UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE

NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO

COMUNICAÇÃO SOCIAL

MARIA ROSEANE DE OLIVEIRA CAVALCANTI

A FIGURATIVIZAÇÃO DA METAMORFOSE E DO ANTROPOMORFISMO NOS FILMES DO STUDIO GHIBLI

Caruaru

2023

MARIA ROSEANE DE OLIVEIRA CAVALCANTI

A FIGURATIVIZAÇÃO DA METAMORFOSE E DO ANTROPOMORFISMO NOS FILMES DO STUDIO GHIBLI

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de monografia, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação.

Área de Concentração: Cinema

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Machado Martins

Caruaru

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Cavalcanti, Maria Roseane de Oliveira.
A figurativização da metamorfose e do antropomorfismo nos filmes do Studio Ghibli / Maria Roseane de Oliveira Cavalcanti. - Caruaru, 2023.
187 p. : il.

Orientador(a): Marcelo Machado Martins
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Comunicação Social, 2023.
Inclui referências, apêndices.

1. Comunicação. 2. Cinema. 3. Animação. I. Martins, Marcelo Machado. (Orientação). II. Título.

300 CDD (22.ed.)

MARIA ROSEANE DE OLIVEIRA CAVALCANTI

A FIGURATIVIZAÇÃO DA METAMORFOSE E DO ANTROPOMORFISMO NOS FILMES DO STUDIO GHIBLI

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de monografia, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação.

Aprovado em: 15/09/2023

BANCA EXAMINADORA

_____
Prof. Dr. Marcelo Machado Martins
Universidade Federal de Pernambuco

_____
Profª. Drª. Amanda Mansur Custódio Nogueira
Universidade Federal de Pernambuco

_____
Profª. Drª. Christiane Quaresma Medeiros
Universidade Católica de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Antes de tudo, sou eternamente grata à minha irmã por sempre ter acreditado que eu era algo além do meu potencial e por me lembrar, nos momentos certos, que eu sou uma pessoa, antes de ser uma pesquisadora.

A meu gato, Apolo, por ter me proporcionado momentos de respiro e afeto, ainda que ele tenha sido completamente contra eu dedicar minha atenção a qualquer coisa que não ele.

À minha família do coração e amigos pela paciência e palavras de incentivo.

Ao corpo docente do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Pernambuco do Centro Acadêmico do Agreste por todas as trocas proporcionadas ao decorrer da graduação. Especialmente a Amanda Mansur, Iomana Rocha e Rodrigo Barbosa, por terem contribuído para esta pesquisa.

Também não poderia deixar de agradecer imensamente a Marcelo Machado Martins por ter me acolhido e por ter sido um grande amigo, além de um orientador excepcional. Obrigada, Marcelo, pela paciência e por ter acreditado em mim e na minha pesquisa.

Por fim, sou grata aos filmes de Hayao Miyazaki e Isao Takahata, sem os quais este trabalho nunca seria possível.

RESUMO

A presente pesquisa pretende analisar como a metamorfose e o antropomorfismo são figurativizados em *Pom Poko: A Grande Batalha dos Guaxinins* (1994) e *A Viagem de Chihiro* (2001). Sendo assim, a partir da análise de estilo proposta por Bordwell (2008), investigou-se o processo de figurativização desses recursos, considerando fatores históricos, tecnológicos, financeiros, e, sobretudo, culturais e biográficos. Inicialmente, a pesquisa apresenta o processo de enunciação e figurativização, ao passo em que compreende o cinema e a animação como linguagens com organizações internas específicas. Junto a isso, discute-se um panorama histórico do cinema japonês e da animação japonesa e como o Studio Ghibli se situa na história da cinematografia japonesa. Observou-se que ambos os diretores fundadores do estúdio, Hayao Miyazaki e Isao Takahata, partem de um mesmo padrão estilístico conferido ao estúdio e inserem sua própria assinatura pessoal como diretores aos filmes, à medida em que apresentam diversas execuções de metamorfose e antropomorfismo. Os filmes aportam três tipos de metamorfose: a realizada pela associação de elementos icônicos e figurais, a que denominamos rápida e a estipulada lenta. São também configuradas metamorfoses de ordem *dramática* e *não dramática*. O antropomorfismo, por sua vez, exprime diversos graus de figuratividade, muitas vezes em uma mesma cena e pelos mesmos animais. Esse recurso é utilizado, sobretudo, como um elemento denotativo, mas, com frequência, exerce função simbólica e decorativa.

Palavras-chave: figurativização; metamorfose; antropomorfismo; Studio Ghibli; estilo cinematográfico.

ABSTRACT

The present research intends to analyze how metamorphosis and anthropomorphism are figurativized in *Pom Poko* (1994) and *Spirited Away* (2001). Therefore, based on the stylistic analysis proposed by Bordwell (2008), the process of figuravization of these animation techniques was investigated, considering their historical, technological, financial, and, primarily, their cultural and biographical aspects. Initially, this research presents the enunciation and figurativization process, as animation and filmmaking are apprehended as languages with their own specific internal configuration. In addition, we cover a wide spectrum of Japanese cinema and Japanese animation history and look into where Studio Ghibli is situated historically in Japanese cinematography. It was observed that both founding directors of the studio, Hayao Miyazaki and Isao Takahata, come from the same stylistic schemata, however, they present distinct executions of metamorphosis and anthropomorphism, consequently, introducing their own personal signature as directors. The films feature vcthree types of metamorphoses: one which is executed through the assimilation of iconic and figural elements, what we established as fast metamorphosis and the slow metamorphosis. In addition to these three metamorphoses listed, the directors also advertise other executions of metamorphoses in the films, such as *dramatic* and *non dramatic* metamorphoses. Anthropomorphism, on the other hand, expresses distinct degrees of figurativization, more than once, in the same shot and by the same animals. This technique is utilized, specially, as a denotative feature, but, frequently, fulfill decorative and symbolic purposes.

Keywords: figurativization; metamorphosis; anthropomorphism; Studio Ghibli; film style.

SUMÁRIO

1	**INTRODUÇÃO……**	**8**
2	**LINGUAGEM DA ANIMAÇÃO, ENUNCIAÇÃO E FIGURATIVIDADE……..**	**14**
2.1	LINGUAGEM DA ANIMAÇÃO……...	15
2.2	ENUNCIAÇÃO……..	20
2.3	FIGURATIVIDADE……	32
3	**BREVE INTRODUÇÃO À CINEMATOGRAFIA JAPONESA...**	**36**
3.1	CINEMA JAPONÊS……..	39
3.2	ANIMAÇÃO JAPONESA…….	44
3.3	STUDIO GHIBLI……	50
3.3.1	**Xintoismo e a estética da nostalgia…….**	**57**
4	**ANÁLISE DE ESTILO……**	**60**
5	**FIGURATIVIZAÇÃO DA METAMORFOSE E DO ANTROPOMORFISMO EM *POM POKO* E *A VIAGEM DE CHIHIRO*…….**	**64**
5.1	*POM POKO*……	65
5.2	*A VIAGEM DE CHIHIRO*……..	120
6	**CONCLUSÃO……**	**173**
	REFERÊNCIAS……	**177**
	FILMOGRAFIA……..	**181**
	LISTA DE SINOPSES DA FILMOGRAFIA DE ANÁLISE…….	**184**
	GLOSSÁRIO DE TERMOS DE ANÁLISE E RECONHECIMENTO……...	**185**

1 INTRODUÇÃO

O cinema *live action* e a animação partem de um único princípio, o de ilusão de movimento, que consiste em apresentar uma sequência de imagens (ou quadros) em uma determinada velocidade — geralmente 24 quadros por segundo — a fim de fazer parecer que são imagens em movimento. Contudo, historicamente se estipulou chamar de animação o processo sintético de produção de movimento, realizado quadro a quadro (MENEZES, 2005, p. 5). O que distingue o fazer cinematográfico do cinema *live action* e da animação se resume ao conjunto de técnicas e organizações internas específicas na realização de ambos. No *live action* a enunciação se dá, com frequência, a partir do corte e da justaposição de planos (a montagem). Na animação, por outro lado, por ser uma "linguagem cine-plástica" (MENEZES, 2005, p. 7), a enunciação se dá por um conjunto de artifícios que articula a matéria plástica/pictórica associada às convenções históricas da linguagem cinematográfica, isto é, o corte e a justaposição, como destacamos.

Embora existam convenções e recursos pré-estabelecidos de modos de fazer cinema *live action* e também de modos de fazer animação, as unidades significativas de um filme não são constantes e variam de acordo com momentos distintos da história do cinema (MARTIN, 2005 p. 24). No Japão, o conjunto de artifícios utilizados na realização quadro a quadro de filmes animados passou por uma série de transformações técnicas, sociais, históricas e políticas, que acabaram por potencializar, em meados do século XX, o surgimento do gênero que hoje conhecemos como *anime*. O anime se caracteriza por um tipo de animação limitada, que utiliza poucos quadros por segundo na animação de movimentos sintéticos. Até a década de 1990, os animes eram com frequência considerados uma forma barata de animação baseada em acetato[1] e com um orçamento bastante limitado (HU, 2010, p.2). Esse modo de animação limitada, pelo qual os animes são conhecidos, de acordo com Hu (2010, p. 98), reflete o grande crescimento industrial e econômico que ocorreu no Japão logo após o fim da Segunda Guerra Mundial.

