UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA

BRUNA DREYER NERY

O Reflexo da Identidade Japonesa nos filmes de *Nausicaa do Vale do Vento*, *Túmulo dos Vagalumes* e *Princesa Mononoke*

Pelotas - RS
2019

BRUNA DREYER NERY

O Reflexo da Identidade Japonesa nos filmes de *Nausicaa do Vale do Vento*, *Túmulo dos Vagalumes* e *Princesa Mononoke*

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientadora: Ana Paula Penkala

Pelotas – RS

2019

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Aparição do Deus Cervo 16
Figura 2 - Bai Niang enquanto deusa 20
Figura 3 - Bai Niang humana 20
Figura 4 - Kaze no Tani no Nausicaä 21
Figura 5 - Kaze no Tani no Nausicaä 21
Figura 7 - Nausicaä criança com ohmu 23
Figura 8 - Nausicaä adulta com ohmu 23
Figura 9 - Nausicaä tenta salvar ohmu 23
Figura 10 - Ohms salvando Nausicaä após seu sacrifício 24
Figura 11 - "Renascimento" de Nausicaä 25
Figura 12 - Nausicaä caminha sobre "campo dourado" 25
Figura 13 - Pôster de Hotaru no Hana 26
Figura 14 - Seita e Setsuko como espíritos (à direita), observando seu passado 27
Figura 15 - Setsuko mostra a Seita seus tesouros. 27
Figura 16 - Setsuko e Seita após destruição da cidade 28
Figura 17 - Setsuko brinca sozinha 28
Figura 18 - Seita encontra boneca de Setsuko jogada na grama 29
Figura 19 - Seita encontra em seguida Setsuko desmaiada 29
Figura 20 - Guarda-chuva vermelho 29
Figura 21 - Guarda-chuva amarelo 29
Figura 22 - Estátua de barro do período Jomon 31
Figura 23 - San mascarada 31
Figura 24 - San e Moro à espreita. 32
Figura 25 - Lady Eboshi atira no Deus Veado 32
Figura 26 - San invade aldeia 33
Figura 27 - Lady Eboshi testa arma 33
Figura 28 - Ashitaka em sua aldeia 38
Figura 29 - Ashitaka avista Mononoke 38
Figura 30 - Ashitaka tenta apartar briga 39
Figura 31 - Ashitaka revela seu braço marcado 39
Figura 32 - A Guerra "Glorificada" 41
Figura 33 - Parada da Marinha 41
Figura 34 - Túmulo para os Vagalumes 41
Figura 35 - Cremação dos corpos 41
Figura 36 - Seita corre em sentido oposto 42
Figura 37 - Seita roubando 42
Figura 38 - Seita tenta alimentar Setsuko 43

Figura 39 - Seita com o corpo de Setsuko 43
Figura 40 - Lord Yupa em vilarejo destruído 44
Figura 41 - Lord Yupa é recebido no vale 44
Figura 42 - Aldeia de Lady Eboshi (1) 47
Figura 43 - Aldeia de Lady Eboshi (2) 47
Figura 44 - Aldeia de Lady Eboshi (3) 47
Figura 45 - Aldeia de Lady Eboshi (4) 47
Figura 46 - Lady Eboshi é impelida por Ashitaka e Deus Cervo 48
Figura 47 - Lady Eboshi se arrepende 48
Figura 48 - Seita e Setsuko observam avião 52
Figura 49 - Vale do Vento (1) 52
Figura 50 - Vale do Vento (2) 52
Figura 51 - Aviões inimigos (1) 53
Figura 52 - Aviões inimigos (2) 53
Figura 53 - Floresta Tóxica (1) 53
Figura 54 - Floresta Tóxica (2) 53
Figura 55 - Insetos gigantes sobrevoam povoado destruído. 54
Figura 56 - Gigantes Guerreiros 55
Figura 57 - Gigantes Guerreiros 55
Figura 58 - Gigante dispara raio 55
Figura 59 - Explosão devido ao raio 55
Figura 60 - Plano final Nausicaä 59
Figura 61 - Plano final Túmulo dos Vagalumes 59
Figura 62 - Plano final Princesa Mononoke 59

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 7

2. UNIVERSO DE PESQUISA 11

3. O REFLEXO DA IDENTIDADE JAPONESA 13

3.1 Japão Ancestral - A Natureza de "Ser Japonês" 13

3. 1. 1 A Protagonista Deusa 18

3.1.2 Protagonista Herói ou Anti-Herói? 35

3.2 Japão em Guerra - Do Humano à Máquina 45

3.3 Japão Pop - Da Tradição à Globalização 56

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS 61

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 64

RESUMO

Este trabalho visa apresentar uma análise sobre os filmes “Nausicaä do Vale do Vento”, “Túmulo dos Vagalumes” e “Princesa Mononoke”, do Studio Ghibli, onde se observa uma expressão da identidade nacional japonesa. As semelhanças entre os filmes analisados, segundo a autora, demonstram conexões sobre a história do Japão, com referências a elementos sócio-culturais, e recorrências comuns dentro das narrativas. O trabalho parte da noção da reincidência da guerra nesses filmes e em como o Studio Ghibli discute sua cultura e identidade nacional.

1 INTRODUÇÃO

A proposta deste trabalho é fazer um estudo sobre a expressão da identidade japonesa a partir da representação da guerra nos filmes do Studio Ghibli, tendo como recorte as obras *Nausicaä do Vale do Vento* (Kaze no Tani no Nausicaä, direção de Hayao Miyazaki, 1984), *Túmulo dos Vagalumes* (Hotaru no haka, direção de Isao Takahata, 1988) e *Princesa Mononoke* (Mononoke Hime, direção de Hayao Miyazaki, 1997). A primeira justificativa para a escolha desse universo para a pesquisa recai sobre a grande admiração pelo estúdio e interesse pela cultura nipônica, questões que geraram reflexões a respeito da forma como a cultura japonesa se constituiu. Procura-se compreender as ideias de identidade nacional japonesa através dos simbolismos evidenciados nas animações selecionadas, assim como o por que estes são recorrentes e qual a sua importância dentro do contexto sociocultural do país, procurando responder à questão: ***É possível observar a construção e a expressão de identidade nacional nas animações do Studio Ghibli em contexto de guerra?***

Objetiva-se neste trabalho estabelecer uma reflexão sobre como o estúdio de animação alude aos ideais de identidade japonesa por meio de parâmetros comuns dentro das narrativas, mediante seus elementos visuais. Esta análise se dará especialmente a partir da interpretação por meio da ambientação e caracterização dos personagens, possibilitando perceber como a representação dos símbolos culturais dialoga com a visão que o povo nipônico têm sobre sua própria identidade.

Especificamente, o trabalho visa elucidar questões como a concepção do indivíduo japonês nesses filmes, a partir da construção dos protagonistas e as diferenças evidenciadas entre as protagonistas femininas e masculinos; igualmente também se procura refletir sobre os impactos que a industrialização trouxe para a imagem que até então o povo japonês tinha concebido como descendentes de uma natureza divina. Por fim, tenta-se compreender a transição da mentalidade japonesa, através das eras, e quais as consequências dessa transição para a tradição de seu povo.

Como destaca Martine Joly (2007), através de seus estudos voltados para a análise da imagem, onde procura explorar o processo de significação destas, seu “modo de produção de sentido”, embasado pelos métodos da semiótica de Charles Sanders Peirce:

> É preciso não esquecer, com efeito, que se toda a imagem é representação, tal implica que ela utilize necessariamente regras de construção. Se estas representações são compreendidas por outros que não aqueles que as fabricam, é porque existe entre elas um mínimo de convenção sociocultural, por outras palavras, que elas devem grande parte da sua significação ao seu aspecto de símbolo, segundo a definição de Peirce. É ao permitir-nos estudar esta articulação da imagem entre semelhança, vestígio e convenção, isto é, entre ícone, índice e símbolo, que a teoria semiótica nos permite perceber não apenas a complexidade mas também a força da comunicação pela imagem. (JOLY, 2007, p.44)

Desde suas primeiras produções o Studio Ghibli, fundado em 15 de junho de 1985 por Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Toshio Suzuki e Yasuyoshi Tokuma, sempre apresentou um universo único e original dentro de suas animações. E um dos pontos que é importante ressaltar sobre a escolha dos filmes da análise se deve tanto ao investimento quanto à repercussão que estes apresentaram em seu país, sendo marcos memoráveis para a história do Studio Ghibli.

Como critério de escolha das obras a serem analisadas, além da reincidência de fatores alusivos à guerra, também está a crítica ao ser humano diante de sua própria ganância, e, decorrente disto, a proposta de resgate de uma essência humana; assim como a possibilidade de traçar uma espécie de "linha temporal" através da ambientação de suas narrativas.

Com *Princesa Mononoke*, é retratado a transição de um Japão feudal para os primórdios de sua industrialização (principalmente voltado para a indústria bélica), demonstrando assim os primeiros conflitos entre o homem e a natureza. Já em *O Túmulo dos Vagalumes*, foca-se em um Japão em plena Segunda Guerra Mundial, com um enfoque sobre os conflitos de identidade perante a grande desgraça que seu povo passou durante esse período, que fragilizaram a visão que o japonês tinha sobre sua suposta origem, na qual se entende que a própria família imperial pertenceria a linhagem dos deuses, possuindo o mesmo *status*, o que decorrentemente também glorificava seu povo.

Em *Nausicaä – Do Vale do Vento* é apresentado uma visão de mundo pós-apocalíptico, após uma grande guerra, onde as populações que restaram têm que sobreviver em meio a uma floresta tóxica (uma possível alusão aos bombardeios nucleares que o Japão sofreu no fim da

Segunda Guerra Mundial), além da hostilidade de uma nação estrangeira, que deseja tomar posse da mesma tecnologia que arruinou o seu mundo.

A metodologia aqui proposta ordena então a pesquisa bibliográfica e documental com a finalidade de perceber como se formou e como ocorreu a transição do pensamento sobre a identidade japonesa no decorrer de sua história, após pré-análise dos filmes. São propostas três categorias, neste ensejo, para que a relação entre a guerra e a identidade seja analisada. Se parte da premissa de que a guerra é um elemento recorrente nas obras e serve como vetor da manifestação da identidade japonesa nessas histórias. Estas categorias visam responder ao problema de pesquisa e também permitir uma reflexão sobre o amadurecimento do trabalho do Studio Ghibli. Foram estabelecidas também com base em análises prévias dos filmes, de onde são retiradas, conforme preconizado na metodologia da Análise Fílmica (Aumont; Marie, 2009). São elas:

Japão Ancestral - A Natureza de ser japonês, onde se observa a formação dos primeiros conceitos simbólicos atrelados à nação japonesa, seus fundamentos mitológicos e filosóficos, e como estes são percebidos nas animações. Cabe nesta primeira etapa observar como o culto à natureza é ligado à forma que o japonês reflete sua própria imagem.

Com base em seus mitos e em seu valor para a unificação do povo, parte-se para duas subdivisões que sugerem a observação das diferenças entre as protagonistas femininas e masculinas dos filmes selecionados, nomeados pelos seguintes tópicos “Protagonista Deusa” e “Protagonista Herói ou Anti-Herói?”. Nestes serão avaliados tanto o contexto visual, uso de cores que os representam, e suas apresentações dentro do plano. Aqui se pretende destacar a função dos protagonistas, fundamentados na concepção mitológica da identidade japonesa como aqueles que “nasceram do sol”.

Japão em Guerra - Do Humano à Máquina, a partir da primeira premissa, o trabalho se encaminha para a transição do pensamento do sujeito feudal para o sujeito moderno japonês. Seus primeiros conflitos com a identidade japonesa, fruto das ambições pelo progresso, são noções fundamentais para compreender como o Studio Ghibli retrata a relação do humano com as máquinas, e o questionamento sobre a criação do imaginário que o japonês construiu sobre si, e como este foi abalado devido às sequelas que a Segunda Guerra Mundial deixou.

Se propõem analisar, através das ambientações dos filmes selecionados, quais as possíveis críticas contidas sobre as consequências da industrialização e do desenvolvimento de um nacionalismo exacerbado que levou o Japão a participar da Segunda Guerra Mundial. Constatando então a transição do sujeito feudal para o sujeito moderno japonês, e consequentemente os seus primeiros conflitos de identidade.

Japão Pop - Da Tradição à Globalização, que tem como proposta uma reflexão sobre os impactos que o período da guerra trouxe para a perspectiva que o povo japonês tinha sobre sua identidade nacional e das consequências que os conflitos trouxeram para a fragmentação e reconstrução da identidade japonesa. Esse terceiro ponto da análise funciona como uma forma de conclusão dos argumentos que serão levantados nos tópicos anteriores.

É necessário assim procurar compreender o processo de reestruturação da identidade nacional após a Segunda Guerra Mundial.

Como suporte às informações históricas levantadas neste projeto tem-se como destaque as ponderações de Célia Sakurai com o livro *Os Japoneses* (2014), em que toma-se consciência dos períodos mais importantes da história japonesa, desde como os mitos se conectam com a realidade, norteando o regimento da sociedade, até a fragmentação e reconstrução de sua identidade.

Com Yamashiro em seu livro, *Pequena História do Japão* (1964)*,* faz-se uma breve reflexão sobre os acontecimentos que influenciaram as decisões sócio-políticas no Japão o que permite analisar as consequências sob um aspecto público.

O trabalho parte da noção de recorrência da guerra na forma como o Japão discute sua própria cultura e identidade, por meio dos períodos históricos que esses filmes narram. Assim, permitindo permear entre suas temporalidades e compreender como essa identidade nacional começa a surgir, tem seu ápice e passa a ser questionada, em conflitos que simbolizam passado, presente e futuro distópico (de acordo com o universo criado por Miyazaki) do Japão nos filmes.

2. UNIVERSO DE PESQUISA

Uma vez que a análise parte do estudo de influências histórico-culturais para interpretar os filmes selecionados, é essencial para o desenvolvimento deste projeto trabalhar em conexão tanto com a história do Japão quanto com a história do próprio Studio Ghibli.

A importância de "Nausicaä – Do Vale do Vento" foi primordial, uma vez que graças a adaptação dos dois primeiros volumes do mangá original, de mesmo título, de Hayao Miyazaki, para a animação, assim como sua ótima repercussão, tornou possível a fundação do Studio Ghibli. A forte referência à Segunda Guerra Mundial em elementos do *background*, como a floresta tóxica, ou, como por exemplo, muitas das peças que os Tolmekianos (povo fictício da obra) usam no filme, foram inspirados pela tecnologia que a Alemanha utilizava durante o período de guerra. Além disso, marcas presentes nos aviões da animação também são similares às utilizadas nos aviões nazistas.

O reconhecimento de Nausicaä em festivais também é algo significativo de se pontuar, como, por exemplo, premiações como o *Fantafestival*, onde ganhou como *Melhor Curta Metragem* (1985); o prêmio de *Escolha de público leitor*, em que ganhou na categoria de melhor filme, no *Kinema Junpo Awards* em 1985. Também ganhou o prêmio "*Ofuji Noburo Award*" no *Manichi Film Concours* (1985), e foi nomeado a *Melhor Filme Animado* no *Russian Nacional Movie Awards* (2008).

Em o *Túmulo dos Vagalumes*, tem-se uma adaptação do livro, de mesmo título, do renomado escritor Akiyuki Nosaka, conhecido por histórias infantis relacionadas à guerra. Sendo assim, um ponto de destaque, é a sua narrativa mais realista, devido ao filme se inspirar no livro baseado em fatos reais da vida do autor.

