompanhada das respectivas músicas, vai se repetir quando a menina está a caminho do encontro com a bruxa Yubaba, e ajuda ao realçar seu caráter frágil e medroso frente ao mundo de monstros e outros seres estranhos.

Graeme Turner explica esse tipo de uso do som: "a música amplifica o estado emocional ou a atmosfera, e também tenta transmitir a 'importância emocional' de uma cena" (TURNER, apud Simon Frith, p. 64).

Contudo, apesar de a japonesinha não nos trazer à mente a visão clássica de herói, devemos notar, como assinala Vogler, que não é a força que define esse arquétipo, pelo menos não a força física, mas outras características, como a capacidade de mudança ao longo da trama. "Outra função do herói é aprender ou crescer [...] [um herói é] aquele que aprende ou cresce mais no decorrer da história". (VOGLER, p. 78)

Assim como a visão de herói do autor, Chihiro vai crescer e aprender ao longo do filme. Da menina assustada, frágil e mimada do início, vemos uma jovem capaz de encarar os problemas no final. Como, por exemplo, na cena em que ela tem que abrir a boca de um dragão e colocar o braço na sua garganta para dar-lhe um remédio (Figura 6). Em outros momentos, a jovem encara um monstro, uma bruxa e outros desafios que vão nos mostrar que ela já não é a menina do início da narrativa.



**Figura 6 – Chihiro abre a boca do dragão para lhe dar um remédio.**

Esses mesmos momentos também deixam claro outras características de herói em

Chihiro, como o confronto com a morte (simbólica ou não) e seu desejo ou capacidade de agir, quando, por exemplo, decide empreender uma jornada para poder salvar Haku.

#### 4.3.2 O mentor

O mentor nesta história é uma função que passa por muitos personagens, inclusive Yubaba, mas dois em especial: Kamaji e a bruxa Zeniba, a irmã gêmea de Yubaba. Esses personagens serão aqueles que irão ensinar, guiar Chihiro na sua jornada. Eles cumprem ainda o papel de doador, identificado por Propp, que Vogler explica como sendo aquele que dá presentes.

No momento em que Chihiro cai na caldeira, local onde vive Kamaji, este ensina a menina a como salvar o dragão; e também é ele que indica que ela deve seguir em uma jornada para salvar o amigo. Kamaji ainda dá para Chihiro uma passagem para o trem que viaja pelo mar, algo raro naquele mundo, para que ela possa iniciar a viagem e encontrar Zeniba. É Kamaji também que dá forças para Chihiro enfrentar seu primeiro desafio, de jogar carvão na caldeira no primeiro encontro entre os dois (Figura 6).

A irmã de Yubaba também vai dar um presente para a menina, um elástico de cabelo, para protegê-la, e vai ensinar a menina a como enfrentar os perigos da jornada.





### **Figura 7 – Chihiro encontra Kamaji.**

#### **4.3.3 Guardião de Limiar e Arauto**

Nas funções de guardião de limiar e arauto, podemos identificar Haku. No início do filme, é ele quem tenta advertir Chihiro para que a menina vá embora daquele mundo antes que escureça, mas também é ele quem leva a menina para dentro da casa de banho.

Vogler explica que o guardião é aquele que é um obstáculo no caminho do herói e representa nossas neuroses, as dependências e autolimitações que impedem o crescimento do herói.

O arauto é aquele que chama o herói à mudança, que leva este para o mundo especial. Podemos identificar também neste papel, numa medida menor, os pais da jovem, que a levam a entrar no prédio antigo do início do filme.

#### **4.3.4 Camaleão**

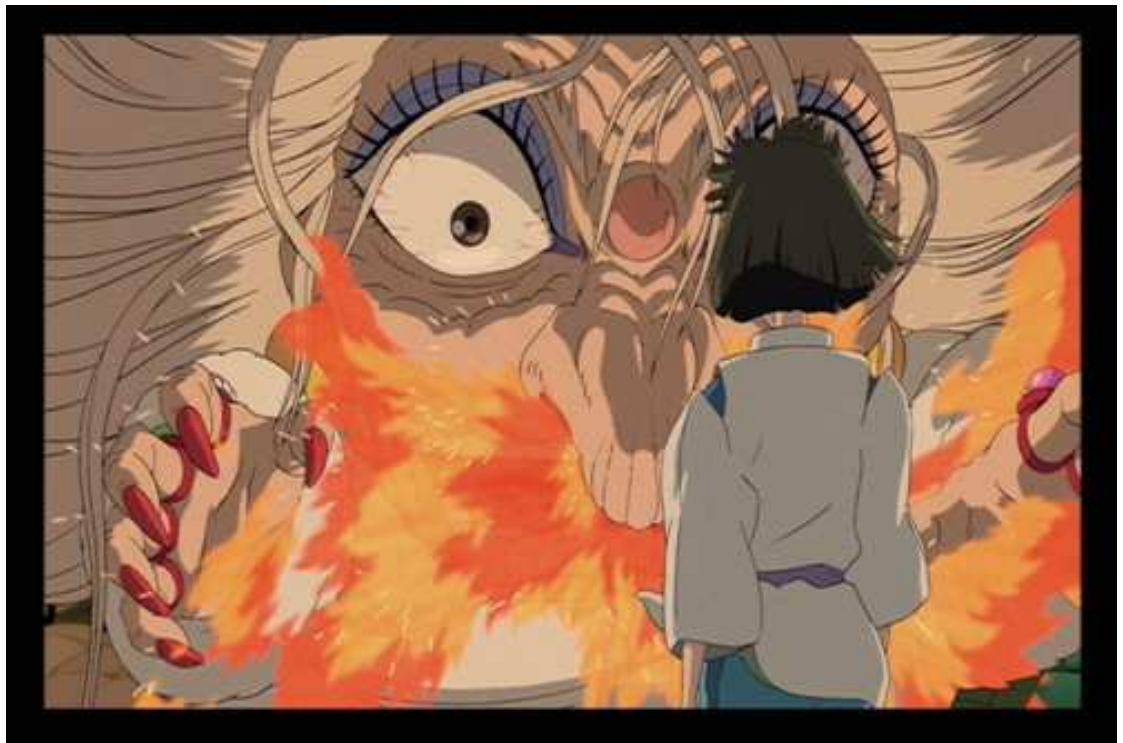
Essa "máscara" é novamente vestida por Haku. De acordo com Vogler, esse arquétipo representa a dificuldade que temos, após projetar uma visão de uma pessoa, principalmente aquela com quem temos um relacionamento amoroso, em ver como essa pessoa realmente é.