O tipo de produção de animação atrelada aos animes é um processo quase que industrial. Devido a questões comerciais e históricas que fomentaram a indústria

[1] A animação em acetato consiste, em suma, na técnica de pintar formas e figuras sobre folhas de acetato — um material transparente que se assemelha ao plástico — e depois fotografá-las, a fim de criar a ilusão de movimento a partir da justaposição de fotogramas (WELLS, 1998, p. 7). Esse tipo de animação foi bastante utilizado em todo o mundo, antes de ser introduzido no Japão.

da animação japonesa, como mencionamos, durante muito tempo o tipo de animação predominante no Japão foi a baseada em acetato, que mais tarde, no século XXI, seria substituída pela animação digital, feita por meio de *softwares* de computador. Furniss (1998 *apud* HU, 2010, p. 91) descreve a animação em acetato como um processo que lembra o modo de produção taylorista (padronizado, mecanizado e com alta intensidade de trabalho).

Após o fim da Segunda Guerra Mundial, o Japão estava tentando desenvolver uma animação que refletisse as aspirações e ambições japonesas (HU, 2010, p. 75). Entre as décadas de 1960 e 1970, a popularização da televisão como meio de entretenimento levou os estúdios de animação japoneses a voltar suas produções para se adequarem a esse novo meio. Foi nesse contexto que a adaptação de mangás[2] japoneses em animação limitada, os animes, se popularizaram.

A indústria de animação comercial sempre foi bem consolidada no Japão, desde a segunda metade do século XX. Ela esteve presente durante toda a história da animação japonesa. Foi a animação comercial responsável por financiar diversos tipos de projetos, desde filmes mais rentáveis até animações experimentais. No entanto, durante a década de 1980, a bolha econômica que havia se desenvolvido no país, que potencializou o investimentos dos estúdios em realizações não comerciais, estourou, e a indústria decidiu subsidiar apenas projetos que priorizavam o lucro.

Em contrapartida a essa produção industrial de animação no Japão, diversos animadores investiram na cena independente, principalmente os que não trabalhavam com animação em acetato e utilizavam técnicas atreladas ao *stop motion*. Entre esse grupo de animadores independentes surgiu um estúdio, na década de 1980, que buscava produzir filmes que dessem liberdade artística aos diretores, o que não era possível nas produções comerciais.

O Studio Ghibli foi fundado em 1985 pelos diretores Hayao Miyazaki e Isao Takahata, junto ao produtor Toshio Suzuki, como empresa subsidiária da Tokuma Shoten, editora japonesa responsável por publicar os mangás de *Nausicaä do Vale do Vento*, de Miyazaki, e que se dispôs a produzir o longa homônimo que impulsionou Miyazaki a criar o estúdio, junto a Takahata e Suzuki.

[2] Narrativas gráficas japonesas, geralmente organizadas em formato de quadrinhos.

Os filmes produzidos pelo Studio Ghibli despertam o interesse tanto de críticos e pesquisadores de cinema, quanto do público geral por diversas razões. O estúdio se tornou objeto de distintas discussões e pesquisas, seja pelas sensações que geram no público (WEEDY, 2018), seja pela espetacularização da domesticidade (CROMBIE, 2021), ou por ser um dos poucos estúdios de animação no mundo que ainda utiliza a técnica tradicional de animação à mão.

Mesmo tendo conquistado espaço no cinema *mainstream* e recentemente ter fechado uma parceria com a Lucasfilm, produtora hoje pertencente à Disney, o Studio Ghibli surgiu a partir de uma insatisfação dos diretores fundadores do estúdio, Hayao Miyazaki e Isao Takahata, com o processo industrial de produção de animação no Japão. O Ghibli nasceu a partir do desejo de Miyazaki de produzir filmes em que não precisasse comprometer sua visão artística perante o lucro das produções. No entanto, o sucesso de bilheteria dos filmes, tanto nacional, quanto internacionalmente, permitiu que os diretores pudessem contar a história que quisessem, da forma que quisessem (ODELL e LE BLANC, 2015, p. 14).

De acordo com Odell e Le Blanc (2015, p. 18), foi só a partir de *O Serviço de Entregas da Kiki* (1989) que o estúdio conseguiu o retorno financeiro esperado em suas produções. O reconhecimento tardio dos filmes anteriores — *Meu Amigo Totoro* (1988), *Túmulo dos Vagalumes* (1988) e *Castelo no Céu* (1986) — como clássicos, a adoção de Totoro como mascote do estúdio, o sucesso dos filmes que seguiram o longa de Miyazaki lançado em 1989 e o dinheiro vindo dos *merchandisings* produzidos pelo estúdio renderam ao Ghibli os recursos que possibilitaram produções mais ambiciosas, como o longa *Meus Vizinhos, Os Yamadas* (1999), dirigido por Takahata, que foi feito de modo complementamente digital. Devido a esse sucesso de bilheteria, alguns autores, como Lamarre (2009 *apud* DENISON, 2018, p. 32), colocam o estúdio em um lugar quase de embate entre "arte" e "indústria", em que a animação atinge o público de modo massivo e ainda abre espaço para uma contemplação plástica.

Hu (2010, p. 46) aponta que enquanto Walt Disney recorria a uma “herança europeia” para as representações gráficas presentes nas animações que produzia, no território nipônico esse ímpeto, até os dias presentes, origina-se do xintoísmo, costumes e práticas e modos de pensar implementados na sociedade japonesa. Isso

se aplica não só à animação comercial, mas também à animação produzida pelo Studio Ghibli.

Ainda que Miyazaki e Takahata tenham personalidades e modos de fazer cinema bastante distintos, o Studio Ghibli conseguiu criar um “estilo da casa” — fundado nesse ímpeto japonês destacado por Hu (2010) — reconhecível em qualquer lugar e que rendeu a *A Viagem de Chihiro* (2001) o Oscar de Melhor Animação em 2003. O longa dirigido por Hayao Miyazaki, vencedor da categoria, concorreu com *Planeta do Tesouro* (2002), *A Era do Gelo* (2002), *Lilo & Stitch* (2002) e *Spirit: O Corcel Indomável* (2002), filmes produzidos por estúdios de animação norte-americanos renomados: Disney, Dreamworks e Fox. *A Viagem de Chihiro* (2001) foi o primeiro filme em língua estrangeira desenhado à mão a vencer a categoria de Melhor Animação e continua sendo o único até os dias presentes.[3]

O uso singular da metamorfose e do antropomorfismo nos filmes do Studio Ghibli é reconhecido por alguns autores, como Odell e Le Blanc (2015), como uma recorrência estilística dos diretores do estúdio. Ainda que o antropomorfismo e a metamorfose sejam elementos utilizados com frequência em produções animadas, os autores destacam que esses recursos são utilizados de um modo particular aos diretores do estúdio. De acordo com Odell e Le Blanc (2015, p. 27), o Studio Ghibli utiliza o antropomorfismo de uma forma mais sutil. Essa sutileza se encontra no uso do antropomorfismo e da metamorfose como reflexo de uma historicidade cultural e na apresentação de graus mais sutis entre o figurativo e o figural na representação desses recursos. É comum observar nos filmes do estúdio animais com características humanas, mas que ainda mantêm seus traços individuais de animais, como em *Goshu, o Violoncelista* (1982) e *Pom Poko: A Grande Batalha dos Guaxinins* (1994), de Takahata, e *O Reino dos Gatos* (2002), de Hiroyuki Morita. Quanto à metamorfose, ela é utilizada para representar visualmente as emoções e o estado mental dos personagens ou demonstrar manifestações de magia e força.

Partindo dessa hipótese, a pesquisa tem como objetivo analisar como a metamorfose e o antropomorfismo são figurativizados em *Pom Poko: A Grande Batalha dos Guaxinins* (1994), de direção de Takahata, e *A Viagem de Chihiro* (2001), dirigido por Miyazaki. Em vista disso, pretendemos:

[3] Até a última edição da premiação, a 95ª cerimônia do Oscar, que ocorreu em março de 2023, o filme se mantém como o único a ter conquistado este feito.

a) Definir o processo de enunciação cinematográfica e figurativização, compreendendo-os como fatos de um recurso estilístico recorrente nos filmes;
b) Discorrer sobre o cinema japonês a partir do processo de animação;
c) Identificar especificidades culturais japonesas importantes para uma análise efetiva dos filmes;
d) Descrever como são conceitualizadas a metamorfose e o antropomorfismo na animação.

Tendo em vista a relevância das produções realizadas pelo Studio Ghibli, viu-se pertinente um estudo do estilo cinematográfico do estúdio e de seus diretores fundadores, a fim de compreender não só o processo formal da produção dos filmes do estúdio e suas implicações culturais e históricas, mas também de munir pesquisas futuras sobre o Studio Ghibli e os processos formais da produção de animações.