Os cenários do filme também são baseados em referências históricas regionais, trazendo uma abordagem mais dura sobre os acontecimentos da Segunda Guerra Mundial. O que fez com que o filme, inclusive, fosse destacado por Roger Ebert do *Chicago Sun Times* como um dos melhores e mais poderosos filmes de guerra e, em 2000, o incorporou na sua lista de "Great Movies". Tal foi a sua reputação, que durante a celebração do Sexagésimo Aniversário do fim da Segunda Guerra Mundial, a emissora NTV produziu um live-action da obra, com a novidade de mostrar a história sob o ponto de vista de outra personagem (a tia dos protagonistas), com o propósito de expor como a guerra pode transformar a personalidade das

pessoas. Outra curiosidade é que este filme foi o único a não fazer parte do acordo de distribuição Disney-Tokuma, uma vez que a agressividade do filme não condizia com os critérios do acordo.

Já *Princesa Mononoke*, a mais recente das produções a serem analisadas, traz como destaque o grande sucesso com o público, alcançando a maior bilheteria do país até a estreia de Titanic, e ganhando em 1997 o "Grand Prize for Animation" na inauguração do *Japan Media Festival*. Foi o anime mais caro feito na época de seu lançamento (1997), e seu sucesso permitiu ainda mais produções pelo estúdio.

3. O REFLEXO DA IDENTIDADE JAPONESA

Tratar de identidade nacional é se propor a uma investigação sobre seu passado histórico-cultural. Quando se trata de passado, associa-se consequentemente a função da memória coletiva de um povo e sua função unificadora. Pode-se inferir, inclusive, que a manutenção de um sentimento nacionalista ocorre principalmente por meio dessa união entre histórias e memórias de um grupo étnico.

O filósofo Paolo Rossi (2010), aponta reflexões sobre a construção de uma memória coletiva, como algo que, não só é relacionado a formação, como também a perseverança de um determinado grupo. “A memória (como bem sabia David Hume) sem dúvida tem algo a ver não só com o passado, mas também com a identidade e, assim (indiretamente), com a própria persistência no futuro.” (ROSSI, 2010, p.24).

Essa formação e manutenção de identidade, também está ligada, segundo Rossi (2010), ao receio do próprio esquecimento, que, por consequência, está diretamente associado com a preservação da memória, onde até mesmo em situações histórico-culturais em que ocorrem grandes mudanças, a reivindicação de um passado se faz tão necessária, tal como a do próprio futuro. Contudo, quando se fala de memória coletiva também remonta-se ao passado imaginário de determinado grupo, e na sua importância quanto ao sentimento de identidade cultural criado por um povo. Como aponta o sociólogo Stuart Hall em seus estudos, “As culturas nacionais são compostas não apenas de instituições culturais, mas também de símbolos e representações.” (HALL, 1992, p.50). Com isto pode-se inferir a força das imagens para a formação de um passado cultural e imaginário.

Segundo a pesquisa, a relação formada pelo povo japonês com a natureza carrega a potência dos seus símbolos nacionais. A capacidade dessas imagens de dar sentido e forma a sua cultura se tornou tão expressiva e particular que pode ser notada mesmo depois de várias eras, mesmo depois de muitos conflitos, presente ainda em seu modo de vida.

*3.1 **Japão Ancestral - A Natureza de “Ser Japonês”***

Uma das características mais marcantes presentes nas produções do Studio Ghibli é a forma como é desenvolvido o vínculo entre o ser humano e a natureza dentro de suas

narrativas. Esse culto à natureza, como aponta Sakurai (2014) é na verdade um grande reflexo do que é "ser japonês", evidenciado em seus costumes provindos da filosofia xintoísta (originária do Japão, em que se relacionam os elementos da natureza às divindades), assim como dos ensinamentos confucionistas (de origem chinesa, voltados para pensamentos sobre política, educação, crenças e moral dentro de uma sociedade que busca a paz, assim como o equilíbrio com a natureza). Ambas as vertentes compreendem a ligação do indivíduo com o meio ambiente de extrema importância para alcançar a harmonia com o universo. Estimulando a busca pelo aprendizado para uma vida equilibrada entre as vontades espirituais e materiais e da importância de uma vida pacífica entre os humanos e a natureza.

Outro conceito valioso citado para esta análise é a noção de *Ma*. Sendo parte da cultura japonesa há vários séculos, de forma tão enraizada em sua sociedade, não há um modo exato para descrevê-lo, no entanto sua compreensão é essencial para o desenvolvimento das suposições deste trabalho. Segundo Okano (2007), interpretar o sentido de *Ma* é algo complexo devido a alguns fatores ligados tanto à percepção cultural oriental sobre a vida, quanto a sua própria tradução para um conceito ocidental. Remontando a um "espaço vazio", o *Ma* é um elemento cultural presente como parte do vocabulário desde o século XII, contudo sua popularização ocorreu por volta do final do século XVI e início do XVII. Por mais que exista uma dificuldade em discorrer sobre seu significado, sua interpretação pode ser importante para compreender a relação entre o "divino" e o "ser". Alguns "correlacionam o *Ma* à memória cultural ou pessoal, considerando-o uma transmissão secreta da memória da cultura." (OKANO, 2007, p.1)

Okano (2007) reflete em suas pesquisas também a característica plurissignificante da interpretação de *Ma*, que pode ser apresentado na verdade como um quase signo, visto como uma "possibilidade" em primeira instância, podendo inclusive, apresentar conotações objetivas ou subjetivas de acordo com seu uso gramatical. Partindo da experiência, da contemplação de um momento sugere-se assim que o *Ma* torna seu sentido "completo" a partir da interpretação individual de cada sujeito diante desta, "no caso, não é a seleção de uma das interpretações a ser considerada certa e verdadeira, mas justamente a visão polifônica como um todo." (OKANO, p.14, 2007). A pesquisadora suscita em sua tese:

> É importante ressaltar que, a princípio, *Ma* era um espaço vazio onde haveria a aparição do divino em algum instante do eixo temporal. A espera de tal instante de transição espacial do vazio icônico para a manifestação indicial divina, da possibilidade ou potência para a concretização ou ato, conecta-se à percepção do *Ma*. (OKANO, p 13. 2007)

Em sua estrutura semântica, também é permitido investigar a base de seu sentido, uma vez que o ideograma *Ma* é composto a partir de outros dois ideogramas, o primeiro que simboliza "portas" e o segundo que representa "sol". Sugere-se assim então relacionar sua tradução como algo relativo a "portal do sol", o que permite a ligação com a mitologia japonesa, onde sua tradução literal pode remeter as portas para o reino dos deuses, e em especial, da deusa sol (Amaterasu).

Observa-se uma natureza mitológica desenvolvida principalmente em "Princesa Mononoke", onde os deuses também recebem uma nova abordagem do estúdio diante a adaptação de seus mitos nacionais, que trazem a visão sobre uma natureza misteriosa da região das montanhas, ainda guardada pelos deuses como um ambiente inóspito.

Em *Princesa Mononoke*, o Deus Cervo, representado com corpo de besta, cabeça humanizada e galhada feita de árvore, possui sua imponência representada pelo enigma que envolve seu ser, sendo temido e respeitado ao mesmo tempo. Citado por Miyazaki (2014) como sendo um elemento chave dentro da história, uma vez que carrega a função de representar a vida e a morte, nos ajuda a fortalecer as suposições em volta do início e do fim das eras pelas quais o Japão passou. E é por meio dessa natureza espiritual e sagrada que nota-se uma grande influência do *Ma* sendo representada na composição das cenas da animação. Pode-se dizer que o Japão Ancestral é apresentado por meio dessa filosofia demonstrada através do universo natural do filme. Uma das cenas que se consegue usar como exemplo deste conceito, é justamente a primeira aparição do Deus Cervo, onde após o protagonista, Ashitaka, adentrar a floresta sagrada se depara com a divindade. Nesta destaca-se elementos que ajudam a aproximar, não de uma interpretação exata, mas de uma possível retratação influenciada pelo seu conceito.

Na construção da cena, antes da manifestação da primeira imagem do Deus Cervo há o surgimento de um ponto de luz em uma suposta clareira, onde pode-se notar com um pouco mais de nitidez um conjunto de cervos caminhando. Surge então, a primeira silhueta do Deus

Cervo, que se volta para a visão da câmera de forma a não só encarar o protagonista, como também quebra a quarta parede e observando espectadores.

Figura 1 - Aparição do Deus Cervo

Fonte: *Mononoke Hime* (Studio Ghibli, 1997)

Tendo em vista os conhecimentos prévios sobre *Ma*, interpreta-se a importância cultural que esse "espaço" entre o divino e o mundo mortal tem para os orientais. Percebe-se nesta cena, através da disposição dos elementos visuais, que as árvores podem remeter ao "portal do sol". Sendo assim, a cena também consegue nos imergir não só dentro do universo do filme, mas também permite vislumbrar a retratação desse mundo divino.

Outro ponto importante da caracterização do Deus Cervo, se deve as duas formas que este possui no decorrer da narrativa (como "Deus Cervo" e como "Caminhante Noturno"), que também é importante para ressaltar o conceito que lhe é atribuído, uma vez que suas transformações podem ser interpretadas como a vida, morte e o renascimento. Pode-se concluir assim que, o Deus Cervo é a representação da essência da vida presente em todos os seres, assim como também ao fim e início das eras.

Também relacionado à noção *Ma*, percebe-se a influência do mundo natural expresso na representação das lendas, nas quais se apresentam divindades antropomórficas atreladas à natureza. Dentre as divindades japonesas, pode-se destacar *Amaterasu*, conhecida como a deusa sol. Sua relevância cultural para os japoneses serviu de base para muitos dos conceitos de identidade formados, tornando seu mito e símbolos de extremo valor para a unificação do povo. Afinal, o Japão, como já se traduz em sua língua oficial, *Nihon*/*Nippon* ("sol e origem"), é a nação do sol, e por assim dizer, de Amaterasu.

Exemplifica-se isso através da bandeira nacional japonesa, representada por uma esfera carmim ao fundo branco, expressando a vitalidade e a força de sua nação. Visão que despertou no entanto o imaginário sobre sua origem, em que um Japão - concebido pela natureza sagrada e divina - tornaria seu povo de igual "*status*". É possível inferir, nesse sentido, que a força dessas representações atreladas à natureza expressa o "modo de ser japonês".

Conectando a lenda com a realidade, um relato interessante é sobre o caso da rainha Himiko, conhecida como a suposta "filha do sol", tida como a "personagem que está na origem histórica da genealogia da linhagem imperial" (SAKURAI, 2014, p.61). Apesar de não possuir provas físicas, Himiko é recorrentemente associada como a responsável por estabelecer o reino de Yamato (que viria a ser o que se conhece como o Japão de hoje), a partir de sua vitória durante a conquista dos clãs. Segundo Sakurai (2014), com esse fato nascia a "nação do sol", assim como os primórdios da sua forte ideologia de hegemonia, uma vez que a vitoriosa e lendária rainha "filha do sol" (supondo sua ancestralidade direta com Amaterasu) estabelece sua soberania sobre os demais clãs dominando a ilha principal, Honshu, que por ser a mais vasta e fértil, centralizava o poder no arquipélago.

É sabido que o arquipélago é formado por diversos povos que estabeleceram os primeiros sistemas feudais nas ilhas, marcados por conflitos territoriais, onde os clãs mais poderosos já procuravam no exterior suas referências para moldar suas bases e estruturas sócio-culturais. Tais padrões eram principalmente provindos da China e da Coréia, contatos que se intensificaram a partir do século VI.

Mas muito mais do que ser um importador cultural, o Japão procurou absorver os conhecimentos do exterior e adaptar esses aprendizados para a sua realidade. O que criou uma nação de "seleção cultural". A exemplo da incorporação do budismo chinês, que "acaba atuando como "agente de ligação" entre povos distintos ao mesmo tempo em que sofre transformações por toda parte que se estabelece". (SAKURAI, 2007, p. 69).

Sakurai (2014) ainda aponta que, embasado nos conceitos do budismo surgem as primeiras imagens do imperador, ou *tenno* "imperador celeste" - possível sucessor de Himiko, assim como de Amaterasu - que possuíam uma autoridade decorrente de um desejo divino, e que deveria garantir não só o bem-estar dos seus súditos, mas também servir como um elo

entre os três componentes do universo – Céu, Homens e Terra. Tal imagem persiste, apesar de todas as mudanças que ocorreram, desde o reinado de Yamato até o final da Segunda Guerra Mundial, como uma comprovação da "descendência divina" na terra pelo povo japonês.

Essa visão e ligação com o mundo divino presente na memória dos japoneses é um dos pontos relevantes para a análise que se segue, ajudando a compreender alguns dos possíveis tratamentos dados aos protagonistas do estúdio.

Conforme Miyazaki (1996) reflete sobre o poder das histórias para o imaginário do povo japonês, que mesmo depois de sofrer com a desgraça dos períodos de guerra, enxerga nestas uma forma de superação e esperança.

> Nós certamente não podemos dizer que os primeiros anos da era Showa foram "os bons e velhos tempos." Foi o tempo da Grande Depressão e da Segunda Guerra Mundial, ambas as quais lançaram sombras sobre tudo, mas nas cidades muitas pessoas ainda acreditam no poder das histórias. (MIYAZAKI, 1996, p.264, tradução minha[1])

3. 1. 1 A Protagonista Deusa

O Studio Ghibli possui uma diversidade de personagens femininas que equilibram sua forte personalidade e ideais de justiça. Sua essência permanece convicta mesmo com o crescimento da personagem dentro da narrativa, o que faz com que elas consigam alcançar seus objetivos e suportar todas as dificuldades das suas jornadas.

Mas pode-se sugerir que suas protagonistas são heroínas em seus universos em que se atribui – assim como na mitologia pela deusa Amaterasu – a interpretação do "ideal japonês".

Esse senso de proteção, em alguns casos mais explícitos como o das protagonistas Nausicaä, de *Kaze no Tani no Nausicaä* (Nausicaä – Do Vale do Vento, 1984) - do período pré-Ghibli - e Mononoke, de *Mononoke Hime* (Princesa Mononoke, 1997), destacam a importância do respeito ao mundo natural – associado ao mundo espiritual – onde as personagens lutam e se sacrificam fortemente para restabelecer uma ligação de harmonia.

[1] "We certainly cannot say that the early years of the Showa era were "the good old days." It was the time of the Great Depression and of World War II, both of which cast shadows over everything, but in the cities many people still believe in the power of stories" (MIYAZAKI, 1990, p.264)

Sendo um modelo de protagonista tão representativo para o estúdio é instigante explorar possíveis influências que foram relevantes para o diretor Miyazaki chegar neste conceito de heroína, assim como as correlações que também consegue-se fazer em relação ao trabalho de Takahata.

Uma referência de destaque que pode-se mencionar, como um plausível instigador para esse "padrão" do Studio Ghibli, é a considerada primeira animação de longa-metragem japonesa a ser totalmente colorida, *Hakujaden* (Taiji Yabushita, Hiroshi Okawa, Toei Animation, 1958). A animação é honrosamente mencionada por Miyazaki (1996), sendo uma das obras que o levou a escolher essa área. Como comenta o diretor [2] "Fui fisgado quando eu vi *Hakujaden* pela primeira vez, e eu acabei escolhendo me tornar um animador por causa disso." (MIYAZAKI, 1996, p.19, tradução minha [2]).