Haku, que faz de certa forma um par romântico com Chihiro, se mostra inicialmente como amigo da menina, para logo em seguida a tratar com desprezo – o que deixa em dúvida as verdadeiras intenções do menino –, para depois novamente ajudá-la. Os demais moradores da casa de banho seguidamente colocam em questão o caráter do jovem, que, segundo eles, faz o "trabalho sujo" de Yubaba.

Haku também é um camaleão fisicamente. Na primeira visão que temos dele, ele é um menino, mas logo em seguida nos é revelado que é um mago. Depois ele se transforma em um dragão e, quase no final da narrativa, se livra dessa forma, para se transformar novamente em um menino, um ser daquele mundo – possivelmente um deus.

### 4.3.5 Sombra

Yubaba é o personagem que mais tem funções de arquétipo na história de Miyazaki. Ela aparece como Camaleão, ao mudar constantemente sua atitude perante a garota e os outros personagens, e também muda sua forma física ao se transformar em pássaro ou deixar seus cabelos revoltos e soltar fogo pela boca (figura 8); ela é um mentor, pois pelos trabalhos designados por ela Chihiro pode evoluir em sua busca pela salvação dos pais e também na sua evolução; e, finalmente, ela é uma sombra: "representa as psicoses, que não apenas nos prejudicam, mas que ameaçam nos destruir. A Sombra pode, simplesmente, ser aquela nossa parte obscura contra a qual estamos lutando, em nosso combate contra os maus modos ou os velhos medos." (VOGLER, p.124)



**Figura 8 – Yubaba solta fogo pela boca para tentar amedrontar Haku (de costas).**

A função da sombra, explica o autor, é desafiar o herói, criar conflitos e assim fazer surgir "o que há de melhor" neste.

Yubaba é o contrário de Chihiro: ela é velha, poderosa, destemida e sábia. Com um gesto, parece ser capaz de controlar qualquer coisa dentro da casa de banho, inclusive a menina. A primeira cena na qual vemos a bruxa nos dá uma ideia da personagem: ela está na forma de uma ave, sobrevoando seu domínio, acima de todos e observando a todos. A visão que nos é dada, neste caso, é melhor compreendida com a explicação de Turner sobre uma

cena de *Cidadão Kane* (Citizen Kane, de Orson Welles, 1941):

Susan olha para cima e para se dirigir a Kane e este (ou a câmera) olha para baixo para se dirigir a Susan na tomada seguinte. Susan é oprimida e diminuída pelo ângulo da câmera, enquanto a estatura de Kane é aumentada. Nessa sequência, o manejo dos ângulos da câmera é o principal meio pelo qual o público é informado sobre a mudança de relacionamento entre as duas personagens. (TURNER, 1997, p.58)

Assim como Kane olha Susan de cima, Yubaba está acima de todos, no céu, de onde pode observar e oprimir, em seu domínio, os moradores do outro mundo.

Outro personagem que pode ser visto como sombra é o monstro Sem Face. Capaz de fazer surgir ouro das suas mãos, ele inicialmente aparece como um ser misterioso, mas ao longo da trama se revela como violento e obcecado pela menina. Sem Face será um dos grandes desafios de Chihiro, que terá de enfrentá-lo antes de deixar a casa e procurar Zeniba. Novamente, o conhecimento de Kamaji, que a informou que o bolinho de ervas é um objeto "poderoso", vai salvar a menina.

Ao contrário de Yubaba, que é capaz de cuspir fogo pela boca e que conhece diversos feitiços, Sem Face parece inicialmente um ser sem nenhum conhecimento. Ele acaba comendo (literal e simbolicamente) outros objetos e personagens, para assim adquirir seu saber e suas características. O monstro chega a um ponto em que tem um tamanho descomunal e nem mesmo Yubaba pode pará-lo. Contudo, mesmo assim, ele vai continuar tentando agradar Chihiro, dando ouro e outros presentes, rejeitados pela menina, que acaba por enfrentá-lo.

Esses arquétipos vão funcionar para que possamos entender os grupos de oposição e também para desconstruir esses grupos ao longo da história.

#### 4.4 GRUPOS DE OPOSIÇÃO

Pela visão estruturalista, proposta por Turner a partir da metodologia de Lévi-Strauss, podemos notar alguns grupos de oposição na história, basicamente divididos entre os moradores da casa de banho (grupo da direita) e Chihiro:

Novo	Velho
Bom	Ruim
Moderno	Tradicional
Herói	Vilão
Medroso	Corajoso
Normal	Mágico
Humano	Monstruoso

De um lado, temos Chihiro, uma jovem menina saída de uma cidade grande, que consegue se assustar até com estátuas. De outro, temos Yubaba, uma bruxa com um corpo inverossímil, que atende deuses, espíritos e monstros numa casa de banho – uma estrutura tradicional, mas cada vez mais incomum no Japão. Na inspiração para a criação do estabelecimento da bruxa, vemos claramente a presença de elementos do folclore japonês e das religiões budista e xintoísta, uma das mais praticadas no Japão, ao lado do budismo. O xintoísmo é politeísta e dotado de diversos rituais tradicionais e entidades incomuns no Ocidente. No xintoísmo são comuns, além de uma grande variedade de deuses (xintoísmo significa, literalmente, "caminho dos deuses"), maior que em outras religiões politeístas, a presença de espíritos e de *youkais*, ou *obakemonos*<sup>20</sup> (figura 9).