O estudo comparativo sobre os dois diretores se mostra como uma escolha imprescindível, visto que a maioria das pesquisas e dos olhares sobre o estúdio são voltados apenas para Miyazaki (ODELL; LE BLANC, 2015, p. 19) e muitas vezes acabam por negligenciar uma perspectiva analítica sobre Takahata. Estabeleceram-se como critérios de seleção dos filmes analisados as seguintes determinações: (1) os filmes analisados precisam conter a presença de ambos recursos, metamorfose e antropomorfismo; (2) e esses elementos devem ser recorrentes durante boa parte da produção. Em vista disso, foram selecionados para a análise o longa *Pom Poko: A Grande Batalha dos Guaxinins* (1994), dirigido por Takahata, e *A Viagem de Chihiro* (2001), com direção de Miyazaki. *Pom Poko: A Grande Batalha dos Guaxinins* (1994) é um dos poucos longas de Takahata, lançado pelo Studio Ghibli, que faz uso simultâneo tanto da metamorfose, quanto do antropomorfismo. O único outro longa-metragem de Isao Takahata que apresenta ambos os recursos é *O Conto da Princesa Kaguya* (2013), porém de modo bastante pontual e em poucas cenas. Por outro lado, a metamorfose e o antropomorfismo são observados durante toda a extensão de *Pom Poko*. *A Viagem de Chihiro* (2001) é um dos longas de Miyazaki que mais apresentam o uso simultâneo de metamorfose e antropomorfismo, ainda que eles estejam presentes em diversas outras produções

do diretor — como *Princesa Mononoke* (1997), *O Castelo Animado* (2004) e *Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar* (2008) — de modo mais contido.

Para a realização da análise, utilizamos a abordagem metodológica de Bordwell (2008), que visa investigar o estilo cinematográfico de um diretor, estúdio, escola, ou grupo de diretores. O estilo cinematográfico, a partir da perspectiva de Bordwell (2012), é o do resultado de seleções que os diretores fazem diante de alternativas disponíveis e que se apresentam de forma recorrente em um corpo de obras. A análise de estilo de Bordwell (2008) consiste em compreender como essas escolhas são feitas, ao mesmo tempo em que as localiza historicamente, pois muitas delas vão depender de contextos históricos, biográficos, tecnológicos e/ou políticos que circundam a realização de um filme.

Este trabalho se divide em quatro momentos. Inicialmente apresentamos de modo geral, no capítulo 1, considerações sobre o cinema como linguagem e discutimos como a linguagem da animação se distingue da linguagem do cinema *live action*, ao passo que buscamos definir o processo de enunciação cinematográfica e a figurativização no cinema. No capítulo 2 discorremos sobre o cinema japonês, por meio do viés da animação, definimos o conceito de antropomorfismo e metamorfose e apresentamos um panorama histórico e estilístico sobre o Studio Ghibli, considerando especificidades culturais pertinentes para a análise dos filmes abordados na pesquisa. Em um terceiro momento, apresentamos a metodologia de análise de estilo de Bordwell (2008) para, enfim, analisarmos os filmes *Pom Poko: A Grande Batalha dos Guaxinins* (1994) e *A Viagem de Chihiro* (2001), no quarto e último capítulo, a fim de investigar como a metamorfose e o antropomorfismo são figurativizados nessas produções.

2 LINGUAGEM DA ANIMAÇÃO, ENUNCIAÇÃO E FIGURATIVIDADE

A linguagem é, *grosso modo*, um conjunto de elementos que possuem uma organização interna e regras combinatórias, com o intuito de gerar um discurso, por meio da organização de uma "fala" (FIORIN, 1998, p. 10). A partir dos elementos que constituem a visualidade e a sonoridade do audiovisual (a imagem e o som), é possível realizar um processo narrativo e criar um discurso. Sendo assim, ao compreendermos a linguagem como um sistema de signos destinados à comunicação, pode-se reconhecer o cinema como um conjunto de relações da imagem com a palavra e, portanto, também como uma linguagem, visto que a sua matéria, o audiovisual, comporta expressão e conteúdo. Assim como Metz (1972, p. 127) aponta, a manipulação da imagem e do som no cinema faz do que poderia ser um simples registro mecânico da realidade um discurso.

Contudo, é importante destacar que tratamos de uma linguagem muito pouco sistemática, como sugere Martin (2005, p. 24). Essa "assistematicidade" se dá devido ao caráter mutável da linguagem fílmica, que é submetida às diversas inovações da arte. Por ser sempre sujeita a uma série de mudanças e diferentes convenções em momentos distintos da história do cinema, as unidades significativas da linguagem cinematográfica não possuem significado estável e universal, variando, portanto, de acordo com o período histórico. O que é considerado montagem acelerada na década de 1960, por exemplo — na qual os planos possuem uma duração média de 9 a 7,1 segundos (SALT, 2009, p. 302) — é equiparado à montagem lenta do início do século XXI — no qual a duração média de planos é inferior a 2 segundos (SALT, 2009, p. 377). Essa variação do significado das unidades da linguagem cinematográfica através dos anos só é possível porque o cinema opera com a imagem dos objetos, não com os objetos em si. Ou seja, no cinema, os objetos se organizam em um sistema de imagens, que, por sua vez, ordenam-se em um sistema de símbolos (MITRY, 1963 *apud* SILVA, 2009, p. 225).

São exatamente essas "imagens dos objetos", arranjadas, transformadas e reestruturadas, que se tornam parte dos enunciados e criam um discurso. Martin (2005, p. 24) defende que é isso que diferencia o cinema de outros meios de expressão cultural, pois a realidade que aparece na tela nunca é totalmente neutra, mas sempre um sinal de "algo mais". Esse algo mais, citado por Martin (2005), é

construído (ou sugerido) pelo cineasta por meio da imagem sincretizada com o movimento, com os elementos da linguagem visual e com os da sonoridade (fala, música, ruídos). São eles, a imagem e o som, os elementos de base da linguagem cinematográfica, audiovisual ou fílmica, como nos referimos acima. Todos os símbolos e criação de significado no cinema se dão por meio da imagem e do som.

É também na imagem cinematográfica que Bazin encontra um aspecto fundamental à linguagem fílmica.

> Por “imagem”, entendo de modo bem amplo, tudo aquilo que a representação na tela pode acrescentar à coisa representada. Essa contribuição é complexa, mas podemos reduzi-la essencialmente a dois grupos de fato: a plástica da imagem e os recursos da montagem (que não é outra coisa senão a organização das imagens no tempo). (1991, p. 67)

Ou seja, a imagem fílmica é repleta de elementos e símbolos que representam algo e, ao representá-lo, produzem sentido. Esses elementos diversos que constituem uma imagem fílmica são o que Bazin (1991, p. 67) chama de “plástica da imagem”. A “plástica da imagem” nada mais é do que do que elementos formais de um filme que constituem o seu “corpo estético”: a interpretação, o estilo do cenário e da maquiagem, a iluminação, o enquadramento e escolha de ângulos, a movimentação de câmera, dentre outros inúmeros aspectos. Esse "corpo estético" se constrói predominantemente a partir de escolhas feitas pelo realizador por exigência do próprio “texto”, já que constituem um princípio formal do cinema. Muito raramente elas são feitas de forma acidental, pois compreendem símbolos que possuem o fim de criar um significado, de comunicar algo. Ao fazer escolhas formais no cinema, ao criar a “plástica da imagem”, o realizador está criando um sujeito que enuncia e assim, consequentemente, um enunciado, sugerindo um olhar e um ouvir, que são apreendidos pelo espectador, a partir de seu repertório pessoal, e extrapolam a intenção inicial do realizador.

No entanto, é importante destacar que o que constitui a “plástica da imagem” do *live action* são elementos diferentes dos presentes na imagem animada, como veremos adiante.

2.1 LINGUAGEM DA ANIMAÇÃO

Ambos, *live action* e animação, partem do mesmo princípio, o de ilusão do movimento, que se dá por meio da sucessão de imagens estáticas em uma certa velocidade, geralmente 24 quadros por segundo, com o fim de fazer parecer que estão se movendo. Entretanto, convencionou-se chamar de “animação” a produção sintética do movimento pelo trabalho quadro a quadro, como citamos anteriormente, enquanto, por outro lado, o cinema *live action*, caracteriza-se pela captura do movimento pela câmera.