Curiosamente o filme, inspirado em lendas chinesas demonstra as influências culturais entre ambos os países, além de ter uma função reconciliatória após o período de guerra. Pode-se inferir assim que esta foi uma produção de grande impacto para a juventude que vivenciava a reconstrução de seu país, após o choque que o período de conflitos trouxe para o Japão. E como *Hakujaden* foi um marco para a história da animação japonesa não é de se estranhar a influência que teve para essa geração, sendo respeitado como um precursor para uma nova onda de animes que viriam mais tarde voltados para a temática de "meninas mágicas", termo mais popularizado pelo mangá *Sailor Moon* (Bishōjo Senshi Sērā Mūn 1992-1997). Tendo um roteiro repleto de elementos de fantasia interligados com a natureza, pode-se insinuar que o papel de *Hakujaden* trouxe de fato um grande encantamento para a juventude japonesa da época. Uma vez que o sentimento nacionalista em volta de seus próprios mitos estava fragilizado, ao remeter às lendas chinesas, consegue-se deduzir que o filme representava uma forma não necessariamente de consolo, mas de esperança e redenção.

Miyazaki (1996) inclusive comenta sua admiração pela protagonista *Bai-Niang*, uma jovem deusa serpente que se apaixona por um jovem mortal, e que por fim decide viver ao seu lado para sempre em sua forma humana, abandonando seu *status* divino. Pode-se então sugerir e comparar a função da personagem *Bai-Niang* relacionada ao próprio Japão, que perde sua condição divina e assume sua verdadeira condição humana.

[2] "I was hooked when I first saw *Hakujaden*, and I wound up choosing to become an animator because of it." (MIYAZAKI, 1996, p.19)

Talvez por essa mesma interpretação inconsciente, Miyazaki tenha se fascinado tanto em relação ao filme, e adotado a mesma linha de pensamento, voltado a sempre ressaltar a vida dentro de suas obras. Pois nota-se algumas repercussões comuns aos filmes do Studio Ghibli, tais como a relação entre o ser humano e a natureza, representados em *Hakujaden* pelo amor proibido entre o jovem humano *Xu Xian* e a deusa serpente *Bai-Niang*. Em contrapartida temos o dilema enfrentado pelo protagonista masculino em escolher seu caminho entre os humanos ou as divindades da natureza. E se, por um lado, o herói ou anti-herói enfrenta suas dúvidas e contratempos, temos uma heroína de caráter inabalável, capaz de se sacrificar em prol do que acredita.

Outras semelhanças que se pode traçar entre as protagonistas dos filmes do Studio Ghibli selecionados para esta análise e *Hakujaden*, encontram-se no tratamento visual dado à elas. Nota-se que, em *Hakujaden,* as vestes da protagonista possuem as tonalidades predominantes em branco e azul, cores relacionadas com divindade e pureza pelos orientais, assim como um detalhe em carmim, que é possível associar a bandeira do Japão. Outro ponto relevante sobre a protagonista *Bai-Niang* que ajuda a confirmar esse argumento, é o fato de que, no momento em que se torna humana suas vestes perdem a tonalidade azul e passam a ser amarelas. Da mesma forma que seus olhos também se tornam castanhos, representando sua aceitação à vida humana, abandonando seus "traços sagrados".

Figura 2 - Bai Niang enquanto deusa, Hakujaden (1958)

Fonte: A lenda da Serpente Branca (parte 1 dublado).**Youtube**.17 de jul. 2017. 29 min. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=

Figura 3 - Bai Niang humana, Hakujaden (1958)

Fonte: Blog Black Sun. 28 de maio 2010 Disponível em: http://blacksun1987.blogspot.com/2010/05/ Acesso em: 27 de abr. 2019

BdLeV4tMivo&t=1506s Acesso em: 28 de mar. 2019

Agora, tendo como base as informações desse tratamento visual dado a essa personagem quanto divindade, ao observar a caracterização de Nausicaä por exemplo, percebe-se uma contextualização visual semelhante voltada tanto para suas roupas como também os objetos que a protagonista tem consigo.

A própria narrativa de "Nausicaä do Vale do Vento" traz em seu enredo uma lenda sobre uma pessoa vestida especificamente de azul, que será a salvadora de seu povo. Isso é exemplificado inclusive nos créditos iniciais do filme, onde através de uma tapeçaria ilustrada é apresentado uma pessoa assim trajada sobrevoando com asas brancas. Mais tarde no filme outra tapeçaria também é mostrada, reafirmando esse papel.

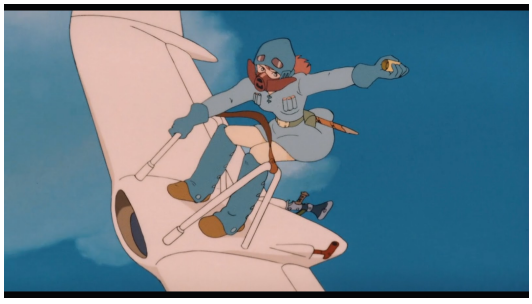
Até aqui, além da paleta de cores, temos a função do voo também ligada a um controle divino, uma vez que Nausicaä é justamente apresentada sobrevoando com uma espécie de aero-planador branco pelos céus. E esse "domínio dos céus" pode ser visto como uma proximidade com os deuses, muito presente no imaginário japonês, ligado às forças da natureza.

Figura 4 - *Kaze no Tani no Nausicaä*

Créditos iniciais

Figura 5 - *Kaze no Tani no Nausicaä*

Nausicaä controla *Ohm*



Fonte: *Kaze no Tani no Nausicaä* (Studio Ghibli, 1984)

Em "Nausicaä do Vale do Vento" também há uma crítica semelhante aos acontecimentos da Segunda Guerra Mundial, uma vez que sua narrativa apresenta um *backstory* no qual os humanos travaram uma grande guerra, onde praticamente todo o mundo foi destruído. Após isso, na temporalidade em que se passa a narrativa (pós-apocalíptico), se

desenvolveu um grande confronto entre as populações que sobreviveram e a natureza tóxica ao seu redor.

"Nausicaä do Vale do Vento", traz muitas reflexões sobre a forma como o ser humano convive com o meio ambiente, e a protagonista compreende a dualidade do cenário em que vive. E que pode-se dizer inclusive ser um próprio reflexo do pensamento de Miyazaki (1996) em perceber que "a natureza pode ser generosa mas também feroz". Se passando em um contexto pós-apocalíptico, representado pela floresta tóxica (*Sea of Decay*) e insetos gigantes (em especial *ohmu*), Miyazaki (1996) afirma que o filme representa muito mais do que apenas batalhas, e que o cerne da narrativa se volta para além do estado humano, onde a principal questão levantada é em como conviver em meio a um ambiente hostil mas também indispensável. E é justamente através do papel de Nausicaä que nota-se esse desejo de harmonia da humanidade com a natureza.

Em um *flashback* de Nausicaä quando criança, percebe-se a protagonista em paletagem em tons de rosa e branco revivendo alguns momentos de seu passado, incluindo a visão de sua falecida mãe e de um bebê *ohmu*. A cena aborda as memórias da protagonista com nostalgia e inocência, contudo, é curioso observar que, quando Nausicaä tenta impedir os humanos de ferirem o pequeno inseto, indefeso, a cena se torna mais intensa e triste.

Consegue-se sugerir que essa mudança de cor das vestes aproxima a visão da personagem para o contexto "humano" (ao contrário das cores azul e branca, associadas ao divino). Isto pode se sustentar quando esta mesma mudança de cor se repete no momento em que lhe são dadas vestes rosa e branca, para que fique camuflada entre as demais pessoas, e é possível indagar esta caracterização como um método de Nausicaä representando o próprio povo. Em uma análise mais profunda pode-se sugerir a relação dessas cores também com a bandeira do Japão, onde Nausicaä pode ser interpretada como representante do povo japonês.

Questiona-se ainda, que essa transformação pode ter um sentido ainda maior, quando na sequência após a troca de trajes, Nausicaä encontra um jovem *ohmu* que havia sido capturado e ferido pelo reino inimigo, e tenta ajudá-lo. Neste caso insinua-se que essa mudança pode agir como um meio de remeter a sua antiga sina.

Figura 7 - Nausicaä criança com ohmu

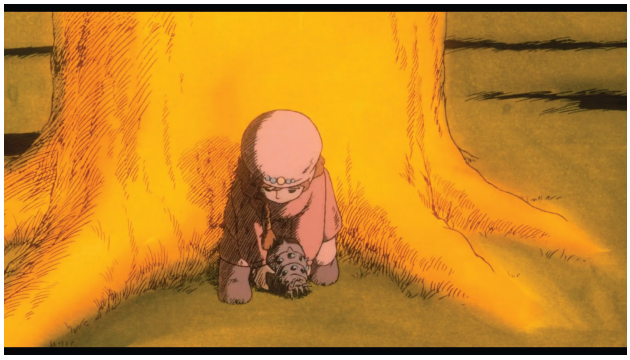
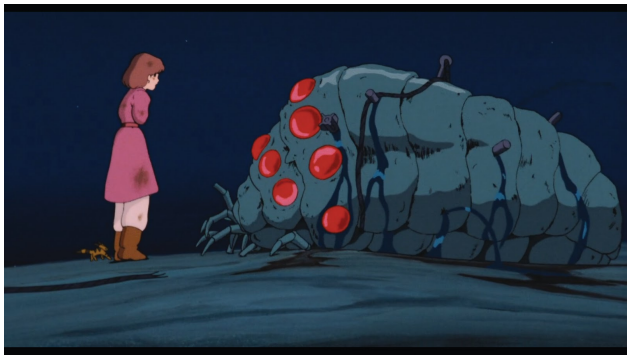


Figura 8 - Nausicaä adulta com ohmu

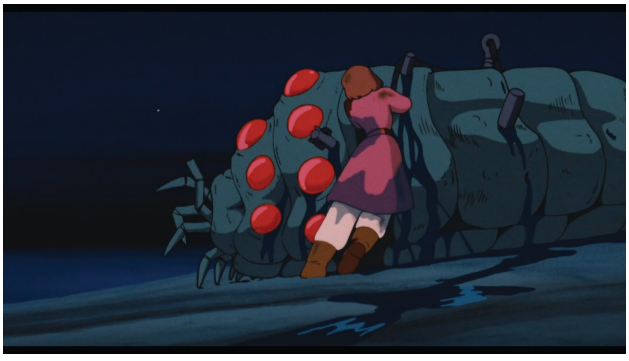


Fonte: *Kaze no Tani no Nausicaä* (Studio Ghibli, 1984)

Na sequência da cena da Figura 8, ao tentar salvar o inseto, Nausicaä mancha suas vestes com o sangue azul do animal, enquanto se desculpa pelas atitudes dos seres humanos.

De acordo com o gesto da protagonista que ao se lamentar e se arrepender por tudo que os humanos fizeram em seu passado conflituoso, marcado por sangue inocente, também pode sugerir a busca pela redenção dos próprios humanos. E ao fazer as "pazes com seu passado", e mudar as cores de sua roupa novamente para azul, interpreta-se, que através do perdão Nausicaä "recuperou" sua identidade.

Figura 9 - Nausicaä tenta salvar *ohmu*

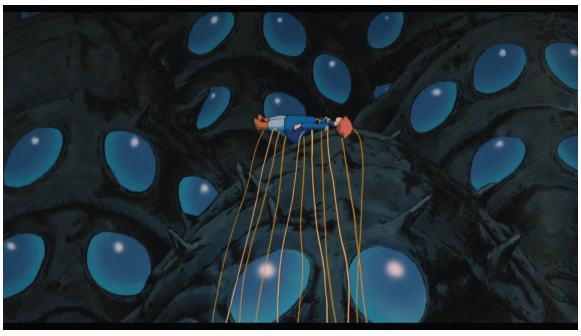


Fonte: *Kaze no Tani no Nausicaä* (Studio Ghibli, 1984)

Destaca-se assim, mais uma vez a importância da cor azul dentro da narrativa, onde agora Nausicaä em seus trajes manchados de azul reporta ao conceito divino atrelado à lenda dentro da própria história do filme.

Pertinente assim também salientar a caracterização do *ohmu*, que após o perdão de Nausicaä, substitui seus olhos vermelhos (que representam estado de fúria ou medo) pelos olhos azuis (que representam seu estado natural). Inclusive o termo "*ohmu*", segundo Miyazaki (1996), vem a partir da mistura de palavras para "o verme do rei", o verme de areia de Dune, e o termo budista de Daijiro Morohoshi "*ohm*". Pode-se assim relacionar sua ligação com o termo budista, o que ajuda a salientar a visão do diretor sobre um mundo natural conectado com um mundo espiritual. Por isso é importante ressaltar que muitas vezes a interpretação de certos códigos resulta de algum conhecimento prévio, como é o caso do mantra budista e sua correlação com a cultura japonesa.

Figura 10 - Ohms salvando Nausicaä após seu sacrifício



Fonte: *Kaze no Tani no Nausicaä* (Studio Ghibli, 1984)

Ressaltando esta ligação do mundo natural com o espiritual, a exemplo da cena representada pela figura 10, o filme apresenta o momento da ressurreição da protagonista, em que Nausicaä é curada pelos *ohmu* onde se percebe os insetos aludindo a uma posição divina dentro da narrativa.

Em seguida a essa cena, ao renascer, a protagonista também fortalece seu vínculo com a natureza (representada pelos *ohmu*), e pode-se dizer que o retorno da vida de Nausicaä também representa o retorno da vida de seu ambiente.

Figura 11 - “Renascimento” de Nausicaä

Figura 12 - Nausicaä caminha sobre “campo dourado”

Fonte: *Kaze no Tani no Nausicaä* (Studio Ghibli, 1984)

Interligando a análise com as imagens dos planos acima, percebe-se que sua estrutura permite relacionar com um nascer do sol, um “nascer de uma nova era” representado por Nausicaä e os insetos. E mais uma vez pode-se relacionar a protagonista com a deusa Amaterasu, como mostra o plano onde Nausicaä é elevada ao nível dos céus.

A visão que os japoneses possuem sobre o mundo divino e espiritual é também trabalhada na próxima obra da análise, “Túmulo dos Vagalumes”, dirigido por Isao Takahata.

Intrigante reparar como ambos os filmes utilizam uma abordagem metafórica sobre os insetos, porém sob pontos de vistas diferentes. Se na história de Miyazaki os insetos gigantescos remetem por horas um perigo eminente, por outras revelam um aspecto sagrado, no filme de Takahata a interpretação está voltada em sugerir que os vagalumes representam a própria identidade japonesa presa a uma esperança frágil nos horrores da Segunda Guerra Mundial.

Uma curiosidade foi a suposta descoberta de fãs através de um pôster do filme décadas após seu lançamento. A princípio o poster nos mostra um momento de Seita e Setsuko brincando em meio aos vagalumes. Percebe-se no cartaz o brilho dos insetos pelo céu noturno, no entanto se prestarmos atenção existem dois tipos de luzes, umas mais esféricas e outras como “gotas” remetendo a um movimento. Fãs fizeram alguns testes de saturação na imagem e foi possível perceber escondido no poster a sombra de um avião nos céus, com isso

a segunda coisa que pode-se interpretar são que as luzes como “gotas” na verdade são as bombas provindas desse avião.

Figura 13 - Pôster de Hotaru no Hana

Fonte: Ghibli Fans Are Surprised By The Hidden Images In Grave of the Fireflies Movie Poster. **9GAG**. 16 abr. 2018 Disponível em:https://9gag.com/gag/abMv798/ghibli-fans-are-surprised-by-the-hidden-images-in-grave-of-the-fireflies-movie-poster Acesso em: 30 mar. 2019

Tendo inspiração na obra literária de Akiyuki Nosaka, Takahata consegue traduzir a situação de várias famílias que foram destruídas nesse período, assim como a sina daqueles que eram inocentes. E a ingenuidade e inocência dessa sina é representada principalmente pela personagem de Setsuko.