---

<sup>20</sup> "In Japanese, *O* is a prefix denoting respect, and *bakemono* literally means a changed thing - something perverted and altered and moved beyond its natural state - a monster" – The Obakemono Project, disponível em <<http://obakemono.com/introduction.php>>, acessado em 11 de novembro de 2009.



**Figura 9 – Chihiro ao lado de um cliente da casa de banho.**

O budismo também contribui com algumas figuras que não são familiares no Ocidente, como os onis, originários da China: "são demônios, muitas vezes de tamanho gigantesco, cor-de-rosa, vermelhos, azuis ou cinzentos. Têm geralmente chifres e, por vezes, três olhos." (PIGGOT, 1987, p. 61)

No início da história, Chihiro, na beira do rio, logo após o anoitecer, se apavora com a situação e diz para si mesma que aquilo é um sonho. "Desapareça, desapareça", repete a menina com os olhos fechados. Ao abri-los e olhar para suas mãos, a garota descobre que na verdade é ela quem está desaparecendo (figura 10). Ao ser encontrada por Haku, o jovem dá a ela algo que parece uma pílula e diz: "abra a boca, coma isto. Você precisa comer algo deste mundo, ou desaparecerá". Fica claro, então, que Chihiro não é daquele mundo, que ela não se encaixa e, portanto, está desaparecendo dali.



**Figura 10 – Chihiro começa a desaparecer.**

A partir desse momento, contudo, vemos que Chihiro tem que começar a se adaptar ao novo mundo, "comer algo" dele, para então fazer parte do lugar.

No encontro com outros personagens, estes se encarregam novamente de mostrar à menina como ela não faz parte daquele mundo, é oposta a ele. Yubaba, por exemplo, faz questão de destacar as características da jovem, que são contrárias às daqueles que trabalham na casa de banho para espíritos: "Até parece que eu tenho trabalho para uma menina molenga, mimada, chorona e burra como você". A garota acaba conseguindo um emprego de Yubaba por sorte, e um pouco de esperteza<sup>21</sup>.

Nas passagens pelo interior pela casa de banho, Chihiro fica em maior contraste ainda com o novo mundo. A jovem se assusta, por exemplo, ao ter que dividir o elevador com um cliente, literalmente, monstruoso.

Não estando acostumada com trabalhos domésticos, a garota também fica para trás em relação aos demais funcionários. Aos poucos, contudo, começamos a notar que os grupos opostos (basicamente Chihiro e os demais habitantes da casa de banho) começam a se "misturar". Por um lado, a menina é que muda e, por outro, é sua visão do local que se revela

<sup>21</sup> Quando o filho da bruxa – um bebê gigante – começa a chorar, Yubaba pede para que Chihiro fique quieta, mas a menina ao contrário, começa a gritar: "por favor, me dê um trabalho", até que a mulher desiste e lhe dá um contrato.

equivocada.

Momentos antes do primeiro encontro com Yubaba, ocorre a primeira mudança na atitude da garota. Ela encontra Kamaji, um velho com seis longos braços que trabalha na caldeira do prédio esquentando a água e preparando infusões para banhos. Vemos nesse homem-aranha um personagem sábio, conhecedor do uso de ervas e bondoso. Se a princípio ele tenta recusar o pedido de Chihiro para que a ajude a arranjar um trabalho, por outro, finge ser seu avô (mesmo com a falta de semelhança física) para que a jovem chegue a Yubaba e possa pedir para ficar.

Nessa cena, Chihiro encontra diversos *makkuro kurosukes* (a tradução para português os apresenta como "fuligens"), pequenos animais negros e com grandes olhos brancos, que já haviam aparecido no filme *Meu Vizinho Totoro* (Tonari no Totoro, 1988), também de Miyazaki. Os animais, que na verdade são fuligens que ganham vida com uma mágica, trabalham transportando pedras que aparentemente são de carvão para o forno de Kamaji. Contudo, um *makkuro kurosuke* não aguenta o peso e deixa cair uma pedra sobre seu corpo. A menina o ajuda e retira a pedra, que acaba sendo mais pesada do que parece. Segurando a pedra, ela pergunta a Kamaji: "o que eu faço?". Ele responde: "agora que começou, termine". A menina, pela primeira vez, faz uma expressão séria, encara o problema e se esforça em resolvê-lo, animada com as palavras do velho.

A garota que até então tinha medo em qualquer situação, pela primeira vez enfrenta um problema e joga a pedra, após muito esforço, no fogo que esquentava a caldeira de Kamaji.

A amizade com Haku – depois nos é revelado que ele não é humano –, Kamaji, e outros monstros, espíritos e deuses vai fazendo mudar, gradualmente, a visão de Chihiro sobre os habitantes desse mundo alternativo. A relação com o monstro Sem Face, por exemplo, exemplifica bem essa mudança.

Sem Face aparece como uma sombra que usa uma máscara e fica parado na ponte que dá acesso à casa de banho. Aparentemente inofensivo, o monstro acaba atacando habitantes da casa de banho e causando destruição no local.

Chihiro no início do filme passa desconfiada, amedrontada por ele. Mas, já na parte final da trama, aceita quando ele pede para ajudá-la em uma jornada que deve fazer até a casa de outra bruxa. O monstro, aparentemente um dos vilões do filme, perde esse status com o desenrolar da trama, e se torna um dos amigos da garota.