Devido às técnicas utilizadas no trabalho quadro a quadro, surgiram elementos específicos à animação, dos quais o cinema *live action*, geralmente, não compartilha. No cinema *live action* clássico, a enunciação frequentemente se dá pelo corte e pela justaposição de planos (a montagem), devido às limitações técnicas na realização desse tipo de produção. Do mesmo modo que na linguística a fala por si só não sofre determinação social (FIORIN, 1998, p. 12), a imagem atrelada ao som, no texto audiovisual, significam muito pouco por si só; o discurso se dá a partir da justaposição desses elementos, a montagem. A animação, por sua vez, destaca-se por ser uma linguagem híbrida fundada no cinema e nas artes pictóricas. A linguagem da animação é o que Menezes (2005, p. 7) chama de “linguagem cine-plástica”. Enquanto o *live action* é fundado, frequentemente, no registro fotográfico da câmera, a animação está mais alinhada à matéria plástica, o que faz com que a visualidade e o corpo estético dessas duas manifestações sejam diferentes.

A partir do trabalho quadro a quadro, a animação se livra da restrição ao corte, próprio da filmagem corrida e, por meio da manipulação de diversas técnicas de organização interna específicas da linguagem (como as possibilidades do desenho em película, a técnica da metamorfose, o uso da perspectiva, trocadilhos visuais, dentre outras); constrói sua narratividade cinematográfica[4] — no cinema

[4] Segundo Metz (1972, 114) antes de se tornar uma linguagem, com seus códigos específicos, o cinema era apenas um processo mecânico de registro e reprodução. Foi só a partir do desenvolvimento do processo narrativo que ele passou a elaborar um conjunto de processos significantes. Atrelada a esse processo narrativo está a diegese cinematográfica. Proveniente do grego, a palavra diegese significa “narração” e corresponde à instância representada no filme, isto é, o enredo em si, associado ao tempo e espaço implicados nele e por ele, incluindo personagens, cenários, acontecimentos e outros elementos narrativos (METZ, 1972, p. 118). Em outros termos, a diegese trata do espaço e do tempo em que as relações da narrativa se constroem e se tornam coerentes (SPINELLI, 2010, p. 84). O termo "narrativo" diz respeito à narração. Por outro lado, “narratividade”, no âmbito da semiótica discursiva, refere-se a uma “mudança de estado”. Isto é, em suma, a narratividade consiste na passagem da conjunção para a disjunção, ou vice-versa (CASTILHO, MARTINS, 2005; MARTINS, 2009). Utilizando o exemplo de Fiorin (1999): se um sujeito A entra em disjunção com o objeto “vida”, a estrutura narrativa correspodente a essa mudança de estado pode ser tematizada como assassinato, suicídio ou acidente.

narrativo, é claro —, pelas transformações da figuratividade quadro a quadro (MENEZES, 2005, p. 13-14).

Segundo Menezes (2005), a figuratividade quadro a quadro é identificável no processo de metamorfose, na sobreposição de camadas, nas quebras de ilusão de movimento e nos trocadilhos visuais. A metamorfose é definida pela autora como o processo de deformações e transformações dos elementos figurativos, realizado pelo trabalho quadro a quadro e, geralmente, utilizado em transições de cenas. Nas figuras 2.1 a 2.8, retiradas do curta-metragem de animação *Fantasmagorie* (1908), de Émile Cohl, pode-se apreender o processo de deformação dos traços que compõem a imagem que caracteriza a metamorfose.



Figura 2.1: Um homem tenta assistir a um espetáculo, mas uma mulher com um penteado grande senta na frente dele.



Figura 2.2: Ele levanta e arranca os adornos do penteado da mulher, deixando-a só de peruca.



Figura 2.3: O homem retira a peruca da cabeça da mulher.



Figura 2.4: A cabeça da mulher se transforma em um círculo. Dentro do círculo há um pequeno palhaço.



Figura 2.5: O círculo cresce e o palhaço também.



Figura 2.6: O círculo se torna o próprio palhaço, que levanta o homem e o arremessa ao outro lado do quadro.



Figura 2.7: O homem, que fora arremessado, é substituído por um tipo de cachimbo figural.



Figura 2.8: Quando o cachimbo atinge o chão, o palhaço diminui de tamanho, tornando a escala de tamanhos mais realista.

Na sobreposição de camadas, o plano de fundo e personagens são separados em diversos níveis, sobrepostos para formar uma só imagem, e se movem em velocidades diferentes, com o intuito de criar uma percepção de campo e profundidade mais realista e próxima à real do olho humano, como podemos observar nas figuras 2.9 a 2.14, retiradas da introdução de Disney à câmera multiplanos do curta *Walt Disney's MultiPlane Camera*. Quando empregada como recurso narrativo, essa técnica amplia a possibilidade de criação de espaços e tempos independentes em uma mesma sequência.



Figura 2.9: Mickey Mouse caminha pela floresta e encontra um tronco de árvore no caminho. Ele se prepara para pular.



Figura 2.10: Mickey se agacha e parte de seu corpo fica oculto atrás do tronco. A personagem e o cenário estão em duas camadas diferentes sobrepostas.

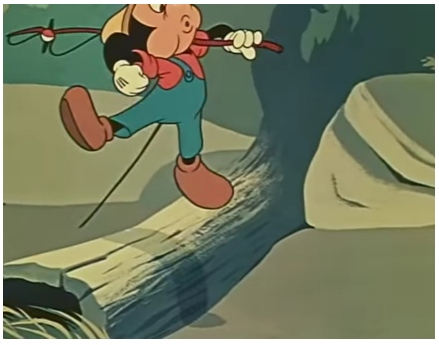


Figura 2.11: Após pegar impulso Mickey salta sobre o tronco. Seu corpo gera uma sombra sobre o tronco.



Figura 2.12: Mickey está prestes a atingir o chão e seu corpo está à frente do tronco.



Figura 2.13: Mickey alcança o chão e sua personagem aparece à frente tanto do tronco que atravessou, quanto do resto do cenário ao fundo.



Figura 2.14: A personagem de Mickey avança pelo cenário e mais espaço vai sendo apresentado na tela.

O efeito de quebra de ilusão de movimento é criado a partir da substituição de elementos na imagem por meio do processo quadro a quadro. O que diferencia essa técnica da metamorfose é o fato de que o processo de substituição ou transformação feito na metamorfose respeita a fluidez de movimento, enquanto a quebra de ilusão é utilizada com a intenção de romper com a naturalidade da ilusão do movimento. Podemos observar o uso dessa técnica nas figuras 2.15 a 2.18, retiradas do episódio *De Sururu no Castelo* da série *Scooby-Doo, Cadê Você?* (1969). Em um quadro está Scooby, no outro um objeto borrado o substitui e na figura 2.17 resta apenas um tapete em quadro.



Figura 2.15: Scooby-Doo, coberto por um tapete, arranha a porta fechada, tentando fugir de um fantasma.



Figura 2.16: Scooby é substituído por um objeto borrado, quebrando o movimento anterior, de arranhar. O tapete fica para trás.



Figura 2.17: A porta se destroça e Scooby some. Apenas o tapete e uma série de nuvens de poeira aparecem em quadro.



Figura 2.18 O tapete flutua enquanto as nuvens de poeira se dissipam, indicando a fuga de Scooby do local.

Os trocadilhos visuais, por sua vez, são transições de cenas que aproveitam a semelhança entre elementos icônicos na transição de quadros. É possível observar um trocadilho visual na transição de uma das cenas da abertura da série *Scooby-Doo, Cadê Você?* (1969), ilustrada nas figuras 2.19 e 2.20.



Figura 2.19: Crânio humano, posto em cabeceira empoeirada, começa a brilhar, assustando Fred e Velma.



Figura 2.20: Outra caveira com olhos brilhantes é utilizada como trocadilho visual para a transição de cenas da abertura.

Embora o corte e a montagem — nos quais o cinema *live action* clássico é fundado — tenham nascido das limitações técnicas da filmagem corrida, eles foram incorporados à linguagem da animação. É por essa razão que Menezes (2005) a nomeia, como vimos, de linguagem cine-plástica, pois aliados ao corte e à justaposição de planos, os elementos da imagem plástica como o ponto, a linha, a forma, a cor, a luz, o tom, a textura, a escala, a profundidade e o movimento são incorporados ao que Menezes (2005, p. 51) aponta serem recursos próprios da linguagem da animação, que já citamos anteriormente: a metamorfose, a sobreposição de camadas de imagens (com o intuito de criar realismo aproximando a imagem animada da percepção visual de campo e profundidade), a quebra da ilusão de movimento e os trocadilhos visuais. São a partir desses elementos que se cria a enunciação na animação.

2.2 ENUNCIAÇÃO

A enunciação é o processo de construção de um enunciado. Já o enunciado é o resultado alcançado pela enunciação. Ambos são duas faces de uma mesma

moeda: a primeira produz o segundo; o segundo só existe em função da primeira. O processo de enunciação, como aponta Spinelli (2010, p. 77), é tido muitas vezes como um ato singular e impossível de ser replicado, visto que, na perspectiva da autora, trata de um fazer comunicativo. Isto é, a enunciação, de acordo com Spinelli (2010, p. 77), é o ato que permite a passagem da virtualidade para a "perfórmance". Em outros termos, ela é a transição de uma competência para a organização de uma estrutura "linguageira" sob a forma de um discurso. Esse processo se configura como uma competência, pois o enunciador[5] é munido de um código (língua/linguagem) para se comunicar e faz uso dele na execução do processo comunicativo. O sujeito é (auto) induzido a produzir um enunciado, desse modo, ele adquire competência para realizá-lo e, por fim, o produz.