O “Túmulo dos Vagalumes” é conduzido pelas memórias do protagonista masculino Seita aos acontecimentos da Segunda Guerra Mundial, e as grandes consequências que trouxe para as suas vidas. O filme deixa claro em seu início a carga dramática que possui ao relacionar o espírito de Setsuko sob um holofote avermelhado, vindo ao encontro do espírito de Seita, que se une à irmã, demonstrando desde o começo a importância narrativa da cor vermelha dentro do filme, que pode denotar tanto à identidade japonesa (relacionada a bandeira nacional) quanto aos espíritos dos protagonistas revivendo as memórias de seu passado.

A partir dessa caracterização também diferencia-se os estados dos personagens tanto como espíritos em sua jornada aos últimos acontecimentos, quanto ao seu passado, este que por consequência é representado com pouquíssimas tonalidades avermelhadas. Depreende-se a partir desse aspecto, que essa matiz se torna um artifício para transmitir e dar importância aos acontecimentos ao longo da animação.

Figura 14 - Seita e Setsuko como espíritos (à direita), observando seu passado

Figura 15 - Setsuko mostra a Seita seus tesouros.

Fonte: *Hotaru no haka* (Studio Ghibli, 1988)

Também é válido ressaltar a importância da tonalidade azul dentro da narrativa, evidenciado principalmente nas vestes de Setsuko, que se destaca de seu irmão. Como já foi suposto anteriormente, a cor azul pode demonstrar uma ligação com o mundo divino. Em Setsuko percebe-se que essa representação ocorre através da integridade de sua conduta durante toda a narrativa, além da sua visão inocente sobre o mundo. Sua associação com os vagalumes também pode sugerir uma ligação com o mundo natural.

Além disso, o filme consegue sugerir várias camadas de interpretação através das escolhas de cor dentro da narrativa, que são constantemente associadas à Setsuko. A exemplo disso, evidencia-se a latinha vermelha de balas, dada por Seita à Setsuko, que ao se abrir no começo da narrativa serve de estopim para a trama, desencadeando o surgimento dos vagalumes e por fim do próprio espírito de Setsuko. É a partir dos objetos vermelhos pertencentes à protagonista (latinha, meias e boneca) que pode-se sugerir a relação da cor, não somente a vitalidade da criança, mas também do próprio país, uma vez que observa-se no decorrer da narrativa as pequenas perdas dos tons vermelhos em Setsuko.

Figura 16 - Setsuko e Seita após destruição da cidade

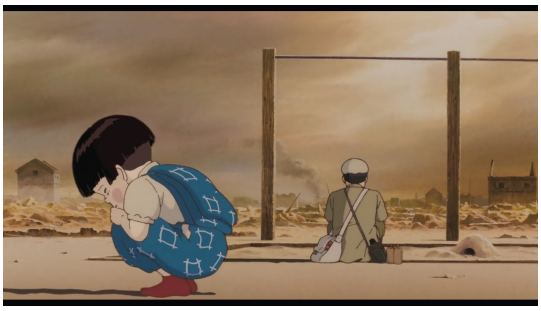


Figura 17 - Setsuko brinca sozinha

Fonte: *Hotaru no haka* (Studio Ghibli, 1988)

Sendo a cor vermelha cada vez mais limitada, consegue-se também deduzir essa tática como uma forma, por vezes alusiva à pátria, escassa e dessaturada, fazendo juz a fragilidade do Japão durante esse período.

Nota-se por exemplo na Figura 17 um plano construído por meio de uma linha diagonal formada pelas camadas de personagens. Dentre estas, a protagonista, Setsuko, está no canto à direita (pertinente notar seu traje característico nas tonalidades branco e azul, assim como Nausicaä), possuindo como único objeto na tonalidade rosada, a boneca que termina a formação da linha de visão. O contraste formado entre Setsuko a as personagens ao fundo, se relaciona profundamente com a figura materna – o que pode reforçar novamente a visão disseminada pela figura mitológica da deusa Amaterasu, a "mãe da nação". Esse contraste de cores, em conjunto com a linha diagonal voltada para boneca abandonada no chão, permite a interpretação de todo o abalo e abandono sofrido pelo povo japonês durante os males da Segunda Guerra Mundial.

Em seguida, abaixo, também destacam-se outros quadros de uma cena que ajudam a fundamentar as suposições anteriores, onde mais uma vez alude-se aos objetos o sentimento de desamparo. Nota-se que com o passar da trama, Setsuko vai perdendo seu objetos vermelhos, ficando sem as meias, a lata enferruja, e tal como a boneca abandonada, ela se torna um elemento sem vida.

Figura 18 - Seita encontra boneca de Setsuko jogada na grama

Figura 19 - Seita encontra em seguida Setsuko desmaiada

Fonte: *Hotaru no haka* (Studio Ghibli, 1988)

Outro ponto a se presumir é o guarda-chuva dentro do filme. Em um *flashback* dos protagonistas, sua mãe aparece segurando um guarda-chuva vermelho que é levado pelo vento, que pode ser associado a uma forma de presságio em relação a força japonesa se esvaindo durante os conflitos. Fazendo menção a isso, o enquadramento desse mesmo guarda-chuva sob a areia branca sugere as cores da bandeira japonesa. Como uma forma de demonstrar isso, mais adiante na narrativa, quando os protagonistas encontram-se desabrigados, eles compram um outro guarda-chuva. No entanto este é amarelo, danificado e desgastado. Reflete-se assim, a representação do guarda-chuva como uma menção à própria pátria fragilizada pelos horrores da guerra.

Figura 20 - Guarda-chuva vermelho

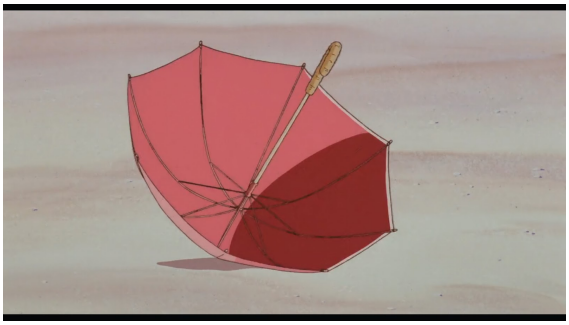


Figura 21 - Guarda-chuva amarelo

Fonte: *Hotaru no haka* (Studio Ghibli, 1988)

Conclui-se pela análise das cenas que as consequências da Segunda Guerra Mundial trouxeram grandes abalos para a identidade japonesa. “A guerra termina com o país em todos os sentidos. Os meses que se seguem à rendição são de caos, de incerteza, de necessidade urgente de reconstrução.” (SAKURAI, 2014, p.197)

Sakurai (2014) ainda aponta o transtorno para a geração que vivenciou tanto o período da guerra assim como o pós-guerra, em que havia um grande embate entre manter sua tradição e suas convicções em meio a derrota e a ocupação americana em seu país. Surgia assim a necessidade de se reconstruir.

Mas, pode-se argumentar que, nunca foi tão importante durante esses anos que se seguiram após a guerra, compreender sua própria história, o seu passado, e as transições da própria identidade japonesa.

Em “Princesa Mononoke” percebe-se um resgate feito por Miyazaki da história do Japão feudal, em seus primórdios industriais, demonstrando alguns dos primeiros embates da identidade japonesa em transição durante esse período. Retratando, em especial, a visão de uma identidade japonesa ligada à poderosa e divina natureza, onde é nítida a forte relação da protagonista, San, com o meio ambiente em que vive, possuindo uma inabalável conduta de proteção à floresta sagrada. Mas vale destacar que, segundo Miyazaki (2014), San não representa a natureza. Segundo o diretor ela carrega consigo as dúvidas dos seres humanos sobre aqueles que vivem ao seu redor, sobre a própria vida. Esse apontamento é representado pela passagem seguinte em que [3]“San não representa a natureza, ela abriga raiva e ódio sobre o comportamento humano.” (MIYAZAKI, 2014, p.85, tradução minha [4])

Para a concepção visual de San, Miyazaki revela durante a apresentação de sua proposta *A Batalha Entre Humanos e Deuses Ferozes* (The Battle Between Humans and Ferocious Gods), em 1995, que a aparência da personagem foi inspirada em uma estatueta feminina do período Jomon, o Japão Pré-Histórico correspondente ao Mesolítico (13.000 aC. - 300 aC.)

[3] San does not represent nature; she harbors anger and hatred toward the behavior of humans.

Figura 22 - Estátua de barro do período Jomon

Fonte: Metropolitan Museum of Art
Disponível em: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/44822 Acesso: 12 abr. 2019

Figura 23 - San mascarada

Fonte: *Mononoke Hime* (Studio Ghibli, 1997)

Nota-se pelas imagens a reinterpretação da estátua nas vestes da protagonista, principalmente em sua máscara, remetendo aos detalhes de corda da cerâmica. Inclusive a palavra Jomon significa "marca de corda", justamente por causa dos objetos de cerâmica não cozida encontrados principalmente na ilha de Kyushu. Outro detalhe alusivo é a configuração do plano e suas cores, que reporta à bandeira japonesa. Um diferencial no figurino de San é justamente por seus detalhes avermelhados serem mais saturados do que em geral das demais protagonistas. Contudo, isso se justifica perante sua forte personalidade e o fato de tanto o vermelho quanto a máscara em si estarem relacionados aos momentos de conflito da trama, da raiva da personagem em relação aos seres humanos, uma vez que a protagonista após ser abandonada ainda bebê, foi acolhida por uma tribo de deuses lobos, que por sua vez lhe ensinaram a odiar os humanos que destroem a sua floresta.

Devido a sua aversão aos humanos, San inclusive refuta o fato de também ser humana, entrando constantemente em conflito com a aldeia de Lady Eboshi, e sendo batizada pelos moradores como *Mononoke Hime*, que do japonês se traduz, Princesa do Espírito Vingativo (ou Raivoso). Essa pretensão de não classificar seus personagens como bons ou maus, é correlacionado por Miyazaki (2014) com a própria mitologia japonesa, uma vez que segundo ele, nem os próprios deuses da mitologia japonesa podem ser considerados puramente bons ou maus.

Essa forma de lidar com a dualidade dos personagens também é trabalhada na personagem de Lady Eboshi, que Miyazaki (2014) afirma gostar bastante, por poder representar a mentalidade de uma pessoa do século XX. Por mais que Lady Eboshi seja relacionada como uma antagonista, a trama também procura revelar o seu ponto de vista, o que permite refletir sobre as ações tomadas pela personagem. Miyazaki (2014) comenta, que provavelmente para as pessoas de períodos passados, as pessoas de pensamento moderno, seriam vistas de fato como um "demônio", uma vez que apresentam um pensamento para além de seu tempo.

O filme mostra a importância de Lady Eboshi que, por suas ideias revolucionárias, também trouxe mais oportunidades para aqueles que até então viviam à margem da sociedade. E ao acreditar fazer algo que traz benefícios para seus seguidores, assim como para si mesma, acaba negligenciando os desastres que gera no meio ambiente.

É possível deduzir assim, que ambas as personagens (San e Lady Eboshi) são na verdade duas visões do Japão em períodos distintos, uma vez que Miyazaki (2014) menciona que se inspirou em épocas diferentes para as duas. Essa hipótese pode ser melhor explicada quando percebemos a concepção visual de ambas.

Figura 24 - San e Moro à espreita.

Figura 25 - Lady Eboshi atira no Deus Veado

Fontes: *Mononoke Hime* (Studio Ghibli, 1997)

Figura 26 - San invade aldeia

Figura 27 - Lady Eboshi testa arma

Fontes: *Mononoke Hime* (Studio Ghibli, 1997)

Há um certo "glamour" nos trajes de Lady Eboshi, que se destaca por sua veste elegante e em tons de vermelho, azul e amarelo mais escuros, o que também lhe dá um ar de imponência. Nota-se também que apesar das cores semelhantes entre as personagens, suas proporções são diferentes. Ambas possuem um vermelho em destaque, contudo o vermelho de San é mais saturado, enquanto o de Lady Eboshi é mais escuro. A cor azul escuro também é presente em ambas, contudo somente San mantém a cor branca (associada ao divino), enquanto Eboshi possui detalhes em amarelo. A cor vermelha em Eboshi também é mais presente devido tanto às consequências de suas ações mais violentas quanto pela demonstração de seu poder.

San ainda possuindo o branco e o azul, pode ser visto como uma demonstração de conexão com o mundo espiritual. Decorrentemente em Eboshi, deduzimos que sua personalidade é voltada para uma visão mais racional, a ponto inclusive de desafiar os deuses, através da destruição da floresta sagrada, por sua ganância, como Miyazaki comenta [4]"Em nosso mundo, onde a natureza está inexoravelmente sendo destruída, nos sentimos ainda mais fortes sobre a terra em que vivemos, a paisagem circundante, as árvores e as plantas." (MIYAZAKI, 1996, p. 146, tradução minha [5])

É possível notar ainda, pela concepção dos planos anteriores, que a força de San é ligada à sua crença na natureza sagrada, representada por Moro, sua mãe lobo, onde mais uma vez temos o mundo natural com um papel maternal. E inclusive o fato de San negar ser como

[4] In our world, where nature is inexorably being destroyed, we feel even more strongly about the earth we live on, the surrounding landscape, the trees and plants.

as outras pessoas pode se entender como uma menção ao pensamento difundido no Japão sobre a descendência divina. Já quando observamos o plano de Lady Eboshi percebemos a transição da crença para uma força material, um poder gerado pela própria humanidade, e inclusive uma visão cética sobre o poder dos deuses, onde Lady Eboshi procura se colocar no mesmo pedestal que esses. Mas apesar de seu comportamento agressivo, fica claro seu papel de liderança e sua importância para aqueles que são seus protegidos.

Estas são proposições que ajudam a investigar a transição de pensamento dos períodos do Japão. Mas ponderando sobre essas informações, é interessante perceber como ambas possuem uma coisa em comum. Esse ponto em comum entre as protagonistas da Ghibli citadas envolve pelo "quê" e por "quem" elas lutam. É recorrente possuírem um aspecto ligado a um sentido maternal, ou de proteção. E tanto Lady Eboshi quanto San possuem aqueles que querem proteger. Como Miyazaki argumenta em seu texto publicado no jornal japonês *Asahi Shinbunsha* em 1994, sobre a concepção de Nausicaä, e que também podemos associar a essas personagens:

> [5]Então vem a questão, o que é esperança? E a conclusão que eu tenho que arriscar é que as esperanças envolvem trabalhar e lutar sozinho com pessoas que são importantes para você. Na verdade, cheguei ao ponto em que acho que isso é o que significa estar vivo. (MIYAZAKI, 1996, p.170, tradução minha [6])

Pode-se inferir então, que "Princesa Mononoke", é um amadurecimento dos trabalhos anteriores de Miyazaki, explorando muito mais do que uma temática sobre as consequências que os seres humanos trouxeram ao meio ambiente a partir de sua ganância, onde o diretor consegue contribuir na verdade com um aprofundamento sobre as transformações da identidade japonesa. Miyazaki revela ainda que seu objetivo era poder conceber cada personagem livre de convenções ou preconceitos dos tradicionais filmes de época.

[5] The question then becomes, what is hope? And the conclusion I'd have to venture is that hopes involves working and struggling alone with people who are important to you. In fact, I've gotten to the point where I think this is what it means to be alive.

> [6](...) meu objetivo é retratar uma imagem mais livre dos personagens sem estar preso às convenções, pré concepções e preconceitos dos tradicionais dramas de época. Pesquisas recentes na história, na etnologia, e na arqueologia nos mostrou que a história de nosso país é muito mais rica e diversificada do que geralmente somos levados a acreditar. (MIYAZAKI, 2014, p.16, tradução minha [7])

3.1.2 Protagonista Herói ou Anti-Herói?

Em contrapartida à concepção das personagens femininas, pode-se notar que os heróis do Studio Ghibli possuem uma concepção por vezes contraditória ao que se idealizava no passado, fugindo da conduta esperada pela sociedade, e por vezes apresentando atitudes questionáveis, ou em alguns casos antiéticas. Seu senso de justiça é movido por propósitos particulares, e muitas vezes os protagonistas preferem evitar o conflito, ou estar à parte, mesmo que não concordem com a situação atual. Sugere-se assim que o "despertar heróico" se torna algo muito mais complexo do que para as protagonistas femininas.