Vemos então o próprio filme desconstruir a oposição humano/monstruoso, e os grupos começam a se confundir. Outros grupos de oposição se unem sem necessariamente se mostrarem falsos. Medroso e corajoso, por exemplo: quando Chihiro perde o medo dos habitantes desse mundo e das dificuldades por ele impostas, ela começa a se inserir no segundo grupo.

A divisão entre herói e vilão é outra que vai se revelar falha. Yubaba, o principal vilão do filme, após Chihiro assinar o contrato, rouba o nome da menina do papel. Os *kanjis*<sup>22</sup> que formam o nome de Chihiro saem do papel e vão para a mão da bruxa, que deixa apenas um símbolo: Sen, que será como a personagem principal será chamada a partir de então. Ela, na verdade, rouba o nome de todos os funcionários da casa de banho e, assim, segundo explica Haku, pode controlá-los<sup>23</sup>.

Yubaba ainda força Chihiro aos piores trabalhos, como limpar a maior e mais suja banheira da casa ou atender um cliente que, aparentemente, é um espírito do fedor. Contudo, o significado desses trabalhos, que a princípio podem ser vistos como maldades de Yubaba, também vão mudando com o desenrolar da narrativa. Se não fosse por Chihiro ter lavado a banheira grande, ela não poderia receber o espírito do fedor. Se a menina não tivesse recebido o convidado fedorento, ela não poderia tê-lo limpadado e descoberto que na verdade se tratava de um espírito de um grande rio, que estava naquele estado por causa da poluição. Como presente, o espírito lhe deixa um bolinho de ervas, aparentemente algo sem muito valor, mas que vai ajudar na viagem de Chihiro.

A bruxa, rabujenta e esperta, vai também se mostrar carinhosa com a menina em alguns momentos. Após ela limpar o espírito do rio, por exemplo. O ato de transformar os pais da garota em porcos, ela justifica que foi uma punição para eles, pois haviam se comportado como animais, comendo a refeição de outros sem pedirem.

No final do filme, vemos que a visão da menina sobre a bruxa, anteriormente assustada, agora passa a ser de respeito e ela se despede de Yubaba com um "muito obrigado". Essa mudança do status de vilão ao longo da trama é comum nos filmes de Miyazaki.

---

<sup>22</sup> Símbolos criados na China que representam, cada um ou em conjuntos, conceitos no japonês – um mesmo kanji pode simbolizar mais de uma palavra, assim como vários podem formar uma única palavra. Os *kanjis*, junto com outros grupos de símbolos, formam a escrita no japonês. A palavra *kanji* significa, literalmente, letra da China.

<sup>23</sup> A noção de que o nome pode ser usado para controlar uma pessoa é mais uma referência à mitologia japonesa, que diz que *obakemonos* ou outros seres do seu folclore podem usar o nome para controlar uma vítima.



É importante notarmos essa mudança na visão dos grupos de oposição. Se Miyazaki tenta desmitificar a visão do vilão, temos que notar que isso terá uma relação direta com a visão da relação entre moderno e tradicional, representados pela mimada Chihiro e os apavorantes seres da mitologia japonesa. Relembramos uma passagem já relatada de Turner:

O herói está diante de uma ameaça, um desafio ou uma necessidade que precisa ser atendida ou satisfeita. Essas forças que inibirão o enfrentamento da ameaça ou desafio, ou a satisfação da necessidade, são vistas como estando em oposição (como inimigas) ao espectador, que se identifica com o herói. Assim, um simples sistema binário é construído e nele medimos o bem e o mal com a categoria determinante do herói (TURNER, 1997, p. 78)

Podemos ver a ação do diretor como uma tentativa de desconstruir essa relação de inimizade entre espectador e vilão. Assim como o público se identifica com o herói, ele poderia sair do cinema se identificando também com o vilão?

#### 4.5 A ESTRUTURA DA NARRATIVA

Devemos entender ainda a relação do filme com seu gênero. Se formos seguir a orientação de Propp, podemos encontrar muitos elementos da história em comum com os contos de fada, mesmo que a ordem não seja exatamente a mesma.

Notamos que Chihiro é uma menina que deixa seu mundo para entrar em um universo diferente; ela é dominada pela bruxa; a menina começa a trabalhar para Yubaba – estes elementos formam a fase de preparação.

Os pais da menina foram transformados em porcos; o domínio é desfeito, pois Chihiro consegue seu nome de volta; ela chega à conclusão que tem que transformar seus pais e voltar para casa; a jovem recebe mais uma missão, salvar Haku; ela planeja deixar a casa após Yubaba tentar se desfazer de Haku – essa é fase é o que Propp chama de complicação.

Antes de partir, Chihiro é testada e derrota Sem Face com a ajuda do bolinho de ervas – aquele que ganhou do espírito do rio; a menina vai atrás da bruxa do pântano, irmã gêmea de Yubaba, para que ela salve Haku – temos então a transferência.

Chihiro volta para a casa de banho e enfrenta Yubaba, o maior vilão; a menina vence

o desafio e liberta seus pais – momento identificado por Propp como a luta.

A última fase da história que pode ser relacionada com os contos de fada é o retorno, mas mesmo assim não tem todos seus momentos. A última fase (reconhecimento) não ocorre no filme, pelo menos não como nas ideias de Propp.

Por outro lado, vemos também que Chihiro se encaixa nos filmes de Fantasia, já que esses têm grande relação com os contos de fada.

Vemos que Chihiro vai para outro mundo. Neste local, ela se verá de frente com monstros, espíritos, bruxas, magos, dragões, deuses e outros seres que em seu mundo existem apenas enquanto lenda, folclore. A garota se vê obrigada a fazer uma busca, tentar descobrir uma forma de salvar seus pais e voltar para casa. Ela terá de enfrentar alguns desses monstros, bruxas e seres estranhos. Ele receberá ajuda de alguns desses seres. Ela termina sua busca e recebe sua recompensa – seria esta a volta dos pais e o retorno ao seu mundo original ou a mudança na personalidade da menina, que agora está mais forte, decidida e experiente?