Portanto, devido a essa impossibilidade de replicação do fazer comunicativo da enunciação, é a partir do enunciado, e das marcas do fazer enunciativo presentes nele, que se buscam traços do processo de enunciação. A autora aponta que o estudo da enunciação possibilita comparar e articular o discurso com o seu processo de produção, pois as marcas da enunciação presentes no enunciado permitem identificar as escolhas e sugestões/opções relacionadas à concepção de um texto. Ou seja, esse processo implica que se analisa o texto ao mesmo tempo em que se investiga o contexto das condições de sua produção.

A análise de um texto fílmico parte do pressuposto de que ele trata de um texto maior, que tem embutido nele mesmo uma soma de outros textos. O texto é a expressão de um conteúdo, o discurso; e o discurso é manifestado pelo arranjo da manifestação, isto é, do texto propriamente dito. Sendo assim, ao assimilarmos o cinema como uma linguagem, pressupõe-se que a enunciação constrói seu produto, o enunciado (o filme ou o texto audiovisual), ao mesmo tempo em que se constrói nele. No cinema, o processo enunciativo é uma instância que abre um campo de significação, dado que, mesmo que o sujeito enunciador carregue o enunciado de escolhas e sugestões/opções, o significado dado ao enunciado leva em conta a significação feita pelo espectador, a partir de um repertório pessoal prévio (CASETTI, 1989 *apud* SPINELLI, 2010, p. 78-79).

---

[5] Segundo Spinelli (2010, p. 81), o enunciador, no cinema, é aquele que organiza e manipula a imagem e o som em discurso. Já o enunciatário nada mais é do que o sujeito a quem o discurso se dirige, que o recebe e o interpreta, em uma dinâmica semelhante à de emissor/receptor, interlocutor/interlocutário.

Para Metz (1991 *apud* SPINELLI, 2010, p. 80) a enunciação é o ato em que partes do texto “falam” sobre este mesmo texto, fazendo com que ele deixe inscrito no seu enunciado as marcas da enunciação, visto que, no texto audiovisual, ao mostrar um modo de olhar diferente do “natural”, o realizador está chamando atenção para o fazer cinematográfico, e, desse modo, denota marcas da enunciação.

No cinema há textos que Spinelli (2010, p. 78) denomina "enunciado enunciado", nos quais as marcas da enunciação não são explícitas, e textos com “enunciação enunciada”, nos quais é possível perceber a presença da enunciação no enunciado. No enunciado enunciado o filme se desenrola (e é organizado para se desenrolar dessa forma) de modo que os acontecimentos não chamam atenção para suas condições de produção. Spinelli aponta que

> Este processo é relacionado aos filmes ficcionais narrativos, onde os fatos são narrados sem que se atestem os recursos que determinam a maneira de narrar, isto é, a enunciação não é evidente no enunciado. (2010, p. 83)

Nesse tipo de texto audiovisual, o enunciador articula os elementos presentes no filme para que a representação na tela seja semelhante à qual o espectador vê o mundo "naturalmente". Por outro lado, nos textos com enunciação enunciada, as marcas da enunciação podem se dar de diversas formas, seja por meio da montagem, da movimentação de câmera, da escala dos planos, ou até mesmo das relações da imagem com a palavra. Um desses momentos em que o realizador revela, dentro do próprio texto audiovisual, o fazer enunciativo, é o uso da interpelação, o ato de se dirigir para a câmera (SPINELLI, 2010, p. 83). Em *Pom Poko: A Grande Batalha dos Guaxinins* (1994), o diretor Isao Takahata faz uso da interpelação, um “tabu” no cinema. Esse recurso pode ser observado em uma cena em que um dos *tanuki*[6] se dirige à câmera e fala com o público, por intermediação do olhar e ouvir do sujeito enunciador abstrato do filme. A movimentação de câmera em *Midsommar: O Mal Não Espera a Noite* (2019) e *Hereditário* (2018) é um outro exemplo de enunciação enunciada. Em ambos os longas há a recorrência de um recurso de movimentação de câmera utilizado pelo diretor Ari Aster para

[6] Na crença popular japonesa, os *tanuki*, os cães-guaxinins japoneses, possuem a capacidade de se metamorfosear e transformar não só a si, mas também outros objetos e lugares, geralmente com o intuito de enganar os humanos. Não só os cães-guaxinins, mas outros animais, como as raposas (*kitsune*) e alguns gatos, têm a habilidade de se transformar desse mesmo modo.

proporcionar um certo estranhamento ao espectador em momentos de transitoriedade narrativa, nos quais a imagem inicialmente aparece de ponta a cabeça e, com a movimentação de câmera, vai girando e, enfim, retorna à posição “tradicional”, semelhante ao modo como o espectador enxerga o mundo. Esse recurso, por colocar o espectador nesse local de estranhamento, chama a atenção para o processo de realização do filme e, portanto, trata de uma marca de enunciação possível de observar no enunciado, o produto audiovisual final.

Segundo Spinelli (2010, p. 78), a enunciação pode ser analisada também como a instância criadora ou instauradora do sujeito enunciador, a partir de um processo complexo do qual a delegação de vozes faz parte. É na enunciação que um sujeito (abstrato) enuncia em um determinado tempo ou espaço. Todo o tempo e espaço do texto são organizados em torno da figura do sujeito, o qual é tomado como ponto de referência. No entanto, Spinelli aponta que

> A presença da enunciação no cinema, diferentemente da linguística, é difícil de ser identificada, pois para que ela exista pressupõe-se um sujeito que enuncia e outro que receba esta enunciação. Porém, no cinema o sujeito da enunciação, muitas vezes, aparece ausente do enunciado quando, por exemplo, os acontecimentos se contam por eles mesmos (não existe um “eu” e/ou um “ele” que narrem claramente a história). (2010, p. 78)

Isso se dá pois o sujeito enunciador está muito mais alinhado com uma condição de realização do cinema do que com um indivíduo. Portanto, reconhecer o sujeito enunciador como essa figura abstrata no cinema é de certo modo facilitado, visto que a enunciação fílmica não apresenta uma natureza antropomórfica, assim como a enunciação verbal aparenta ter. Ainda que frequentemente os acontecimentos de um filme, *grosso modo*, narrem-se por eles mesmos, é possível pressupor, por meio das marcas da enunciação observadas no enunciado, o tipo de narração, se é subjetiva, em primeira pessoa, ou objetiva, em terceira pessoa. No primeiro caso, na narração subjetiva em primeira pessoa, alguma personagem assume o fio da narrativa, e a história passa a ser contada a partir do seu ponto de vista. No segundo caso, apagam-se as marcas de alguém que assume o discurso e as cenas vão sendo apresentadas dentro de uma determinada lógica, mesmo que sejam inseridas falas em *off*, de uma terceira pessoa.

O filme é organizado por diversos pontos de vista (e de escuta) centralizados a partir da figura do sujeito enunciador e esse sujeito é “atorializado” no papel do

realizador ou diretor do filme, ainda que o espectador também exerça um papel ativo na significação. O processo de enunciação é marcado por um jogo entre o modo como algo é mostrado e o modo como algo é visualizado, a partir de contribuições tanto do enunciador, quanto do enunciatário. O papel do enunciador consiste em escolher e sugerir angulações, movimentos de câmera, escalas de planos, usos de corte, músicas, sons, ruídos etc. Portanto, pode-se dizer que a enunciação, em si, é um processo atravessado por diversas escolhas ou sugestões/opções. Em contrapartida é importante também destacar que, embora o sujeito enunciador no cinema delegue a voz da narração e seja “atorializado” pelo realizador (e pelo espectador), ele não é uma pessoa, esse ser antropomórfico. Mesmo que a narração se dê em primeira pessoa, a voz da narração não é a do próprio diretor, do mesmo modo que, na literatura, ainda que um livro seja narrado em primeira pessoa, o narrador não é necessariamente o escritor. Esse fio condutor, antropomorfizado ou não, parte das opções de escolha da enunciação do filme.

Do exposto, então, decorre que, a partir da perspectiva de Arlindo Machado (2007, p. 98), não há apenas um único sujeito cinematográfico, mas diversas espécies dele, há o que percebe e o que é percebido, o que sujeita o outro ao seu olhar e o que se sujeita ao olhar do outro. Isso se dá devido ao caráter híbrido do processo de delegação de vozes da narrativa cinematográfica. A complexa relação da imagem e do som, no texto audiovisual, torna os gestos da enunciação ainda mais multifacetados quando, por exemplo, a perspectiva da história é uma na imagem e outra no som, nos gestos ou nos diálogos, o que potencializa uma infinidade de possibilidades.