Com isso se constrói um outro viés sobre os padrões exaltados durante os períodos de guerras. Desmistificando o arquétipo do nobre samurai, os personagens representam de fato, as questões singulares do indivíduo japonês, seus desejos e suas angústias. Sofrendo de um conflito interno, que se divide entre seus anseios pessoais, e aqueles impostos pela nação.

É importante referenciar um dos escritores mais renomados do Japão, Ryotaro Shiba, historiador, jornalista e escritor reconhecido por seus romances sobre eventos históricos orientais. Ryotaro Shiba (1923 - 1996) é um dos autores encarregados de trazer à tona, mesmo após a guerra, o imaginário do herói japonês, especialmente o ídolo samurai. Responsável por pesquisas relevantes sobre o passado do Japão, o autor se tornou aclamado ao favorecer após o período dos conflitos a reconstrução de uma imagem ainda nobre sobre o passado do povo japonês. A princípio com essas informações percebemos já uma diferença no tratamento histórico dado por Miyazaki e Shiba, contudo vale ressaltar a admiração do diretor ao historiador. Miyazaki (2014) em 1996, no requiem para Ryotaro Shiba, fala com carinho sobre

[6] (...) my aim is to depict a freer image of the characters without being bound by the conventions, preconceptions, and prejudices of tradicional period dramas. Recent research in history, ethnology, and archaeology has shown us that our country's history is far richer and more diverse than we are generally led to believe. (HAYAO, 2014, p.16)

o escritor e comenta sobre Ryotaro ter concebido uma personalidade japonesa apelativa para muitas pessoas. No entanto lembra que isso também trouxe como consequência o fato de seus romances criarem a ilusão de um passado nobre do Japão.

Mas mesmo que ocasionalmente utópica, compreende-se que essa visão também foi de extrema importância para uma população que se viu destruída após a derrota na Segunda Guerra Mundial, onde surgia uma necessidade de se apegar às memórias coletivas que lhe restavam, para manter o que podiam de sua integridade.

Miyazaki (2014) afirma admirar como o escritor tentava ressaltar os pontos positivos sobre o povo japonês. O autor cuidava para evitar parecer rude ou insultar sua própria nação, não deixando necessariamente de abordar os aspectos negativos, mas ressaltando sempre os positivos, e consequentemente instigando uma visão mais digna de seu país, e por vezes fantasiando a própria conduta da época.

Mas, segundo Miyazaki, Ryotaro por sua vez também não deixava de questionar as razões pelas quais o Japão se envolveu em conflitos, uma vez que vivenciou sua juventude durante a guerra. Miyazaki (2014) descreve durante o requiem de Ryotaro, sobre a constante dúvida e a grande instigação do escritor:

> (…) ele revelou "Estou escrevendo um romance como uma carta para mim mesmo para responder a pergunta que fiz quando tinha vinte anos: por que nasci em um país que se envolveu em uma guerra tão tola?" Eu realmente acho que Shiba-San passou toda a sua vida investigando quão tola a era de Shöwa se tornou. (MIYAZAKI, 2014, p.209-210, tradução minha[7])

É plausível depreender que a mesma objeção de Ryotaro também fazia parte de outros jovens durante os anos de pré-guerra e pós-guerra, pois ficou a cargo dessa juventude refletir e reestruturar a sociedade, mesmo com um sentimento de incerteza que pairava no ar.

Segundo Miyazaki (2014), Shiba via o mundo com compaixão, e possuía a conduta de "civilidade", como Miyazaki descreve, o que fazia do escritor um defensor do comportamento baseado em princípios morais, pois sem este, os seres humanos não se conseguiriam analisar e

[7] (…) he revealed "I am writing a novel as a letter to myself to answer the question I posed at the age of twenty: Why I was born in a country that engaged in such a foolish war?" I actually think Shiba-san spent his entire life investigating how the foolish Shöwa era came to be.

discutir sobre o seu próprio passado. E por mais que Shiba como um grande historiador, tivesse profundo conhecimento sobre como os seres humanos foram imprudentes e presunçosos, ainda assim ele buscava uma forma encantadora de enxergar os aspectos positivos da vida. Como se ele buscasse na própria história uma forma de compreender os seres humanos, assim como seus erros, assim como também não queria desmotivar as pessoas de encontrarem um modo de continuar vivendo em harmonia. Para Miyazaki essa seria a "civilidade de Shiba." Pode-se inferir que a partir deste aspecto Miyazaki procurou amadurecer suas obras, sendo de extrema importância inclusive para a animação "Princesa Mononoke", que estreou um ano após o falecimento do escritor. Ryotaro Shiba foi um importante modelo para o que o diretor buscasse a melhor maneira de incentivar o "olhar sobre a vida" em suas animações.

Com o protagonista masculino de "Princesa Mononoke", Ashitaka, podemos dizer que Miyazaki desenvolveu um personagem que justamente busca evitar o julgamento, e que tenta viver pacificamente, ao mesmo tempo em que lhe é muitas vezes exigido tomar um partido em meio aos conflitos entre os povos.

Ashitaka, no entanto, se destaca dos demais protagonistas, uma vez que ainda mantém sua conduta voltada para aquilo que acredita. No entanto o personagem é amaldiçoado, sendo considerado impuro de continuar vivendo em sua aldeia. Nesse momento a história se desenvolve a partir de sua jornada em busca da cura, onde ele encara seus primeiros conflitos.

Miyazaki (2014) revela que se inspirou em fatos históricos relacionados ao povo Emishi, que fora derrotado pelo povo de Yamato. Podendo ser interpretado como um "elo perdido", Ashitaka é levado em sua jornada até uma floresta sagrada onde muitos dos seus ideais são colocados à prova, se vendo entre dois mundos em confronto relacionados a San e a Lady Eboshi.

Interessante refletir que os três personagens possam completar também uma linha temporal, da mesma forma como a evolução do pensamento do povo japonês sobre como lidam com seu meio ambiente. Sendo assim, San representa o período Jomon (pré-histórico); Ashitaka representa o povo Emishi (período da formação de clãs); e Lady Eboshi que representa o japão feudal (período Muromachi).

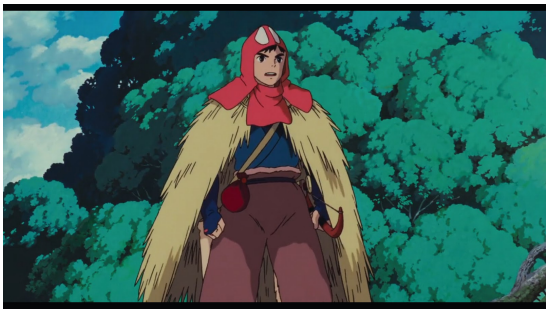
E é possível associar que Ashitaka representa então esse conflito de ideais, pois se encontra entre duas visões de mundos distintos. Onde também não quer tomar partido de um

lado da luta, e por mais que tente a todo custo propor a paz entre os humanos e o mundo natural, suas ações nem sempre resolvem os problemas.

Sobre sua concepção visual, nota-se algumas variações de suas vestimentas com o desdobramento da narrativa. No começo do filme, Ashitaka é apresentado com uma roupa azul e branca, contudo, segundo Miyazaki (2014), sua intenção ao conceber o protagonista foi torná-lo de um grupo marginalizado, e após ser queimado e amaldiçoado pelo demônio que invadiu sua aldeia, o protagonista é expulso, e deixa seu lar vestindo sobre suas roupas uma capa de palha, uma touca vermelha, e por vezes uma calça amarronzada.

Figura 28 - Ashitaka em sua aldeia

Figura 29 - Ashitaka avista Mononoke



Fonte: *Mononoke Hime* (Studio Ghibli, 1997)

Remetendo aos pressupostos já esboçados na análise, sobre a representação dada às cores azul e branco como uma forma de remeter ao divino, ou proximidade com o mundo espiritual, é percebido que o povo Emishi na narrativa de “Princesa Mononoke” possuem vestes com essa cor, ou em tons mais vívidos, ao mesmo tempo que se mostram um povo pacífico e que tem grande respeito pela natureza, podendo representar então essa conexão perdida do povo japonês. Quando Ashitaka é obrigado a partir por ser “impuro”, percebe-se que suas vestes também são alteradas, não a ponto de abandonar a tonalidade azul, mas podem ser interpretadas como uma forma de marcá-lo. Além disso, Miyazaki (2014) revela que, a idealização da representação da maldição em Ashitaka foi uma inspiração em antigas lendas sobre pessoas queimadas em fundições de ferro. Sendo vistos antigamente com certo preconceito, surgiram mitos relacionados a maldições em volta desses trabalhadores e suas cicatrizes.

Percebe-se nos planos abaixo a identificação dos pressupostos argumentados, onde na Figura 30 há uma construção de plano que apresenta os três personagens principais, exaltando o confronto entre as duas protagonistas femininas, e o dilema de Ashitaka em tentar manter a paz. A Figura 31 demonstra a caracterização da maldição, que foi criada devido às consequências das ações de Lady Eboshi, ao desenvolver armas em suas fundições de ferro. Com isso é possível interpretar que a maldição vem da própria ganância ao poder, que gera destruição ao seu redor.

Figura 30 - Ashitaka tenta apartar briga

Figura 31 - Ashitaka revela seu braço marcado

Fonte: *Mononoke Hime* (Studio Ghibli, 1997)

A medida que o Japão se modernizava, percebia-se uma redefinição sobre os conceitos que regiam a sociedade, e conforme passavam as eras o sentimento nacionalista era cada vez mais exaltado, em especial durante a Restauração Meiji (1868-1912).

> Os líderes Meiji habilmente mesclaram passado e futuro na estratégia de construção da modernidade japonesa. Em torno da concepção do Império do Grande Japão, sedimentaram-se ideologicamente os interesses da nação em formação em conformidade com os do Estado. (...) Os construtores do modelo de desenvolvimento Meiji insistiam em acentuar a originalidade dos japoneses como o produto de seus homens, capazes de construir a sua própria história sem interferências externas e, por conseguinte ter uma unidade. (SAKURAI, 2014, p.146)

Assim como os personagens de Miyazaki, Takahata também procurou fugir da visão disseminada, principalmente durante a Segunda Guerra Mundial, onde o nobre guerreiro luta

bravamente pela pátria. Vale lembrar que ambos os diretores não pretendem negar o sentimento nacionalista exacerbado da época, mas sim abordar um outro aspecto da mentalidade da guerra, trazendo a tona o contraste entre o perfil glorificado do guerreiro, com um retrato de uma população em necessidade.

O personagem de Seita pode ser interpretado como uma ruptura deste arquétipo, pois trabalha a conduta e o orgulho japonês exaltados, contudo que se mostraram contraditórios durante o período de confronto, em meio a necessidade e o abandono. Aos poucos observa-se o personagem se perdendo em meio aos ideais que o cercavam. Em o "Túmulos dos Vagalumes" consegue-se perceber a transformação que a guerra pode trazer ao caráter das pessoas, a única personagem que mantém uma conduta inabalável é Setsuko, enquanto Seita apresenta cada vez mais uma personalidade conflitante.

Pode-se destacar algumas características importantes quanto ao tratamento visual de Seita. Constantemente fardado, os trajes do personagem possuem predominantemente uma paletagem em bege, que sempre contrastam com os tons mais vívidos de sua irmã Setsuko. Além da farda poder representar seu sentimento patriótico e orgulhoso, também torna o protagonista "apagado" em meio a um cenário, por vezes, também dentro da mesma tonalidade. Alude-se assim, esta característica como o espírito nacionalista perdido em meio ao caos.

Percebe-se também que, por mais que Seita acredite na força de seu país, aos poucos é revelado a frustração do jovem ao lhe ser exigido uma conduta patriótica. Nestes momentos é perceptível o conflito entre as responsabilidades que lhe foram impostas ainda muito cedo, uma vez que Seita é um adolescente, tendo que cuidar da sua irmã, ao mesmo tempo a sociedade (representada pela personagem da tia) lhe exige um comportamento digno em prol da nação.

Um ponto curioso de se destacar é a relação dos vagalumes para o protagonista. Se para Setsuko, os vagalumes são voltados para a alusão a sua inocência, em relação a Seita pode-se dizer que os vagalumes são uma forma de remeter ao espírito patriótico do país.

Infere-se isso durante a cena em que ambos, após saírem da casa de sua tia, capturam alguns vagalumes para iluminar o abrigo que encontraram. Seita, a partir do brilho dos

vagalumes, lembra de uma parada da marinha japonesa, e remete os brilhos dos insetos aos fogos de artifício e luzes dos barcos, uma visão de "guerra glorificada".

Figura 32 - A Guerra "Glorificada"

Figura 33 - Parada da Marinha

Fonte: *Hotaru no haka* (Studio Ghibli, 1988)

> O "espírito samurai" foi revivido de forma contundente como exemplo de comportamento a ser seguido por todos os japoneses: lealdade, obediência às normas e à hierarquia, orgulho da pátria.
> A literatura e o cinema japonês da época exploravam o espírito de auto sacrifício em nome do país. As músicas preferidas tinham o som de marchas militares, num vivo contraste com as décadas anteriores. O apelo patriótico sempre presente, procurava agora preparar a população para uma iminente guerra. (SAKURAI, 2014, p.187)

No entanto, na cena seguinte, enquanto Setsuko enterra os vagalumes, Seita descobre que sua tia contou à irmã, que a mãe deles havia falecido. Neste momento remete-se junto a Seita a visão do corpo de sua mãe sendo cremado, associando o enterro dos vagalumes as milhares de mortes decorrentes da guerra.

Figura 34 - Túmulo para os Vagalumes

Figura 35 - Cremação dos corpos

Fonte: *Hotaru no haka* (Studio Ghibli, 1988)

Nesta cena percebe-se a conexão que o filme consegue fazer entre os vagalumes e o povo japonês. Compreende-se, decorrente das cenas expostas, a aceitação da realidade por Seita, sendo também a primeira vez que o personagem chora por ver tudo aquilo em que acreditava se esvair, como se a "ilusão acabasse".

E conforme o tempo passa os personagens vão ficando em um estado cada vez mais miserável. Para sobreviverem, Seita acaba furtando alimentos ou itens que possam ser vendidos. Nota-se inclusive sua comemoração pelos bombardeios, já que esses funcionam como uma forma de distração da população enquanto comete seus delitos. Nos planos abaixo pode-se observar esses momentos de furto.

Figura 36 - Seita corre em sentido oposto

Figura 37 - Seita roubando

Fonte: *Hotaru no haka* (Studio Ghibli, 1988)

Pela Figura 36 percebe-se o personagem correndo em direção oposta ao das outras pessoas, que fogem para se abrigar, aludindo sua conduta contrastante ao que a sociedade lhe exigia. Em seguida, na Figura 37, Seita aparece centralizado ao quadro comemorando os bombardeios. Curioso notar que por baixo de sua roupa há um manto vermelho, o que pode remeter uma forma de rebeldia com a própria pátria, em que seu orgulho ferido (representado pela cor vermelha, relacionado a bandeira japonesa) é escondido pelas vestes. Infelizmente as ações de Seita, por mais que sejam em prol da sua sobrevivência e da irmã, acabam por imprudência e orgulho os deixando em um estado cada vez mais lastimável. A ligação dos protagonistas como uma referência aos próprios ideais japoneses, suscita a interpretação do

filme como uma crítica às atitudes expansionistas que foram tomadas e que levaram o Japão à guerra, e consequentemente a morte de seu povo.