O filme se relaciona com outras obras de seu gênero. Como afirma Turner, filmes com tais características acabam levando ao reconhecimento do público. "Os filmes precisam alimentar expectativas que possam ser atendidas; ou, se não o fizerem, deve haver uma razão plausível e uma recompensa para o público no desenlace final." (TURNER, 1997, p. 89)

Turner indica também que, apesar de agradar o público, o gênero – nesse caso, a fantasia – também pode ser visto como uma ameaça à criatividade. Mas o próprio autor afirma que é uma visão fácil:

Nas artes populares, a percepção individual não tem o lugar privilegiado de que desfruta nas formas mais elitistas, como a literatura. Em vez disso, o prazer vem do familiar, do reconhecimento de convenções, da repetição e da reafirmação. Há, no entanto, inovação e originalidade nos filmes de gênero, e os melhores exemplos podem atingir um equilíbrio muito complexo e delicado entre o familiar e o original, a repetição e a inovação, a previsibilidade e a imprevisibilidade. Os produtores de filmes populares sabem que cada filme de gênero tem de apresentar duas coisas: confirmar as expectativas existentes do gênero e alterá-las um pouco. É a variação da expectativa, a inovação como um roteiro familiar é reapresentado, que oferece ao público o prazer do reconhecimento do familiar, bem como a emoção do novo. (TURNER, 1997, p. 89)

#### 4.6 DIEGESE

Através da noção de diegese, no caso de *A Viagem de Chihiro*, temos que entender que o filme é visto de maneiras diferentes pelo público japonês e pelo ocidental. Se ver um filme sobre a Segunda Guerra nos evoca a violência do nazismo e do Holocausto – até porque é um tema recorrente no cinema – podemos especular que para um japonês a lembrança seria da destruição causada pelos ataques americanos e pelas bombas atômicas jogadas em Hiroshima e Nagasaki, assim como seria outro o pensamento para um morador de alguma ilha do Pacífico invadida pelo Japão.

O filme de Hayao Miyazaki certamente evoca na maior parte dos espectadores ocidentais um universo diegético parecido com o de filmes de fantasia, tanto da trilogia o Senhor dos Anéis (de Peter Jackson), como do livro *Alice no País das Maravilhas*, citado no início deste capítulo. A história de uma menina que acaba entrando em um mundo diferente, com bruxas, magos, monstros, demônios e dragões, nos lembra mais uma fábula medieval do que uma história passada no Oriente.

Por outro lado, vemos elementos comumente presentes na cultura japonesa, advindos principalmente das religiões xintoísta e budista. A maior parte desses seres são, ao mesmo tempo, conhecidos, porque remetem ao universo diegético das histórias de fantasia, e estranhos, porque fazem parte de um folclore que não nos é comum, pelo menos não à maior parte da população. A presença de elementos da mitologia oriental, como *obakemonos*, espíritos e deuses, nos dá ao mesmo tempo essa noção de conhecimento e de estranheza.

Como vimos anteriormente ao separar os grupos de oposição da história, vimos que o filme pode ser dividido entre aquilo que representa o tradicional e o que vem do moderno. Da menina mimada aos espíritos amedrontadores. Quando Miyazaki acaba com essa oposição, de certa forma ele aproxima esses dois mundos, quase como se dissesse: o antigo não precisa causar medo. Contudo, essa "leitura" não pode ser feita por alguém que não conhece essas temáticas. Como um ocidental poderia interpretar essa mudança nesses dois grupos de oposição? Talvez pudesse entender que o cineasta japonês quer dizer que não há vilões na história. Alguma dessas visões estaria incorreta?

Como lembra Vernet, não podemos considerar que o cinema é a "expressão transparente da realidade social" (p. 99). Contudo, devemos levar em consideração que a sociedade e os temas que lhe são pertinentes influem na concepção do filme. E um dos temas

que é recorrente no Japão – e é assim que o país geralmente é descrito, pelo menos no Brasil – é a dualidade entre moderno e tradicional. Um país que tem mais de 1 mil anos de história, mas que, ao mesmo tempo, está na vanguarda tecnológica e econômica. É no Japão, a segunda economia do planeta, que é criada boa parte das novidades tecnológicas, como Blu-Ray, TVs de LCD e plasma, DVD e outras tecnologias. Entendemos que esse filme discute também esse ponto.

Notemos também que a língua japonesa é importante no entendimento da obra de Miyazaki. Ao roubar parte dos kanjis do nome de Chihiro e deixar apenas um símbolo, Yubaba passa a controlar a menina. Com a ajuda de Haku, ela consegue seu nome de volta. Como vimos anteriormente, os nomes dados por Yubaba se referem aos trabalhos que cada uma faz na casa.

Como lembra Turner, "não podemos pensar sem a linguagem [...] nós nos tornamos membros de nossa cultura por meio da linguagem, adquirimos nosso senso de identidade pessoal com a linguagem, e é graças a ela que internalizamos os sistemas de valores que estruturam nossa vida." (1997, p.52). Como entender, então, a lógica de um filme onde a língua é tão importante para seu entendimento? No japonês, assim como nas outras línguas, palavras com o mesmo som podem ter significados completamente diferentes: "shi", por exemplo, pode significar tanto o numeral "quatro", quanto "morte" (respectivamente 四 e 死). Um mesmo kanji, por outro lado, pode ser lido de maneiras diferentes (四 pode ser lido tanto como "yon", como "shi", ambos significando "quatro"). Como explicar, por exemplo, que ao roubar parte dos kanjis que formam o nome "Chihiro", Yubaba deixa apenas o kanji de "Sen" ("mil")? Como disse o próprio Miyazaki, para entender seus filmes, o espectador precisaria aprender japonês.