De acordo com Machado (2007), a expressão literária utilizada para se fazer marcação do narrador (quem empresta o olhar, ou melhor, a fala) é o "ponto de vista", expressão que, na verdade é uma metáfora, um empréstimo da arte pictórica, assim como "foco" é um empréstimo da fotografia e a retorna no cinema, com o uso da câmera. A partir disso, podemos afirmar também que, na animação, o "ponto de vista" retorna à arte pictórica, já que a arte da animação é fundada em grande parte na plasticidade, incorporada a alguns elementos da linguagem cinematográfica.

O ponto de vista, em si, é a inscrição do local de onde se observa a cena, a posição do equipamento de filmagem, no *live action* e na animação *stop motion*, e a escolha da perspectiva na hora do desenho, em animações de acetato ou outras

técnicas que exijam desenho ou pintura — e sejam independentes, ou não, do uso de câmera no processo de animação. Machado (2007, p. 22) ressalta que o ponto de vista é decorrente do código perspectivo da arte pictórica renascentista e, quando sistematizado no cinema, pela câmera fotográfica, passa a condizer com a posição da câmera em relação ao objeto que está sendo focalizado. Assim como afirmamos anteriormente, isso continua sendo válido para algumas técnicas de animação que utilizam marionetes, massinha, barro ou outros objetos com volume, mas em animações puramente pictóricas, como as em acetato, elas retornam ao elemento plástico da pintura ou desenho.

O ponto de vista, portanto, é o enquadramento, a escolha do que aparece na tela e do que está ausente. O sujeito enunciador, por sua vez, mesmo que invisível, encontra-se presente na tela, porque o que é mostrado, a escolha dos planos, ângulos e movimentação de câmera da cena, é determinado por sua posição, dentro do processo de delegação de vozes (ou olhares no texto audiovisual). Isto é, o tempo e o espaço do enunciado (o filme), como já destacamos, organizam-se em torno do sujeito enunciador. Em outros termos, o processo de delegação de vozes na enunciação, “atorializado” por esse sujeito enunciador, pode se dar de diversos modos, a partir da perspectiva de Machado (2007). Portanto, o sujeito enunciador no cinema não é antropomorfizado ou vinculado ao diretor, a uma personagem ou a algum elemento que assume a função de contar. Na verdade, ele trata de diversas potencialidades e virtualidades atreladas ao processo de delegação de vozes — ou da organização do tempo e do espaço do discurso, dito de outro modo.

Os distintos pontos de vista e de escuta que podem se estabelecer na imagem fílmica determinam os tipos diferentes de sujeitos enunciadores da narrativa. Machado (2007) direciona a discussão da identificação desses sujeitos a partir da apresentação de tipos de sujeitos enunciadores possíveis no cinema, os quais veremos em profundidade mais adiante: o sujeito ubíquo, a câmera subjetiva, o sujeito intermediário e o sujeito que apresenta a câmera subjetiva dentro da ubiquidade. Esses quatro tipos de sujeito são, *grosso modo*, estilos. Para cada um deles, há uma série de variáveis na delegação de vozes, da perspectiva, do ponto de vista etc., mas eles se sobrepõem a ela, porque acabam construindo traços estilísticos no audiovisual.

As possibilidades de escolhas e direcionamentos ao construir o corpo estético de um filme oferecem modos diversos de apresentar na imagem fílmica diferentes pontos de vista, seja por meio dos cortes, da montagem, da escolha de enquadramentos ou movimentação de câmera. Essas possibilidades são justamente a virtualidade atrelada à delegação de vozes na enunciação, que determina o sujeito enunciador. É ele, essa figura abstrata, o responsável por centralizar todos os fragmentos visuais e sonoros que os enquadramentos, ângulos, música, falas e som direto oferecem. A câmera, por sua vez, torna-se a "encarnação" desse observador centralizador e procura oferecer a melhor imagem possível para a compreensão da história. O sujeito ubíquo é marcado pela multiplicidade de pontos de vista e de escuta no texto audiovisual. Seja por meio de um plano geral, ou de um *close up*, a câmera cinematográfica, "encarnada" nesse tipo de sujeito, sempre será o olho onipresente responsável por registrar até os momentos mais íntimos (MACHADO, 2007, p. 25-28).

Para além do trabalho de câmera, a sucessão e a organização das sequências multiplicam as possibilidades desse tipo de sujeito, e é justamente essa pluralidade de olhares, mediados pela ação centralizadora do sujeito enunciador, que caracteriza a ubiquidade. Tem-se que em uma das cenas de abertura de *Pom Poko: A Grande Batalha dos Guaxinins* (1994), na qual a casa abandonada que servia de refúgio para alguns *tanuki* é destruída por uma escavadeira, o sujeito enunciador aponta uma certa ubiquidade a partir do desenrolar de planos, ângulos e movimentação de câmera. É nesse momento que a história narra-se por si só, como citamos, em que a presença desse sujeito abstrato é difícil de ser identificada, diferentemente do que ocorre na câmera subjetiva, por exemplo, em que a delegação de voz da enunciação é mais facilmente reconhecível. A câmera subjetiva, por sua vez, é marcada pelo que Machado (2007) denomina "ponto de vista individual", no qual a câmera, e o que ela vê, é interiorizada na personagem, e a paisagem fílmica se estreita (MACHADO, 2007, p. 31).

A Dama no Lago (1946), filme *noir* dirigido por Robert Montgomery, é um exemplo de enunciação pela câmera subjetiva, interiorizada na personagem. Na referida obra, todo o ponto de vista, o ver e o ouvir, é dado a partir da personagem principal Phillip Marlowe. A delegação de voz é estabelecida como subjetiva, ou seja, em primeira pessoa. O modo de contar a narrativa, pela câmera, assume e

mantém essa característica, o que cria, na obra, um enorme efeito de subjetividade que extrapola os próprios efeitos de interação que ela propõe com o espectador. A câmera enxerga o mesmo que a própria personagem, e é para o espectador, intermediado pelo sujeito enunciador, que o policial dá a ordem de prisão, e, através da câmera, os braços que estão sendo algemados parecem ser o do próprio enunciatário **(figura 2.21)**, que encarna Marlowe em um nível abstrato. Quando a câmera está frente a um espelho é o reflexo da personagem que o espectador enxerga **(figura 2.22)**.



Figura 2.21: Policial algema Marlowe, após dar a ordem de prisão ao protagonista. Ao levantar os braços para ser algemado, a posição da câmera faz parecer que são do próprio espectador.



Figura 2.22: Adrienne observa Phillip chegar pelo espelho. É o reflexo de Marlowe que aparece em tela, mas é para a câmera que ela olha.

O problema que surge em decorrência desse modelo narrativo é a dificuldade do corte. Quando há a multiplicidade de perspectivas, é considerado "natural" o corte para um outro ângulo ou enquadramento, desde que se obedeça à continuidade. Entretanto, se a narrativa é feita a partir de uma perspectiva individual o deslocamento da visão, do ver, está limitado ao da própria personagem. A câmera subjetiva nesse tipo de enunciação é o ponto de vista individual da personagem que a interioriza. Nesse tipo de cinema, o sujeito não joga mais livremente com os pontos de vista, como na ubiquidade, e que dita o que o outro vai ver, mas que se condiciona a ver pelo olhar do outro, da personagem, de um ponto de vista individual.

Entre a câmera subjetiva e a contraposição de olhares através da técnica campo/contracampo, há um modelo de sujeito intermediário, no qual a narrativa cinematográfica se dá na perspectiva individual de uma personagem, porém o ponto de vista se apresenta a partir da mistura entre a câmera subjetiva e a ubiquidade.

Isto é, há a multiplicidade de perspectivas, em que cortes e variações de ângulos são introduzidos. O sujeito se molda à visão da personagem, ou seja, não vai além dele e do que ele sabe, da sua experiência. Isso também ocorre na enunciação verbal, por exemplo, em narrativas policiais do tipo *Sherlock Holmes* em que o narrador, o Dr. Watson, conta a história no presente, mas respeitando o que ele sabia e não sabia no momento dos fatos já ocorridos. No cinema, o olho da câmera não é exatamente o da personagem, como na câmera subjetiva, e a trilha sonora não é seu monólogo interior, mas eles acabam se confundindo e se mesclando.

Machado (2007, p. 44) aponta Hitchcock como um mestre deste tipo de narrativa e a obra *Janela Indiscreta* (1954), como sua melhor representação. No filme o fotógrafo acidentado, Jefferies, espia tudo que acontece fora de seu apartamento por sua janela e a câmera no filme está limitada a essa perspectiva, à de Jeff. No entanto, o ponto de vista do filme não é dado a partir de uma câmera subjetiva, o olhar da câmera não é exatamente o de Jeff, ele também é narrado e visto em quadro, como é possível observar na figura 2.23. Porém, o que se vê na tela é restrito à experiência de Jeff do mundo de fora, a janela **(figura 2.24)**. No decorrer do filme o espectador também acaba conseguindo ver e saber coisas que Jeff não vê, ou sabe, demonstrando essa hibridização intermediária entre a ubiquidade e a câmera subjetiva.



Figura 2.23: Jeff, acidentado, olha pela janela.