Nos planos abaixo relacionam-se exatamente estes pontos da análise.

Figura 38 - Seita tenta alimentar Setsuko

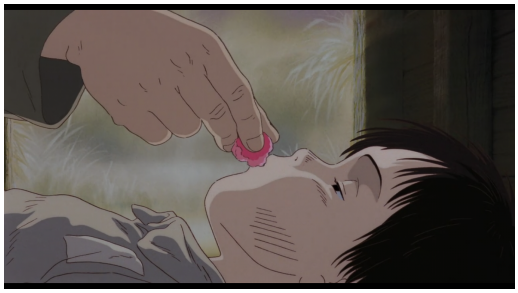


Figura 39 - Seita com o corpo de Setsuko

Fonte: *Hotaru no haka* (Studio Ghibli, 1988)

A partir da disposição de cores dentro da Figura 38, pode-se perceber uma alusão à bandeira do Japão, apresentando o protagonista masculino, Seita em seu último ato de tentar alimentar sua irmã que sofre de desnutrição. Setsuko representou tudo o que o protagonista deveria proteger, mas seja por imaturidade ou ingenuidade foi incapaz.

O plano que se segue após a morte de Setsuko, a Figura 39, revela Seita desolado com o corpo de sua irmã nos braços centralizado no quadro. A paletagem se volta para tons escuros, praticamente em preto e branco, que consegue remeter a uma bandeira japonesa "vazia", sem o seu sol, sem a sua força.

É possível através da análise dos protagonistas masculinos perceber que muitas vezes a busca de sua remissão ocorre a partir de sua devoção para com a protagonista feminina, o que motiva por fim algum ato de heroísmo. E se a personagem feminina tem uma possível relação com a natureza sagrada, pode-se destacar a função dos protagonistas masculinos em proteger – aqui no sentido de zelar – pela sua nação. Consegue-se assim incumbir ao protagonista masculino a aceitação de sua condição humana, assim como de seus erros. O aprendizado e o perdão podem ser vistos como necessários para esses personagens, como uma forma de resgatar o espírito japonês.

Em “Nausicaä do Vale do Vento” não é percebido necessariamente um destaque de protagonismo masculino. Entretanto, é possível salientar o personagem de Lord Yupa, pertencente ao mesmo povo de Nausicaä, e ao qual é atribuído a missão de desvendar os mistérios da floresta tóxica, e de encontrar o herói lendário que irá salvar seu mundo. Nota-se assim que Lord Yupa tem grande prestígio do povo, e pode ser considerado dentro de seu universo um valente paladino, desbravador de mundos. Contudo percebe-se em sua postura de desesperança, que não acredita mais haver uma solução para salvar a humanidade, o que por consequência, pode levar os espectadores ao questionamento: *Quanto Lord Yupa ainda acredita em si?* Esse conflito fica mais nítido ao se perceber a surpresa do personagem quanto a coragem e a confiança de Nausicaä, o que permite criar uma comparação entre suas ações, tendo Nausicaä uma postura muito mais destemida do que Lord Yupa.

Além desses aspectos, é possível correlacionar tanto a paletagem de cor do personagem - com os exemplos anteriores, onde há um predomínio de tons em bege e marrom - como também a sua postura de proteção quanto à protagonista feminina.

Figura 40 - Lord Yupa em vilarejo destruído

Figura 41 - Lord Yupa é recebido no vale

Fontes: *Kaze no Tani no Nausicaä* (Studio Ghibli, 1984)

Na Figura 40 o personagem é apresentado na trama, onde percebe-se alguns dos aspectos semelhantes realçados nos capítulos anteriores. Pode-se inferir no enquadramento da boneca abandonada, em meio ao ambiente tóxico, à alusão de um período de fragilidade. Isso se reforça no instante em que, após o personagem pegar a boneca, vemos o objeto se desintegrar. Reflete-se dessa forma o ambiente hostil no qual os personagens vivem, além de permitir a cogitação das cores remeterem à bandeira japonesa, assim como o fato da boneca se

desmanchar também poder ser interpretado como a infância destruída e a perda de vidas inocentes.

Já a Figura 41 demonstra o momento em que é saudado pelos moradores, revelando sua importância e estima. No entanto é possível perceber que sua caracterização o integra no plano, onde ressalta-se sua semelhança com os demais.

É curioso notar como o filme apresenta o personagem sendo de grande importância para as pessoas do vale, mas sem no entanto ter atos heróicos relevantes ou apelos visuais dentro da narrativa, suas ações mais nobres são motivadas por ajudar Nausicaä.

Ao fugir dos modelos heróicos ressaltados no passado do Japão, como o do nobre samurai, pode-se sugerir, a partir da contradição de sua concepção, que Lord Yupa representa a aceitação da condição humana, ou seja, não há uma visão fantasiosa sobre este personagem. Uma vez que não apresenta ganância e nem o intuito de se colocar acima dos demais, o Lord Yupa acaba desmistificando a necessidade da busca por um *status* divino.

3.2 Japão em Guerra - Do Humano à Máquina

Aprofundando um pouco mais em como surgiram os anseios expansionistas no Japão é necessário elucidar alguns aspectos do seu passado para compreender as tomadas de decisões que encaminharam o Japão para a Segunda Guerra Mundial.

Em “Princesa Mononoke”, que se passa durante o shogunato (governo dos samurais), é justamente retratado como uma fase de transição do Japão. Inclusive, Miyazaki (2014) afirma que o filme se passaria por volta do período Muromachi (1336 - 1573), era em que começava a se formar o Japão como o conhecemos atualmente, sendo um momento de inconstância, ou conforme ele mesmo cita, uma época de “desordem e fluidez”. Consequentemente, por Miyazaki construir sua narrativa dentro desse contexto histórico, envolvendo os conflitos internos do país que resultaram em terríveis guerras civis, e as primeiras ascensões do domínio sobre o metal, a abordagem da violência também é mais explícita no filme.

Yamashiro (1964) descreve como este sendo um período de grande desorganização administrativa e descontentamento popular. No entanto, essa escolha de ambientação se deve

ao fato de Miyazaki (2014) ressaltar que seu objetivo em “Princesa Mononoke” não seria dar destaque a personagens comumente retratados em filmes de contexto histórico, como samurais, camponeses ou lordes, ao contrário, estas classes apenas serviriam como personagens de suporte para a narrativa. E como já expressado na seção anterior, por mais que os personagens principais possam sugerir representações temporais do Japão, suas posições sociais dentro do contexto da narrativa também são importantes por, segundo Miyazaki (2014), fazerem parte de uma categoria ainda pouco trabalhada em produtos audiovisuais, e por isso, interessantes de se salientar.

Durante esse período o Japão passava por um expressivo desenvolvimento econômico marcado pelo início do processo de urbanização, e ao florescimento do comércio e valorização das práticas manuais. O que certamente vem a contribuir mais adiante com a industrialização.

Com isso temos o destaque de uma ambientação voltada para as fundições de ferro, onde percebemos o trabalho de Miyazaki e sua equipe para conseguir abranger um conceito fiel e nos remeter ao cenário local com autenticidade. A partir da jornada do protagonista, Ashitaka, Miyazaki reconstrói uma visão do Japão feudal, se voltando sobre um panorama dos primeiros grupos da indústria artesanal e manufatureira, e por consequência daqueles até então consideradas à margem da sociedade. É interessante notar que “o período de Muromachi caracterizou-se por permanente intranquilidade. Contudo, a vida do povo prosseguiu sua marcha ascensional. Desenvolveu-se a economia, intensificou-se o comércio exterior e a cultura evoluiu.” (YAMASHIRO, 1964, p.83)

O retrato feito das fundições de ferro de Lady Eboshi demonstra a investigação que o Studio Ghibli procurou fazer pela sua elaboração visual demonstradas durante a cena de apresentação desta, conseguem se aproximar de uma realidade oposta em relação a toda carga fantasiosa de “Princesa Mononoke”. Com isso consequentemente ocorre um contraste significativo que nos ajuda a interpretar as mudanças de mentalidade que ocorriam na população japonesa nesse período.

É curioso então perceber que a animação traz uma realidade industrial que se choca com a identidade vinculada com a natureza. Pode-se sugerir assim que o filme expõe a estrutura da pequena sociedade ali presente como “máquinas”, que articula-se com uma paletagem dessaturada voltada para tons amarronzados. Ao fazer esta descrição com o máximo de fidelidade ao que seriam as antigas fundições, percebe-se a iniciativa do estúdio

em trazer um outro panorama sobre os precedentes do Japão industrial. Sugere-se assim que a partir dos contrastes visuais, presentes na composição da cena, dispõe-se o confronto essencial para o desenrolar da narrativa, que traz justamente a disparidade entre dois modelos de Japão.

Figura 42 - Aldeia de Lady Eboshi (1)

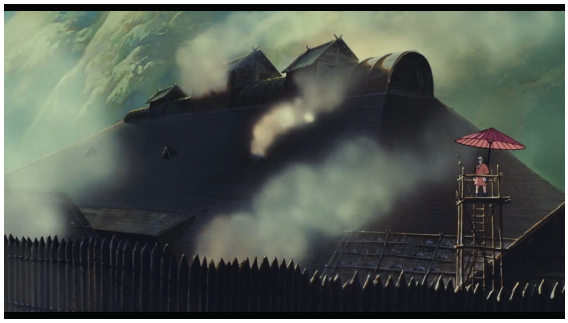
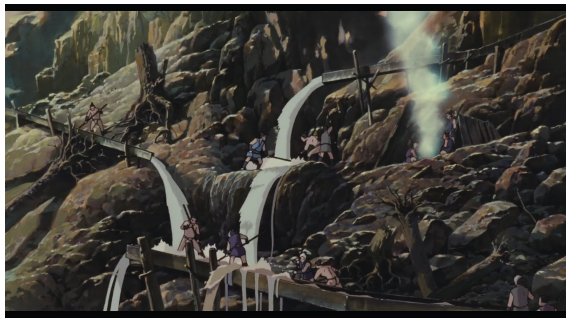


Figura 43 - Aldeia de Lady Eboshi (2)

Fonte: *Mononoke Hime* (Studio Ghibli, 1997)

Figura 44 - Aldeia de Lady Eboshi (3)

Figura 45 - Aldeia de Lady Eboshi (4)



Fonte: *Mononoke Hime* (Studio Ghibli, 1997)

Vale ressaltar que o intuito do filme não é necessariamente criticar o desenvolvimento industrial, mas sim as motivações por trás desse desenvolvimento. As medidas tomadas por Lady Eboshi durante a narrativa representam seu estado de cobiça assim como o rancor espalhado por suas decisões, e por mais que a personagem traga uma certa prosperidade para sua aldeia, percebe-se, a partir de seu desejo de ascensão pelo poder bélico, que Lady Eboshi acaba tornando-se ambiciosa e ameaçando não só a vida natural de sua região, mas como também a vida de seus seguidores.

Figura 46 - Lady Eboshi é impelida por Ashitaka e Deus Cervo

Figura 47 - Lady Eboshi se arrepende

Fonte: *Mononoke Hime* (Studio Ghibli, 1997)

No plano acima, na Figura 46, pode-se exemplificar esse embate entre avanço e destruição, uma vez que a espada (arma "tradicional") cravada na arma de fogo pode ser vista como a necessidade de resgatar os valores do passado para impelir os sentimentos destrutivos, e as folhagens ao prenderem a arma, podem ser interpretadas como uma forma de romper com esse ciclo e valorizar a vida. Essa visão é reforçada inclusive na remissão da antagonista no final do filme, ao perceber seus atos imprudentes. Nota-se também na Figura 47 a presença do tecido azul (dado por Ashitaka) cobrindo parte de sua veste vermelha, o que pode ser relacionado tanto quanto a recuperação da consciência da personagem sobre o cuidado com o mundo natural, quanto a sua ligação com o mundo divino se restabelecendo.

Contudo, por mais que o filme faça uma ponte sobre a ascensão dos processos industriais no Japão, a sua industrialização só seria efetivada de fato após um período de intensas e violentas guerras civis. Segundo Sakurai (2014) após um longo período de isolamento, surgia a necessidade do Japão se modernizar, e na metade do século XIX, seria dado o fim ao shogunato, promovendo a restauração do poder ao imperador. Assim se deu o início da Era Meiji (1868-1912), um período de grandes mudanças internas que visavam adaptar o Japão aos modelos ocidentais, e o posicionar economicamente no mercado mundial. Sua abertura ao ocidente era motivada pela sua antiga tática de tirar lições quanto à economia e a política, e seu desejo maior agora era voltado à incorporação das novas tecnologias, buscava potencializar ainda mais o intercâmbio cultural e mercantil.

Consequentemente, conforme Yamashiro (1964), a ocidentalização do Japão era um fato. Os costumes japoneses foram se adaptando aos modelos ocidentais, desde suas vestes até própria culinária. A modernização transformou não só as cidades japonesas como também seu povo. Visto as grandes transformações que ocorriam no Japão pela influência ocidental, houve um esforço, apontado por Sakurai (2014), para a "ressignificação" dos símbolos japoneses, com a finalidade de encontrar o equilíbrio entre modernizar o Japão assim como reafirmar sua cultura.

> Procurando combinar tradicional e moderno e transformar os japoneses numa nação identificada com um único conjunto de ideias, foi recriada a imagem das "raízes japonesas" comuns (...) Além da de todos serem descendentes da deusa Amaterasu, a figura do imperador também foi incluída nesse discurso. (SAKURAI, 2014, p.148)

Vale ressaltar ainda, segundo Sakurai (2014), que até então o imperador era tido muito mais como um símbolo do que como um personagem político, uma vez que não possuía poder executivo. No entanto após 1868, e principalmente com a Constituição de 1889, o imperador é reconhecido como um ser unânime, sagrado e inviolável. Agora a nação era motivada pelos desejos do imperador, uma união entre governo e religião.

Conforme se passavam os anos as lavouras cediam espaço para a implementação das indústrias, e surgiam os primeiros desafios para a os empreendimentos japoneses, uma vez que era preciso abranger a maior fonte de recursos possíveis, em especial de ferro e carvão, devido ao crescimento da indústria siderúrgica. Decorrente disto surgiram também as ideias de expandir seus territórios, o que levaria o Japão em se envolver em conflitos com a China, Coréia e Rússia.

> Devido à introdução da máquina, o aspecto social do país sofreu profundas transformações. O desenvolvimento industrial enriqueceu o país, especialmente seus centros fabris e sua cultura. Incrementou-se notavelmente a produção nipônica em todos os setores.(...) A indústria siderúrgica acompanhou e estimulou o progresso industrial do país. Máquinas, navios, locomotivas, etc , de fabricação genuinamente nacional, começaram a aparecer. E, com a aplicação da eletricidade como força motriz, o desenvolvimento industrial se acentuou mais ainda. (YAMASHIRO, 1964, p.164)

Entretanto, ao adotar um posicionamento expansionista, os próximos anos que se seguiram no Japão, durante a era Taisho (1920-1926), trouxeram enormes dificuldades, principalmente quando uma grande crise ocorreu no país no início dos anos de 1920. O Japão

que havia lucrado com a guerra agora enfrentava dificuldades em continuar as negociações internacionais, além de precisar subsidiar os gastos com as ocupações territoriais assim como os custos militares. Por consequência houve um grande aumento de impostos e cada vez era mais nítido as desigualdades sociais e econômicas. Neste cenário, movimentos políticos radicais começavam a se intensificar. Sakurai (2014) ainda ressalta que, decorrente aos problemas gerados pela diretriz desenvolvida no período Meiji, quando se deu início a era Showa (1926-1989) o Japão enfrentava uma grande instabilidade política, desordem econômica e descontentamento popular que reivindicava por mudanças.