Por outro lado, dentro do universo diegético evocado pelo filme, podemos entender que muitos japoneses poderão entender diferentemente a narrativa. Se Miyazaki fez um filme no qual podemos entender que uma das temáticas é o desapego à tradição, à mitologia e ao folclore de seu país, significa que muitos dos que irão ver a obra sequer conhecem essa cultura.

Um caso ocorrido durante a dublagem, no Japão, de uma cena exemplifica o que queremos dizer: após dar metade do bolinho de ervas para Haku, Chihiro vê sair da boca do dragão uma pequena minhoca negra. A menina pisa no animal estranho, que acaba esmagado

sob seu pé. Kamaji, que observava a cena, diz para a jovem: "corte a linha". O ato de cortar a linha é um gesto tradicional, no qual uma pessoa faz o movimento de cortar com a mão – assim como um lutador de caratê "corta" ao meio uma telha" – contra dois dedos conectados de outra pessoa. O gesto afastaria as impurezas. Durante a sessão de dublagem, a atriz japonesa Rumi Hiiragim, que dubla Chihiro, não entendendo o que significa o gesto, que acaba sendo explicado por Miyazaki. Um dos engenheiros de som comenta: "os jovens não conhecem mais isso hoje em dia".<sup>24</sup>

Notamos assim que o universo diegético evocado por Miyazaki pode ser diferente para cada público, seja ele ocidental, ou oriental, ou até mesmo para um público japonês contemporâneo. De uma história de aventura e fantasia, à uma temática religiosa, que remete a seres mitológicos e ao folclore de um povo.

Na verdade, essa característica não é nova, não é incomum aos filmes do diretor. De certa forma, os seus filmes costumam se passar em um universo da fantasia, mas versando sobre assuntos atuais. Se *Nausicaa* fala de um futuro distante e apocalíptico, vemos também uma história sobre o desprezo à natureza e ao seu poder. Em *O Castelo Animado*, a história se passa em um mundo onde magos convivem com outros seres humanos, mas esse mundo também é corroído pela guerra. Lembramos que essa obra foi lançada em 2004, durante as guerras do Iraque e do Afeganistão.

O que notamos, a partir disso, é que o diretor costuma mesclar um universo fantástico com uma temática atual. Vemos monstros e dragões em uma história sobre tradição e o esquecimento desta na modernidade. Acompanhamos, por exemplo, uma menina fugir de insetos gigantes e florestas tóxicas, em *Nausicaa*, que é uma obra que fala sobre a poluição e a falta de temor com a força da natureza. Natureza, aliás, que também é temática em outros filmes do diretor, como *Princesa Mononoke* (*Mononoke-hime*, 1997), e *Gake no ue no Ponyo* (2008, ainda inédito no Brasil). A guerra, como vimos anteriormente, também é um tema recorrente em sua obra; aparece em *O Castelo no Céu* (*Tenkû no shiro Rapyuta*, 1986), *Porco Rosso* (*Kurenai no buta*, 1992). A questão da tradição e da religião, em especial o xintoísmo, é tema de *Meu Vizinho Totoro* (*Tonari no Totoro*, 1988).

Se nos afastarmos um pouco, notaremos que todas essas temáticas têm forte relação com o povo japonês. A natureza por exemplo. Segundo nos explica Sakurai:

---

<sup>24</sup> IMDB. Disponível em <<http://www.imdb.com/title/tt0245429/trivia>>, acessado em 29 de novembro de 2009.

De fato, a natureza tem um espaço muito particular entre os japoneses. Suas marcas são evidentes, mesmo num tempo de grandes metrópoles de concreto, asfalto e neón, em inúmeras dimensões de suas vidas: na forma como exploram economicamente as terras ou preservam suas florestas, na religião, na arte, na literatura, na concepção de lazer. (SAKURAI, 2007, p.11)

Se por um lado, os japoneses mostram esse cuidado com a natureza, conseguindo manter 67% do seu disputado território com florestas nativas, por outro, a necessidade de importar matérias-primas e de manter a vegetação nipônica faz com que grandes florestas sejam devastadas na Nova Guiné, no sudeste asiático, na Nova Zelândia e até na Amazônia brasileira.

Quanto à guerra, devemos nos lembrar que o Japão foi um dos países que mandou tropas para o Afeganistão e depois para o Iraque no início desta década. Como a constituição proíbe uma ação bélica das forças armadas no exterior, os soldados participaram, no Iraque, da reconstrução da cidade de Samawa.

Percebemos, portanto, que o cineasta costuma mesclar mundos fantásticos com temas atuais para os japoneses. Em *A Viagem de Chihiro*, ele não escapa dessa fórmula, construindo uma história inspirada em *Alice no País das Maravilhas* com a dicotomia do moderno e tradicional na cultura japonesa.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No início deste trabalho propusemos identificar elementos que possam, mesmo não direta nem totalmente, entender, em parte, o diretor Hayao Miyazaki. Perguntamos: este diretor que segue um estilo restrito de animação – o animê -, faz seus filmes simples, silenciosos e longos (geralmente com cerca de duas horas de duração), e enfrenta, de certa maneira, os modernos, barulhentos e curtos filmes americanos, as grandes produções feitas em Computação Gráfica e em três dimensões. Como este diretor consegue ser admirado pela crítica, por outros cineastas e ainda ser um sucesso de público, mesmo fora do Japão?

Já sabíamos ao perguntar, e reiteramos isso, que seria impossível para este trabalho entender como a obra de Miyazaki adquiriu certo *status*. Contudo, acreditamos que pudemos identificar alguns elementos e relações que ensejaram o sucesso do cineasta.