Figura 2.24: Jeff, observa de sua janela, uma mulher andando inquieta pela casa.

O sujeito que apresenta a câmera subjetiva dentro da ubiquidade, por outro lado, é caracterizado pela internalização da câmera por uma personagem em apenas alguns momentos específicos da narrativa. Esse tipo de sujeito faz uso de recursos recorrentes no cinema, muito mais que a câmera subjetiva ou a narrativa intermediária (MACHADO, 2007, p. 57). No cinema clássico, o trabalho de câmera se dá muito mais pela apresentação da visão subjetiva de vários personagens do

que de um observador onividente, próprio da ubiquidade. No entanto, essa multiplicidade de perspectivas (fragmentada e subjetiva) é regida por um olhar central, que faz a mediação dos olhares, o sujeito enunciador.

Nesse tipo de organização do tempo e espaço narrativos em torno do sujeito há um jogo de espelhos, de troca de olhares, realizado por meio de um jogo sistemático de câmera em que os personagens tanto narram como são narrados, tanto observam como são observados. A função primordial do deslocamento de câmera, nesse tipo de ordenação, é alternar os pontos de vista dos personagens. Diferentemente da ubiquidade, não há variação muito grande de ângulos e um número de enquadramentos ilimitados, já que o jogo de câmeras depende do ponto de vista dos personagens em cena. Esse tipo de abordagem enunciativa pretende ressaltar a ambivalência de um olhar em relação a outro.

Machado (2007) aponta que *Os Pássaros* (1963), de Hitchcock, é um dos filmes que apresenta sequências em que o deslocamento de câmera é baseado no jogo de espelhos, em que os personagens estão constantemente observando e sendo observados. Esse esquema de observador/observado, ilustrado nas figuras 2.25 a 2.28, é controlado por um sujeito enunciador central, que se oculta, mas governa o deslocamento de pontos de vista quando considera necessário, justamente para ressaltar a ambivalência e a dualidade dos pontos de vista.



Figura 2.25: Mitch observa pelo binóculos Melanie chegar de barco.



Figura 2.26: Melanie se aproxima da cidade e observa Mitch no porto a distância.



Figura 2.27: Melanie chega de barco, a partir do ponto de vista de Mitch.



Figura 2.28: Mitch corre pelo porto à espera de Melanie, do ponto de vista dela.

Em todos os processos de deslocamento do ponto de vista há um sujeito centralizador que vai construir a lógica do enunciado a partir do sistema de sutura. Esse sistema de organização dos deslocamentos de olhares e escutas é a lógica do sujeito enunciador, ou da enunciação, simplesmente. É a partir do sistema de sutura que o sujeito faz com que a sequência tenha um sentido, uma lógica, a partir da sucessão de um ponto de vista (e escuta) por outro. Como já afirmamos, esses quatro tipos de sujeitos são perpassados por uma série de variáveis nos modos de contar, mas acabam por se tornarem de modo mais amplo estilos ou gêneros. O estudo desses tipos de sujeito como unidades possibilita uma leitura mais atenta e analítica dos diversos recursos ou mecanismos da linguagem do audiovisual empregados para a produção de efeitos de sentidos pela enunciação na produção do enunciado a que se dedica.

Machado (2007, p. 76) aponta que a forma mais elementar da sutura é a técnica do campo/contracampo, em que um enquadramento de um plano é sucedido pela extensão desse mesmo plano. Em um diálogo, por exemplo, temos um *close up* de uma personagem X conversando com uma personagem Y, ausente na tela. Esse plano é logo sucedido por outro *close up*, dessa vez da personagem Y, e quem está ausente desta vez é a personagem X. Esse esquema de espelhos, de ausência e presença, é o que marca o sistema de sutura, onde o visível e invisível constantemente trocam de lugar e que, a partir dessa troca, introduzem espaços na tela.

Contudo, é importante ressaltar que o sujeito enunciador não comanda apenas o olhar, isto é, a orientação da câmera, ele comanda também a *mise en scène*, a montagem e a sonorização (MACHADO, 2007, p.84). Assim como o ponto de vista na enunciação está relacionado ao olhar e à posição da câmera, o ponto de escuta está vinculado às falas (voz e narração), ao som (música e ruídos) e ao trabalho de mixagem realizado posteriormente, responsável por fazer o arranjo final desses elementos. Cada uma dessas opções integra a enunciação como produtora do texto audiovisual (o filme), do seu enunciado e, portanto, do seu discurso. Uma análise da recorrência dos modos de organização desses recursos na produção audiovisual contribui também para uma classificação genérica que corresponderia aos elementos de construção de um estilo.

Algumas dessas fontes sonoras, como os diálogos e, principalmente, os ruídos, estão relacionadas à imagem e, dependendo da intensidade do som, podem indicar um ponto de escuta, diferentemente das músicas, que são adicionadas posteriormente, como um "comentário exterior abstrato". No entanto, o som é unidimensional, enquanto os olhos estão limitados a observar apenas o que está em seu campo de visão, os ouvidos podem ouvir sons que estão fora dele; dessa forma, é difícil identificar pontos de escuta.

Porém, Machado (2007, p. 110-111) sugere que o ponto de escuta pode se dar, *grosso modo*, de duas formas no "texto" cinematográfico: pela imagem e pela própria trilha sonora. Quando uma personagem escuta um som e se vira em sua direção, é possível identificarmos a origem do ponto de escuta a partir da movimentação da personagem, é aí que se dá o ponto de escuta pela imagem. Já pela própria trilha, é possível identificarmos esse ponto com um sussurro, por exemplo, mesmo não enxergando visualmente, sabemos que a origem do som está perto da personagem por indicação da trilha.

Dentro do processo de enunciação cinematográfica há uma relação de comunicação entre o enunciador e o enunciatário, em que se pressupõe que o enunciatário tem conhecimento sobre o saber no enunciador, e vice-versa, para que o processo de comunicação seja efetivado, e ambas as partes, *grosso modo*, se "compreendam" (FLOCH, 1985, p. 77). É por essa razão que no cinema se concretizou a continuidade narrativa: é importante que o contrato entre enunciador e enunciatário seja bem estabelecido para que a comunicação se efetive de modo ativo — e não meramente de modo passivo, vertical e indiferente. Se, por exemplo, a sucessão de uma cena por outra não parece crível, não faz sentido para o espectador, isso acaba desencadeando uma quebra no processo de comunicação. Não só a continuidade, mas diversas outras convenções da linguagem cinematográfica foram estabelecidas pensando justamente em preservar ou orientar a compreensão de ambos, enunciador e enunciatário , a exemplo da coerência de continuidade.

Por fim, é também papel do enunciador ter conhecimento do que o enunciatário considera ser a realidade e o que ele julga ser fiel à realidade, o que Greimas chama de "contrato enunciativo" (FLOCH, 1985, p.78). Dentro do contrato enunciativo, o processo de crivo do enunciatário da "imitação" do real está

atravessada por convenções sociais sobre o reconhecimento dos objetos. Durante a leitura de um "texto", o crivo de leitura exige que o que está sendo representado seja dotado de significado, dessa forma transformando as figuras visuais em signos-objeto (GREIMAS, 1984, p. 24-25). É dentro desse processo cognitivo de entender o que está sendo representado como "real", o processo de mimese, que a figuratividade se encontra. Sendo assim, o verdadeiro, ou o parecer verdadeiro, na animação segue regras de construção internas que autorizam, dentre outras ações, a metamorfose.

2.3 FIGURATIVIDADE

A semiótica discursiva considera uma imagem como um enunciado, ela é um objeto com sentido, porque é construída por formas, e a partir de como as formas são organizadas, ela (a imagem) torna-se um espaço capaz de produzir sentido (FLOCH, 1985, p. 77-79). As unidades presentes na imagem, constituídas a partir de traços, são formantes que se dividem em eidéticos (formas), cromáticos (cores), topológicos (distribuição no espaço) e de efeitos de materialidade ou de textura, que, no conjunto, produzem as “figuras”. Greimas (1984, p. 26) aponta que as figuras são caracterizadas pela reunião de traços heterogêneos mínimos para a sua identificação como representante de um objeto do mundo natural, ou seja, são representações pouco detalhadas, *grosso modo*, mas reconhecíveis como uma “imitação” de algo real. Em outros termos, os traços são organizados para gerar efeito de verdade ou de realidade. O elemento fundamental de um texto figurativo, de acordo com Fiorin (1998, p. 24), é a figura. De modo concreto, a figura trata do elemento semântico[7] que corresponde a algum elemento do mundo natural, como cadeira, janela, pessoa, árvore, etc. (FIORIN, 1998, p. 24). A figura — assim como o tema, nos textos não-figurativos — é a concretização ou abstração de um elemento semântico, respectivamente. Portanto, sua forma de gerar efeito de verdade e realidade pode ocorrer de diversas formas e vai depender da formação social da época em que foi produzida. O processo de concretização ocorre em diversos níveis

[7] A semântica discursiva, segundo Fiorin (1998, p. 18), corresponde aos conteúdos que são investidos em moldes sintáticos abstratos. Isto é, ela trata do que inconscientemente se associa a um determinado elemento no processo de produção de um discurso. Utilizando a exemplificação do autor, o elemento semântico “liberdade” pode ser concretizado — em primeiro nível — como “não-trabalho” ou “lazer”. De acordo com Fiorin (1998, p. 19), a semântica discursiva é do campo de determinações inconscientes visto que os elementos semânticos de um dado momento histórico dependem da formação social e da maneira de ver o mundo dessa mesma época.

e possibilita que um mesmo elemento semântico seja figurativizado de maneiras distintas em diferentes discursos. Em um percurso de figuratividade, que se dá em diversos graus, temos o mais concreto (mais figurativo) em um extremo e o abstrato (mais figural) em um outro extremo. O abstrato é o que concerne o tema[8].