Neste contexto é interessante refletir sobre a vida de Miyazaki que presenciou ainda criança os momentos da Segunda Guerra Mundial. Relevante destacar que, uma vez que sua família possuía uma fábrica que fazia peças para aviões militares, Miyazaki (1996) admite que desde sua infância nutria grande simpatia pelas máquinas, destacando sua fascinação em especial por aviões militares, navios de guerra e tanques. Ele revela que a mentalidade da época estimulava a fascinação pelas máquinas como um meio de obter poder, e a medida que cresceu percebeu o quão destruidor esse pensamento era.

> [8]Eu expressei meu próprio desejo por poder desenhando aviões com narizes lustrosos e pontudos e encouraçados com enormes armas. E me encontrei surpreso com a bravura dos marinheiros que - mesmo quando seus navios em chamas afundavam - continuavam a disparar suas armas até o amargo fim, pelos os homens que mergulhavam na chuva de fogo e faíscas lançadas pelas armas de uma formação inimiga. Foi só muito mais tarde que eu percebi que na realidade, esses homens queriam desesperadamente viver e tinham sido forçados a morrer em vão. (MIYAZAKI, 1996, p.45)

O diretor ainda aponta sobre as contradições que marcaram sua vida, em especial pelo fato de seu pai, que mesmo sendo contra a guerra e considerando tolos aqueles que acreditavam nela, se tornou proprietário de uma fábrica de aviões onde produzia peças e armas militares. Miyazaki (1996) compreende no entanto que seu pai fazia isso em prol da sobrevivência de sua família. É possível inclusive que este fato tenha contribuído para a

[8] I expressed my own desire for power by drawing airplanes with sleek and pointed noses and battleships with huge guns. And I found myself thrilled by the bravery of sailors who – even as their burning ships sank - continue to fire their guns until the bitter end, by the men who plunged into the hail of fire and flake spewed forth by an enemy formation's guns. It was only much later that I realized that in reality these men had desperately wanted to live and had been forced to die in vain. (MIYAZAKI, 1996, p.45)

concepção de alguns de seus protagonistas masculinos, como já esboçado anteriormente, e sobre as contradições e conflitos que estes apresentam.

Miyazaki (1996) revela como amadureceu seu pensamento sobre as máquinas, sobre as quais ainda tem admiração, contudo tenta não fomentar através delas o desejo por poder, mas sim trabalhar o ponto positivo que a evolução traz, e seu aspecto libertador para a humanidade. Percebe-se que, para Miyazaki o problema não são as máquinas em si mas a utilidade que os seres humanos dão a elas.

Consequentemente, outra relação interessante que pode-se inferir é a subjetividade que os aviões carregam dentro dos filmes da Ghibli, já que tais elementos são de uso recorrente dentro das histórias. É plausível determinar uma ligação destas máquinas com imaginário japonês, os aviões podem representar na verdade, uma conexão dos japoneses com o mundo dos deuses, com o mundo dos céus. Não meramente a denominação "*kamikaze*" (deus do vento) foi utilizada durante a Segunda Guerra Mundial, onde soldados ao abrirem mão da própria vida pela pátria, em nome do imperador, tinham em crença a superação da sua condição "mortal", como relata Sakurai (2014), em que os kamikazes se diziam não temer a morte "pois esperavam que sua alma se encontrasse com as almas de outros valorosos japoneses e com seus deuses na eternidade" (SAKURAI, 2014, p.193). Podemos inferir assim que o homem fez da máquina o seu mais novo "*status*" divino. O que abre a possibilidade de sugerir que, tentar superar sua condição humana custou muito de sua própria identidade. O plano abaixo pode nos ajudar a interpretar essa linha de pensamento proposta.

Na Figura 48, a partir do enquadramento dos protagonistas em relação ao avião, percebe-se a divisão clara entre o irmão e sua irmã pela asa do avião, onde podemos inferir com isso que essa divisão demonstra na verdade os dois modelos de pensamentos japoneses, o que admirava o mundo dos céus como algo distante (representado por Setsuko abaixo da linha da asa do avião olhando para cima), e o que tentava admirar o mundo dos céus como algo de sua altura, algo possível de se almejar (representado por Seita olhando na linha da altura de seus olhos).

Figura 48 - Seita e Setsuko observam avião

Fonte: *Hotaru no haka* (Studio Ghibli, 1988)

Em uma análise da paletagem de cores em conjunto com a montagem do plano também podemos perceber uma divisão cromática a partir da asa do avião que separa o céu (predominância da cor azul) da terra (predominância da cor verde). O avião em vermelho também pode remeter ao sentimento nacionalista, se voltando para a referência da bandeira nacional. Interpreta-se, assim, que o avião pode representar a possibilidade de se "alcançar" o domínio divino, inferindo o poder da própria humanidade atrelado à criação das máquinas.

Em "Nausicaä do Vale do Vento" é possível também perceber muitos elementos alusivos à guerra. Em uma fusão entre características feudais (reino de Nausicaä), modernas (aviões e equipamentos de guerra) e pós-apocalípticas (floresta tóxica e insetos gigantes) presente em suas ambientações, é possível, por exemplo, aeroplanos, aviões de guerra e robôs estarem presentes dentro de um contexto semelhante a feudos medievais, integrando-se em um mesmo universo.

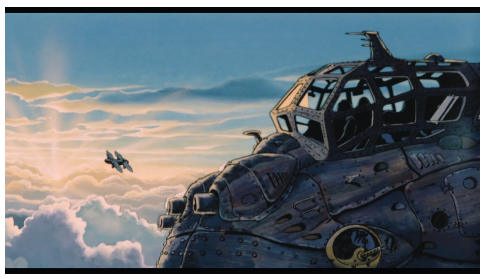
Figura 49 - Vale do Vento (1)

Figura 50 - Vale do Vento (2)

Fontes: *Kaze no Tani no Nausicaä* (Studio Ghibli, 1984)

Figura 51 - Aviões inimigos (1)

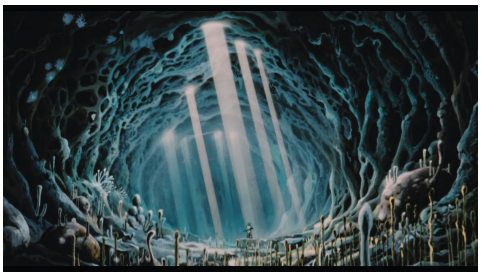
Figura 52 - Aviões inimigos (2)



Fontes: *Kaze no Tani no Nausicaä* (Studio Ghibli, 1984)

Figura 53 - Floresta Tóxica (1)

Figura 54 - Floresta Tóxica (2)



Fontes: *Kaze no Tani no Nausicaä* (Studio Ghibli, 1984)

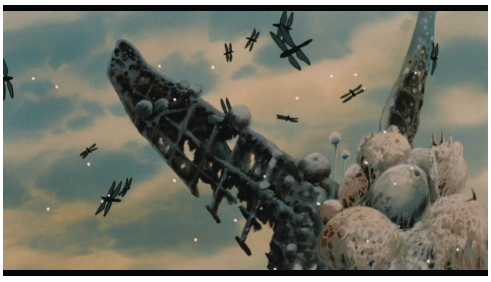
Percebe-se que a configuração presente em cada tipo de ambiente também pode levar a reflexão sobre os períodos japoneses. Através das Figura 49, nota-se a construção de uma estética medieval, destacada pelos moinhos de vento. Suas tonalidades verdes e amareladas conseguem contrastar com os demais ambientes do filme, indicando uma grande preocupação do povo de Nausicaä em tentar preservar a natureza do vale, e inclusive estes expressam muito orgulho em decorrência disto. O plano da Figura 50 também apresenta um aspecto relevante, onde percebe-se a luz do sol iluminando o vale, que em um sentido figurativo pode ser interpretado como um nação protegida pela deusa Amaterasu.

Já no plano da Figura 51 é perceptível aviões de guerra inspirados em modelos da Segunda Guerra Mundial, em tons acinzentados e frios, além de no plano da Figura 52 se notar a presença do sol com raios “definidos”, que em decorrência remete à bandeira do Japão expansionista, com isso, consegue-se supor um primeiro conceito sobre as intenções do povo inimigo.

Nos planos sobre a natureza, Figuras 53 e 54, percebe-se a exploração de um conceito original sobre a características das plantas e suas proporções gigantescas, assim como dos insetos. Além disso é relevante de se notar a utilização dos tons azulados para representar o exótico ambiente, e assim, pode-se inferir, e denotar a ligação do mundo natural com o mundo

divino através dessas cores. Vale ressaltar ainda que na Figura 53 a paletagem de Nausicaä se integra com a do meio ambiente - a tornando quase imperceptível - o que pode ressaltar a ligação da protagonista com esse ambiente Nausicaä. É curioso também perceber que, no começo da trama, os insetos gigantes são apresentados como um grande perigo para as pessoas. Isso muito se deve a leitura que o filme induz a se fazer desde os primeiros minutos da animação, muito devido a perspectiva em que esses insetos aparecem.

Figura 55 - Insetos gigantes sobrevoam povoado destruído.



Fonte: *Kaze no Tani no Nausicaä* (Studio Ghibli, 1984)

Contudo, no decorrer da narrativa é exposto que o verdadeiro perigo foi criado pela própria humanidade. Denominados como "guerreiros gigantes", é revelado durante a trama que a destruição do mundo foi consequência do uso dessas "armas", o que decorrentemente levou a revolta do mundo natural (representado pelos *ohmu*) que gerou o desequilíbrio no mundo, assim como decorrentemente a formação da floresta tóxica.

Os gigantes também apresentam um aspecto relevante ao não se aproximarem dos conceitos comuns sobre robôs e armas, uma vez que são apresentados com uma forma "orgânica". Além disso a narrativa deixa claro que eles só atacam quando recebem ordens, se os propósitos de quem o controla são ruins, por consequência o robô também gera destruição, inclusive semelhante ao poder de uma arma nuclear, o que permite correlacionar com os eventos da Segunda Guerra Mundial em Hiroshima e Nagasaki.

Figura 56 - Gigantes Guerreiros

Figura 57 - Gigantes Guerreiros

Fonte: *Kaze no Tani no Nausicaä* (Studio Ghibli, 1984)

Figura 58 - Gigante dispara raio

Figura 59 - Explosão devido ao raio

Fonte: *Kaze no Tani no Nausicaä* (Studio Ghibli, 1984)

Assim, em Nausicaä pode-se interpretar o gigante como uma "máquina viva", reflexo do próprio intuito humano, como comenta Miyazaki: [9]"Humanos fazem máquinas como extensões de suas próprias mãos, mas ao mesmo tempo nós estamos fazendo algo que nos dará devoção ilimitada. É muito simplista considerá-los seres vivos, mas sinto que estamos fazendo coisas que poderiam ser protótipos de criaturas vivas. (MIYAZAKI, 1996, p.420)

3.3 Japão Pop - Da Tradição à Globalização

As grandes mudanças na sociedade japonesa, decorrentes da Segunda Guerra Mundial, trouxeram grande impacto para a sua identidade. Após se ressaltar o sentimento nacionalista exacerbado, o Japão presenciava os modelos ocidentais permeando e impactando cada vez

[9] "Humans make machines as extensions of their own hands, but at the same time we make something that will give us unlimited devotion. It's too simplistic to consider them living beings but I feel that we are making things that could be prototypes for living creatures." (MIYAZAKI, 1996, p. 420)

mais sua população. Devido a ocupação americana em suas terras houve um processo de renovação cultural, onde as forças de ocupação buscavam implantar novas diretrizes, com o intuito de transmitir aos jovens japoneses uma outra visão de seu país. Sakurai (2014) aponta sobre o período como “uma tensão permanente pairando sobre a definição de sua identidade como nação.” (SAKURAI, 2014, p.203)

> As gerações Meiji até a Segunda Guerra Mundial foram doutrinadas a entender a identidade japonesa como única no mundo, até o ponto de vista de sua origem étnica e racial, e também mítica, como descendentes dos deuses. Entretanto, de um dia para o outro, tudo muda: o Japão é derrotado numa guerra, o imperador não é mais o descendente direto dos deuses ancestrais e nem é mais divino, o povo japonês e sua cultura estão inseridos num mundo de trocas culturais e amplas. (SAKURAI, 2014, p.203, 204)

O amadurecimento do país nos anos que se seguiram foi voltado a renúncia a indústria bélica, e ao incentivo à educação. E o investimento em tecnologia permitiu um recomeço para o Japão. Interessante refletir que essa persistência pode ser vista como um reflexo da disciplina encorajada durante a era Meiji, e a visão de um povo unido prevaleceu para que o Japão pudesse se reconstruir. Muitos de seus princípios ainda estavam convictos, e o respeito e o senso de obrigação recíproca foram determinantes para seu processo de recuperação demonstrando um grande empenho por parte de sua população.

E foi nessa tomada de consciência que se reergueu o Japão tecnológico, consagrando os próximos anos como o “milagre japonês”. Um destaque entre modernidade e tradição é abordado por Sakurai (2014) que evidencia o fato dos japoneses batizarem seus novos períodos de crescimento econômico em homenagem aos deuses da mitologia “ um exemplo do convívio de modernidade e tradição ou de que os japoneses nunca esquecem suas raízes. ” (SAKURAI, 2014 p.217)

Ao conseguir se restabelecer, o Japão pela década de 1970 também começa a despontar no cenário mundial como exportador cultural. A sua influência em outros países se torna cada vez mais nítida, em especial na área do entretenimento. Vale ressaltar que, segundo Sakurai (2014), esse desenvolvimento foi decorrência do incentivo a educação primária que ocorreu a partir da década de 1920, onde o Japão começou, a investir na confecção de brinquedos que pudessem estimular suas crianças ao aprendizado de forma lúdica. Mais tarde,

após a Segunda Guerra Mundial, com novas perspectivas sobre o conceito de infância, o Japão percebeu as oportunidades que esse mercado poderia possibilitar. Assim, ao criar produtos de grande apelo para o grupo infantil, devido a suas características fantasiosas, o Japão pós-guerra pode se associar ao mundo de consumo e prosperar consecutivamente através tanto do desenvolvimento eletrônico (destacando os videogames) quanto do entretenimento (em especial os [10]*mangás* e as animações) que se alastraram pelo mundo. Sakurai (2014) ainda aponta para a animação japonesa que, ao adaptar seus elementos fantásticos provindos de seus mitos, reforça os valores de sua sociedade. E reconhecido como um ramo de entretenimento a cultura *pop* japonesa, é expressivo até os dias atuais.

De acordo com essa passagem de Sakurai, pode-se refletir o quão importante foi o desenvolvimento da animação japonesa para o seu povo, tornando-se um meio para a reestruturação de seus mitos e reafirmação de seus princípios. Inclusive, de acordo com Miyazaki: [11]"No meu modo de pensar, criar animações significa criar um mundo fictício. Esse mundo acalma o espírito daqueles que estão desanimados e exaustos de lidar com as arestas afiadas da realidade ou de sofrer uma distorção de suas emoções." (MIYAZAKI, 1996, p.25)

Miyazaki (1996) ressalta inclusive como criar *mangás* o ajudou a lidar com a ansiedade durante sua juventude, e através do amadurecimento de suas histórias - que no início eram voltadas para um público adulto, com narrativas que evocavam sentimentos de rancor e ressentimento - o diretor percebeu a importância em mudar o enfoque para que suas histórias trouxessem incentivo e encorajamento para as pessoas, e principalmente para as novas gerações.

Consequentemente Miyazaki começou a focar em narrativas que pudessem estimular um novo olhar sobre a vida, e sua preocupação com o público infantil e juvenil começava a se destacar. Miyazaki (1996) ainda reflete como o encorajamento muda com os tempos, e salienta que desde a origem do vídeo, a humanidade está continuamente compelida a recontar histórias.