Questionávamos quais eram as temáticas e características de sua obra. Notamos algumas das temáticas (tradição, religião, guerra, natureza), mas mais importante, percebemos que seu cinema trata de questões atuais aos japoneses. Vimos também que suas obras inserem esses temas em um mundo de fantasia. Em *Viagem de Chihiro*, por exemplo, Miyazaki se inspira em *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll, para tramar uma história, e, portanto, uma diegese, sobre a tradição japonesa, sobre a mitologia, o folclore, tradições e religiões do Japão.

Analisando *A Viagem de Chihiro*, notamos ainda que o diretor costuma destruir, ao longo da narrativa, as oposições binárias construídas no início da mesma. Relembramos mais uma vez Turner, que afirma que essas forças binárias são vistas como estando em oposição pelo espectador, que se identifica com o herói. É construído, portanto, um sistema binário no qual é medido o bem e o mal a partir que se opõe ou ajuda o herói, incluindo ele próprio (TURNER, 1997, p. 78). Especulamos, portanto, que desconstruir essa oposição entre o herói e seus inimigos também desconstruiria a visão negativa do espectador sobre o grupo do "mal".

Ainda sobre as características dos trabalhos do diretor, identificamos que suas histórias estão inseridas em uma estrutura clássica de narrativa. Notamos que a história se encaixa facilmente nos passos identificados por Propp nos contos de fadas russos. Os filmes de Miyazaki também se inserem em gêneros clássicos, como a fantasia e a aventura. Como já

citamos, Turner vê essas características como positivas. Segundo ele, os filmes precisam alimentar expectativas de quem o vê. (TURNER, 1997, p. 89)

Quanto à diegese, notamos que os filmes de Miyazaki são direcionados aos japoneses, mas mantêm características universais. Contudo, isso faz com que os espectadores nipônicos tenham um entendimento diferente dessas obras do que os estrangeiros – o que talvez explique porque, mesmo tendo sucesso no exterior, é no Japão que se concentra a grande bilheteria do diretor.

Contudo, não podemos restringir nossa pesquisa apenas nos filmes do cineasta. Essa monografia se propôs a se afastar um pouco mais e vislumbrar outras características de sua obra. Vimos, por exemplo, a importância da biografia do diretor e, principalmente, do mercado no qual está inserido: o animê. Notamos que a animação nipônica é um mercado sólido, de público fiel (os *otakus*) e que se desenvolve desde a década de 1910, e que desenvolveu inúmeros temas e estilos, talvez mais que o cinema.

Nos afastamos ainda mais e percebemos que o animê se insere em um mercado maior: o da cultura pop nipônica. Esse mercado pop que, conforme vimos, já nos é imemorial, pois surgiu ainda no século XIX e se expandiu principalmente após a Segunda Guerra, com Godzilla, Ultraman e o gênero *tokusatsu*. Como já vimos, Célia Sakurai lembra que os heróis vindos do Japão têm, nas últimas décadas, rivalizado em popularidade com os americanos. (SAKURAI, 2007, p. 342).

Por outro lado, também, percebemos que a obra do diretor acabou ultrapassando o mercado do pop japonês e seu público específico e se inseriu no que chamamos de era de ouro da animação, tomando emprestada a expressão do jornalista Marc Lee. Vivemos em um período de grande efervescência das animações – tanto no cinema quanto em outras produções audiovisuais. Filmes nesse estilo começaram a ganhar festivais – como o próprio Miyazaki ganhou o Urso de Ouro em Berlim, ou *Persépolis* (Vincent Paronnaud e Marjane Satrapi, 2007) levou o prêmio do júri em Cannes em 2007 e *WALL-E* (de Andrew Stanton, 2008), o prêmio de melhor filme da Los Angeles Film Critics Association.

O mercado também é importante quando analisamos a formação e a evolução da empresa de Miyazaki e seus sócios: o Studio Ghibli. De acordo com Cavallaro (2006, p. 40), o estúdio foi criado com uma ideia única na época: criar filmes baseados em trabalhos



originais, quebrando, assim, a ligação dos animês com os mangás. Nessa época era estável no país um sistema que criava animações apenas a partir de histórias em quadrinhos que fizeram sucesso, diminuindo, portanto, a possibilidade de fracasso.

A empreitada deu certo e os filmes do estúdio passaram a ser os mais vistos do Japão. As obras de Miyazaki, em especial, quebraram, uma após outra o recorde de bilheteria do país, até *A Viagem de Chihiro*, que ainda é o recorde de faturamento do cinema nipônico.

Outras características de mercado ajudaram na evolução do Ghibli e de Miyazaki. A venda de produtos baseados em seus filmes, por exemplo, ajudou a aumentar o faturamento e o número de fãs do cineasta. A construção de um museu também ajudou a arrecadar seguidores e se tornou ponto turístico.

O acordo com a Disney talvez tenha sido a contribuição mais importante para o "descobrimento" de Miyazaki pelo Ocidente. A empresa americana, após ver frustradas suas tentativas de bater o Ghibli nas bilheterias japonesas, decidiu se unir e fazer um acordo de distribuição dos filmes do estúdio japonês nos cinemas do Ocidente e de venda de VHS – e posteriormente DVDs e Blu-Rays – em todo o mundo, inclusive no Japão.

A empresa americana, por um lado, demonstrou admiração – e não cansa de divulgar isso à imprensa, como vimos – e, por outro, injetou recursos para as obras do estúdio. O esforço na distribuição de seus filmes também aumentou ao longo dessa parceria: o lançamento de *Chihiro*, em 2003, ocorreu em 100 salas dos Estados Unidos, enquanto *Ponyo*, em 2009, foi lançado em 800 salas. *Ponyo* ainda recebeu um time de estrelas de grande porte para fazer a dublagem para o inglês, como Matt Damon, Cate Blanchett e Liam Neeson.