[10] Histórias em quadrinhos com traços de seus desenhos em estilo japonês

[11] "To my way of thinking, creating animation means creating a fictional world. That world soothes the spirit of those who are disheartened and exhausted from dealing with sharp edges of reality, or suffering from a nearsighted distorsion of their emotions". (MIYAZAKI, 1996, p. 25)

Mais tarde, quando o Studio Ghibli ganha forma no ano de 1985, Miyazaki ainda demonstra preocupação, questionando sobre a própria profissão e suas obras: [12]"Se você pretende refletir o que realmente quer fazer em seu próprio trabalho, precisa ter uma base sólida. Minha base é esta: quero mandar uma mensagem de alegria para todos aqueles que vagam sem rumo pela vida." (MIYAZAKI, 1996, p.51)

Essa defesa pela vida pode ser vista como uma das marcas mais representativas do Studio Ghibli. Muito dessa característica pode-se atribuir ao fato de que seus fundadores vivenciarem o período da guerra ainda crianças, e consequentemente presenciaram a reconstrução de seu país. Em uma reportagem para o jornal *Asahi Shinbunsha*, em 1991, o diretor ainda comenta desde seus sentimentos contrários à guerra, o quão destruidora esta foi, até seus objetivos como animador e cineasta:

> Quando olho para os rostos dos meus filhos, acho que não importa o quão pobre o Japão possa se tornar, eu não gostaria de mandá-los para a guerra. E sinto o mesmo pelos filhos das outras pessoas. Como cineasta, continuei a pensar que o principal desafio que enfrentamos hoje no Japão é sobreviver sem ser esmagado até a morte por nossa sociedade repressiva. (...) quero encontrar algo que possa se tornar nosso princípio central (MIYAZAKI, 1996, p.147, tradução minha[13])

Miyazaki (1996) também revela seu interesse em entender as pessoas, como elas vivem e interagem no mundo, para conseguir expressar isso em suas animações. Seu objetivo é trazer mais humanidade às produções e poder fazer o público se identificar com seus filmes.

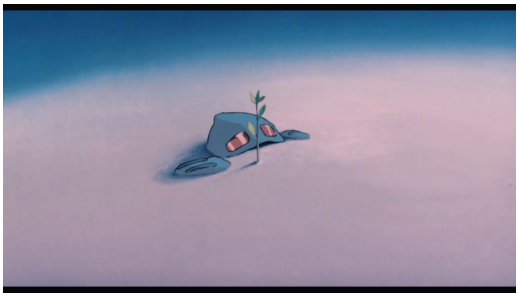
Ao analisar as obras dos dois diretores nos capítulos anteriores percebe-se as influências históricas presentes em suas narrativas, assim como o desenvolvimento de novos pontos de vista sobre a identidade japonesa, e em como expressá-las. É curioso notar no entanto uma semelhança relevante sobre o encerramento das animações utilizadas na análise. Em cada sequência final é possível perceber a denotação do início de uma nova era, de um novo ciclo

[12] "If you plan to reflect what you really want to do in your own work, you must have a firm foundation. My foundation is this: I want to send a message of cheer to all those wandering aimlessly through life." (MIYAZAKI, 1996, p.51)

[13] When I look into the faces of my sons, I think that no matter how poor Japan might become, I wouldn't want to send them off to war. And I feel the same for the other people's sons. As a filmmaker, I have continued to think that the main challenge we face in Japan today is to survive without being crushed to death by our repressive society. (...) I want to find something that can become our core principles.

que começa. Comparando a história de superação japonesa após a derrota na Segunda Guerra Mundial com as conclusões dos filmes, é instigante refletir em como, tanto Takahata quanto Miyazaki, comunicam a visão sobre a continuação da vida. A seguir são apresentados os últimos planos de cada filme selecionado.

Figura 60 - Plano final Nausicaä

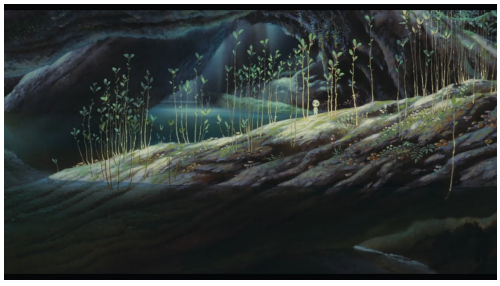


Fonte: *Kaze no Tani no Nausicaä* (Studio Ghibli, 1984)

Figura 61 - Plano final Túmulo dos Vagalumes

Fonte: *Hotaru no haka* (Studio Ghibli, 1988)

Figura 62 - Plano final Princesa Mononoke



Fonte: *Mononoke Hime* (Studio Ghibli, 1997)

Nas cenas finais de “Nausicaä do Vale do Vento” e em “Princesa Mononoke”, ambas dirigidas por Miyazaki, é representado o renascimento da natureza após a devastação gerada pelos humanos. É igualmente comum nas obras o aprendizado de seus personagens quanto ao respeito pelo meio ambiente em que vivem. Talvez ainda não possam ser vistos como os

comuns “finais felizes”, uma vez que a destruição foi inevitável, no entanto consegue-se notar como os filmes enfatizam a renovação da vida, o fim de um ciclo, mas o começo de outro.

Na cena final de o “Túmulo dos Vagalumes”, de Takahata, também é possível interpretar um sentido muito semelhante. Ao apresentar seus personagens como espíritos observando um japão moderno, é salientado a renovação e perseverança do Japão. Vale ressaltar ainda a análise cromática da cena, onde o Japão moderno (sob uma paletagem azulada) contrasta com Japão do período de guerra (sob o holofote avermelhado), o que pode inferir a reestruturação de uma identidade nacional sobre o aprendizado com os erros do passado. E assim o começo de uma nova era para o país. Depreende-se dessa forma que as obras permitem a reflexão sobre o aprendizado com o passado como uma forma de se permitir traçar um novo futuro, e assim caracterizando o Studio Ghibli como um estúdio que busca retratar a identidade da vida. “A história da humanidade existe em um *continuum* que abrange tanto o passado quanto o futuro.” (MIYAZAKI, 1996, p.18, tradução minha[14])

[14] “Human history exists in a continuum encompassing both the past and the future”. (MIYAZAKI, 1996, p.18)

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando se iniciou a pesquisa para este trabalho, constatou-se que haviam semelhanças dentre as animações em contexto de guerra do Studio Ghibli, onde se ressalta a alusão à identidade nacional japonesa. Estas questões despertaram minha atenção para estudar de que forma essa expressão de identidade foi manifestada nos filmes selecionados para esta análise: *Nausicaä do Vale do Vento* (Kaze no Tani no Nausicaä, direção de Hayao Miyazaki, 1984), *Túmulo dos Vagalumes* (Hotaru no haka, direção de Isao Takahata, 1988) e *Princesa Mononoke* (Mononoke Hime, direção de Hayao Miyazaki, 1997). Diante disto a pesquisa teve como objetivo geral estabelecer a reflexão sobre como o estúdio de animação faz menção aos ideais de identidade a partir dos contextos de conflitos, por meio de parâmetros comuns dentro das narrativas, mediante seus elementos visuais.

Também se procurou investigar os aspectos culturais e históricos do Japão com a finalidade de se aproximar da melhor maneira possível, e o mais respeitosamente, do olhar que o japonês tem sobre a construção da sua identidade, e como esta pode ser notada nas obras do Studio Ghibli, embora entenda que sou, ainda assim, um olhar de fora. Compreendo que o objetivo geral foi atendido, já que o trabalho conseguiu, ao permear entre os períodos históricos referidos nos filmes, identificar a relação entre eles, tanto a partir da concepção de alguns de seus personagens, quanto da criação dos cenários.

No objetivo específico inicial traçou-se uma comparação entre as protagonistas (femininas e masculinos) com os parâmetros de identidade do Japão, atrelados a elementos mitológicos e filosóficos presentes na história do país. Neste estudo inicial priorizou-se entender a formação dos conceitos culturais no Japão, a importância de suas lendas para a integração de sua sociedade, assim como a representatividade de seus símbolos nacionais. Em decorrência disto também procurou-se estudar as influências da Segunda Guerra Mundial e o impacto que a derrota do Japão trouxe para os conceitos de identidade nacional vinculados até então. Procurou-se igualmente refletir sobre o arquétipo de “nobre samurai”, e como o Studio Ghibli tentou desmistificar essa visão em seus personagens masculinos.

Este objetivo específico inicial foi atendido uma vez que percebeu-se pelos dados levantados (construção de plano, paletagem de cor, e análise comportamental dos personagens) uma relação entre os protagonistas. No caso das femininas, o tratamento semelhante sugere a proximidade com a figura mitológica de “deusa” e de pátria, assim como

a representatividade do “ideal japonês” atrelado à natureza. Já o tratamento entre os masculinos remete a perda da conexão com o mundo espiritual, questionando as influências que a industrialização e os conflitos gerados no decorrer da Segunda Guerra Mundial tiveram para os japoneses, revelando as contradições e dúvidas internas desses personagens sobre sua identidade. O objetivo específico secundário foi estudar como os anseios expansionistas surgiram e de que forma foram ambientados nas narrativas, e como o processo de transição da relação entre o mundo natural e o mundo industrial impactou o povo japonês. Para isso procurou-se relacionar alguns eventos históricos na tentativa de fundamentar e compreender o que levou o Japão à guerra, e quais foram as consequências para sua identidade. Visou-se assim refletir sobre os processos de urbanização e industrialização que foram retratados nas animações da Ghibli através de seus cenários, e a utilização de elementos que remetem à guerra, paletagem de cor e montagem.

A meta deste objetivo foi realizada a partir do estudo dos precursores da industrialização, onde foram notadas algumas características contraditórias entre a mentalidade voltada ao respeito a natureza divina, para a que almejava se colocar em uma posição de poder, negligenciando o meio ambiente, demonstrados pela retratação das fundições de ferro em “Princesa Mononoke”. Em seguida buscou-se analisar o período da Segunda Guerra Mundial, em o “Túmulo dos Vagalumes”, onde a ressignificação dos símbolos e o incentivo ao nacionalismo exacerbado no período Meiji, instigou a crença na superação da condição humana, demonstrados pela mentalidade voltada para a valorização das máquinas como uma forma de alcançar um *status* divino.

E por fim em “Nausicaä do Vale do Vento” é percebido através de um estudo de concepção de cenário e paletagem de cor, a diversidade entre os ambientes distintos, onde se ressalta a importância da vida em harmonia com a natureza em contraste com os elementos alusivos à guerra. Propondo então o resgate da sua identidade pela conexão com o mundo natural, e criticando a destruição pela guerra.

O terceiro objetivo específico foi voltado a refletir sobre os impactos que o período da guerra trouxe para a percepção que o povo japonês tinha sobre sua identidade nacional. Para isso, procurou-se analisar o contexto histórico pós-guerra e compreender o processo de reestruturação da identidade nacional. Esse terceiro ponto da análise funciona como uma forma de fechamento dos argumentos levantados nos tópicos anteriores, onde visou-se entender como o Japão procura preservar suas tradições em um mundo globalizado.

Também se procurou analisar o ponto de vista do diretor Miyazaki quanto aos acontecimentos da guerra, as influências na sua vida pessoal e profissional e o quanto ele considera importante a animação como um meio de motivar e incentivar as pessoas. Este objetivo foi cumprido uma vez que, ao refletir sobre a forma como a nação japonesa conseguiu se reestruturar e recomeçar, percebeu-se que muito se deve a todo o processo de construção da identidade nacional, e como a união de sua população em prol de manter seus valores foi fundamental para superar as dificuldades. A conexão que pode ser relacionada com as animações é expressa nas últimas cenas dos filmes da análise, onde mesmo após um período de destruição é salientado a renovação da vida. Por mais que, no caso de Miyazaki, este revele que suas intenções foram voltadas apenas a incentivar e motivar as pessoas a serem felizes, é fato que os acontecimentos da Segunda Guerra Mundial foram impactantes para a sua geração, o que também pode indicar uma grande influência, mesmo que subconsciente do diretor.

A partir dessas análises, e tendo como norte a problematização da pesquisa, é possível observar tais tipos de construção e expressão sobre a identidade nacional japonesa: na correlação do imaginário mitológico japonês com seus protagonistas; na evolução dos ideais de identidade influenciados pelos avanços industriais, percebidos nas ambientações das animações; e na reafirmação dos valores e a consciência de continuidade da vida, demonstrados nos encerramentos dos filmes.

A busca sobre a identidade japonesa acaba possibilitando questionar de uma forma mais abrangente o que é ser humano, e a capacidade e sensibilidade do Studio Ghibli de transmitir através de seus filmes um olhar sobre a própria essência da vida. E essa talvez seja a maior lição que a Ghibli possa passar, a de ensinar que o verdadeiro desafio não está em almejar a condição divina, mas de aprender a conviver na condição humana. E apesar de todos os erros, todas as falhas, se permitir perdoar e - assim como na visão simbólica - se “reerguer” como sol.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. A Análise do Filme. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2009.

BAPTISTA, Thomas Antônio. **Cinema e História: Japão, um Construto Milenar**. São Paulo: Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação, 2010

DOMINGUES, Diana (Org.). **A Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias** . São Paulo: UNESP, 1997

HALL, Stuart. **A Identidade cultural na pós-modernidade** . 10. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005

HAYAO, Miyazaki.**Starting Point:** 1976-1996. San Francisco, CA US: VIZ Media, 1996.

_____.**Turning Point:**1997-2008. San Francisco, CA US: VIZ Media, 2008.

JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**. Lisboa: Edições 70, 2007

OKANO, M. MA: Entre-Espaço da Comunicação no Japão: um estudo acerca dos diálogos entre Oriente e Ocidente. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. 2007

PESSEL M.S. O Cinema de Animação de Hayao Miyazaki. 2009. 68p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia e Comunicação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007. [Orientadora: Profa.Dra. Miriam de Sousa Rossini]

SAKURAI, Célia. **Os Japoneses**. 2.ed. São Paulo: Contexto, 2014. 368p.

VACHELISKI, JARDEL. A Violência em Takeshi Kitano, Um estudo de *Hana-bi* - Fogos de Artifício. 2015. . Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Bacharel em Cinema e Audiovisual) - Universidade Federal de Pelotas, Rio Grande do Sul, 2015. [Orientadora:Profa. Dra. Ivonete Pinto]

YAMASHIRO, José. **Pequena História do Japão**. 2.ed. São Paulo: Herder, 1964. 198p.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento**. Iluminuras. Edição do Kindle.

SERPA, Miguel. O Túmulo dos Vagalumes (1988). Disponível em: <https://medium.com/@migdomserpa/o-t%C3%BAmulo-dos-vagalumes-1988-6358d6a4a6b8 >

Sites

IMDB. **Mononoke Hime**. Disponível em:<https://www.imdb.com/title/tt0119698/trivia?ref_=tt_trv_trv>. Acesso em: 30 Abr. 2018

IMDB. **Hotaru no haka.** Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0095327/trivia?ref_=tt_trv_trv>. Acesso em: 30 Abr. 2018

IMDB. **Kaze no tani Nausicaa**. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0087544/trivia?ref_=tt_trv_trv>. Acesso em: 30 Abr. 2018

Filmografia

PRINCESA Mononoke. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 1997. 134 min

O TÚMULO dos Vagalumes. Direção de Isao Takahata. Japão: Studio Ghibli, 1988. 93 min

NAUSICAÄ do Vale do Vento. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 1984. 118 min

HAKUJADEN. Direção de Taiji Yabushita e Hiroshi Okawa. Japão: Toei Animation, 1958. 78 min.