Em suma, identificamos diversos elementos que podem nos lançar uma luz sobre a obra e a carreira desse diretor. Se nos era tão estranha, no início desta monografia, a pergunta como Miyazaki – e seus filmes de desenho animado, feitos no Japão, dentro de um gênero muitas vezes mal visto – conseguia "enfrentar" os grandes estúdios americanos – e suas obras milionárias, barulhentas e feitas em computação gráfica –? Agora, essa questão já não parece tão inexplicável. Claro que há muito o que explicar, afinal, uma monografia não é um trabalho suficientemente complexo para isto, mas acreditamos que saciamos, pelo menos um pouco, nossa maior questão.

## REFERÊNCIAS

ANIMAÇÃO Metropia usa fotos como base e voz de atores famosos. **EBand**. Disponível em <<http://www.band.com.br/entretenimento/cinema/conteudo.asp?ID=213274>>. Acessado em: 30 out. 2009.

BOX-OFFICE. **E-Pipoca**, 27 de Novembro de 2009 a 29 de Novembro de 2009. Disponível em <<http://epipoca.uol.com.br/bilheterias.php>>. Acessado em: 30 out. 2009.

BROOKE, James. A Wizard of Animation Has Japan Under His Spell. **The New York Times**, 3 jan. 2002. Disponível em <<http://www.nytimes.com/2002/01/03/movies/03JAPA.html?scp=10&sq=miyazaki&st=cse,>>> Acessado em: 9 nov de 2009.

CAVALLARO, Dani. **The Animé Art of Hayao Miyazaki**. McFarland. Jefferson, Estados Unidos, 2006.

DOBUZINSKIS, Alex. Japanese director Miyazaki seeks breakout U.S. film. 2009. **Reuters**, Los Angeles, 11 ago. 2009. Disponível em <<http://www.reuters.com/article/idUSTRE57B03T20090812>>. Acessado em: 5 dez. 2009.

ETHERINGTON, Daniel. Spirited Away (Sen To Chihiro No Kamikakushi). **Channel Four**. Disponível em <<http://www.channel4.com/film/reviews/film.jsp?id=122978&section=review&page=all>>. Acessado em: 9 nov. 2009.

FARIA, Mônica Lima de. **História e Narrativa das Animações Nipônicas**: Algumas Características dos Animês. Disponível em <[http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/encuentro2007/02\\_auspicios\\_publicaciones/actas\\_diseño/articulos\\_pdf/A4003.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseño/articulos_pdf/A4003.pdf)>. Consultado em: 9 de nov 2009.

HOWARD, Chris. A Indústria Cinematográfica no Japão. In: MELEIRO, Alessandra (Org.). **Cinema no mundo**: indústria, política e mercado. Volume III: Ásia. São Paulo: Escrituras Editora, 2007. Cap. 2, p. 51 - 78.

LEE, Marc. A golden age of animation comes to life. **Telegraph**, 16 out. 2009. Disponível em <<http://www.telegraph.co.uk/culture/film/6343455/A-golden-age-of-animation-comes-to-life.html>>. Acessado em: 30 de out. 2009.

MCCARTHY, Helen. **Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation**. Stone Bridge Press. Berkeley, Estados Unidos, 2002.

MIYAZAKI, Hayao; LASSETER, John. **Omelete Entrevista John Lasseter e Hayao Miyazaki na Comic-Com**. Omelete, entrevista concedida a Nico em 29 jun. 2009.

Disponível em

<[http://www.omelete.com.br/cine/100021171/Omelete\\_Entrevista\\_John\\_Lasseter\\_e\\_Hayao\\_Miyazaki\\_na\\_Comic\\_Con.aspx](http://www.omelete.com.br/cine/100021171/Omelete_Entrevista_John_Lasseter_e_Hayao_Miyazaki_na_Comic_Con.aspx)>

MUSEU do anime no Japão. **Made in Japan**, 31 dez 2008. Disponível em <http://madeinjapan.uol.com.br/2008/12/31/museu-do-anime-no-japao>. Acessado em : 30 de out. 2009

PIGGOT, Juliet. **Japão**. 1987. Editorial Verbo, Lisboa, São Paulo. Japanese Mythology.

POLLACK, andrew. Disney in Pact for Films of the Top Animator in Japan. **The New York Times**, 24 jul. 1996. Disponível em <<http://www.nytimes.com/1996/07/24/business/disney-in-pact-for-films-of-the-top-animator-in-japan.html>>. Acessado em: 5 dez. 2009.

SATO, Cristiane A. A cultura popular japonesa: animê. In: LUYTEN, Sonia Bibe (Org.). **Cultura Pop Japonesa: Manga e Animê**. São Paulo. Hedra, 2005. Cap. 2, p. 27 – 42.

SAKURAI, Célia. **Os Japoneses**. Editora Contexto. São Paulo, 2007.

SCOTT, A. O. Where the Wild Things Are: The Miyazaki Menagerie. The New York Times, 12 jun. 2005. Disponível em <[http://www.nytimes.com/2005/06/12/movies/12scot.html?\\_r=1&scp=3&sq=miyazaki&st=cs](http://www.nytimes.com/2005/06/12/movies/12scot.html?_r=1&scp=3&sq=miyazaki&st=cs)>. Acessado em: 9 nov. 2009

TURNER, Grame. **O Cinema como Prática Social**. São Paulo: Summus, 1997.

VERNET, Marc. Cinema e Narração. In: Aumont et al. **A Estética do Filme**. 6. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2008. (Coleção Ofício de Arte e Forma).

VOGLER, Chistopher. **A Jornada do Escritor**. Editora Sinergia. São Paulo, 2007.