A figuratividade, por sua vez, é um certo modo de leitura e produção da visualidade de um texto, é como os elementos figurais e figurativos são lidos e produzidos. Essa distinção entre elementos figurativos e figurais é uma questão-chave para a compreensão da figuratividade de uma produção, pois apontam e direcionam, justamente, para os aspectos de realização (o porquê foi representado dessa forma, com qual intenção/intencionalidade) e de leitura (da forma que foi representado, como é lido esse objeto). Floch (1985, p. 78) distingue esses dois elementos definindo uma imitação figurativa como uma desmontagem que a sociedade faz do seu mundo natural e a figural como uma articulação do mundo visível que não necessariamente seria identificável, que não completa o processo de mimese, isto é, uma representação da realidade que não tem a pretensão de ser completamente fiel ao real. De acordo com Floch (1985, p. 78), a iconização[9], o tentar parecer real, é sempre um processo figurativo, mas nem todo processo figurativo é icônico. A iconização e a abstração, o desinteresse na representação fiel do mundo natural, são graus diferentes da figuratividade e, entre eles, estão o processo figurativo e figural.

Em *Pom Poko: a Grande Batalha dos Guaxinins* (1994), como veremos adiante, é possível observar três graus distintos de figuratividade, dois deles estão ilustrados nas figuras 2.29 e 2.30. Na figura 2.29, nota-se que a representação dos cães-guaxinins japoneses é mais concreta e menos abstrata. Trata-se de uma representação, *grosso modo*, mais realista dos animais, que corresponde a como eles são observados na natureza. Na segunda figura, a representação dos *tanuki* é antropomorfizada e, portanto, um pouco mais abstrata e menos concreta, ainda que possua traços que remetem ao animal real, como o desenho da pelagem, o focinho bem definido, o uso das cores, dentre outros elementos.

---

[8] Tema, segundo Fiorin (1998, p. 24), é o elemento semântico que corresponde a algo que não está presente no mundo natural, mas que ainda assim assume o papel de categoria ordenadora dos fatos que são observados. Paixão, tristeza, traição e liberdade são exemplos de temas, a partir da definição do autor.

[9] A iconicidade, a partir da perspectiva de Floch (1985, p. 78), é a relação de semelhança com a realidade do mundo exterior, resultado da produção de um efeito de sentido de realidade, ou seja, ela é um objeto do tentar reproduzir o mundo "natural".

Essas duas possibilidades de representação dos cães-guaxinins se dão devido à capacidade atribuída a esses animais de realizar metamorfose no longa. Dado o exposto, os distintos graus figuratividade esboçados no filme são concebidos por uma “realidade” ou uma “verdade” construída no discurso enunciado. Mesmo que apresente aspectos fantasiosos, o conjunto dos elementos selecionados pela enunciação constrói um “possível” sustentado no próprio processo de realização do filme, a animação.



Figura 2.29: Dois *tanuki* se escondem em um arbusto enquanto observam os humanos levarem o corpo de um outro *tanuki* que foi atropelado.



Figura 2.30: Um grupo de *tanuki* canta e dança no que restou da floresta do Monte de Tama.

A figuratividade, no texto cinematográfico, corresponde a toda a visualidade que constitui uma imagem ou uma sequência, seja por elementos figurativos ou figurais. Ela pode ser abordada de diversas maneiras: em sua relação com a estrutura narrativa, por exemplo, ou em sua associação com o sistema de valores que ela mesma implica, dependendo de como está presente na imagem. Ou seja, não se pode ler uma figura isoladamente de outras no texto, porque elas tecem uma rede de sentidos e, assim, constroem um percurso temático. Para exemplificar, os graus de figuratividade dos *tanuki* na narrativa os coloca em diferentes planos ideológicos no mundo em que vivem. Alguns cães-guaxinins conseguem realizar metamorfose, outros não. Ao fim do filme, os primeiros tendem a viver na cultura, o que revela estarem mais próximos dos instintos moldados e cerceados pela civilização. Os segundos tendem a viver na natureza, o que revela estarem mais próximos dos instintos mais primitivos. Isso se comprova ser um traço figurativo forte e inerente aos personagens, porque, por exemplo, quando os *tanuki* assumem a figura humana, eles, no meio da civilização, persistem no combate com os humanos, isto é, não traem suas devidas missões em busca da sobrevivência da espécie – mesmo que em algumas cenas eles parecem sucumbir às tentações da próprio

cultura que combatem (de consumo, de comerciais/publicidade, de moda). Essas questões serão retomadas ao longo desta pesquisa. Por ora, voltamo-nos à cinematografia japonesa.

3 BREVE INTRODUÇÃO À CINEMATOGRAFIA JAPONESA

Quando o cinema japonês se torna objeto de discussão, frequentemente menciona-se o processo ímpar de criação de atmosfera, seja em filmes *live action* ou animados (MCDONALD, 2006; HU, 2010; RICHIE, 1971; BORDWELL, 2008). Essa criação de atmosfera — ou ambientação, como muitas vezes é denominada — se dá no modo como os diretores decidem sugerir ao espectador uma certa maneira de olhar. Os ângulos e enquadramentos escolhidos, nesse processo de sugestão, incorporam a própria linguagem cinematográfica, a digerem, e oferecem uma perspectiva que Richie (1971, p. XX) descreve como "unicamente japonesa". Esse "modo de olhar" japonês muitas vezes valoriza enquadramentos distantes em que tanto os personagens como o seu entorno são destaque, em contrapartida ao antropocentrismo imagético ocidental.

Richie (1971, p. XX) nota que o conteúdo dos filmes japoneses geralmente não difere muito das produções de outros países. O que o torna único, segundo o autor, é a forma como a história é contada e o ângulo pela qual ela é vista pelo espectador. Esse "modo de ver" demonstra uma qualidade possível de se observar também na pintura e literatura do país. Podemos tomar como exemplo um dos apontamentos de Shuichi Kato (2012), em sua comparação entre o antropocentrismo ocidental e o pensamento histórico japonês. Kato (2012, p. 33) alega que o antropocentrismo reflete-se perfeitamente nos esboços do artista Marc Chagall para os vitrais da igreja de Israel. Uma vez que, em uma ilustração do dilúvio bíblico, Chagall desenha uma pessoa gigante que ocupa toda a tela e apenas em um pequeno espaço sob os pés da pessoa estão ilustrados a água e a arca, em um breve indício de que aquela figura se trata de Noé. Kato levanta a hipótese de que

> Se fosse um *suibokuga* (pintura a nanquim) de Sung e Yuan, a vastidão da água se estenderia por toda a janela e atingiria o horizonte, com apenas um barco a flutuar e um pequeno indivíduo em pé na proa; se ele é ou não Noé, ficaria confiado à imaginação do observador. (2012, p. 33)

A perspectiva muitas vezes atrelada a esse "modo de ver" unicamente japonês, põe em foco a complexa relação entre o homem (a personagem) e o que o cerca (o cenário). No cinema isso pode ser observado nos enquadramentos nos

quais o protagonismo da sequência é dividido entre esses dois, cenário e personagem, e como eles se associam em cena.

O aspecto pictórico da imagem cinematográfica japonesa é bastante forte no *live action* (BORDWELL, 2008, p. 122), mas é ainda mais expressivo na animação, visto que ela é uma linguagem *cine-plástica* e combina elementos da arte pictórica e da linguagem cinematográfica. Hu (2010) menciona em diversos momentos a carga cultural e visual que as artes pictóricas japonesas têm sobre a animação japonesa. Ela apresenta o exemplo dos *emakimono*, ou rolos de pintura, dos quais tanto o conteúdo como a forma de representação gráfica eram únicos, e não podiam ser encontrados em nenhum outro lugar do mundo.

A ênfase principal dos *emakimono*, segundo Hu (2010, p. 26), era uma abordagem realista da natureza efêmera da existência. Temas como juventude, beleza, velhice, luto, intrigas de poder, morte, trabalho e iluminação espiritual eram comuns a esse tipo de narrativa pictórica. O estilo de pintura era baseado no uso de linhas e traços finos, que trabalhavam com a economia de expressões faciais (nas quais os olhos eram desenhados com duas linhas finas e o nariz apenas com um traço que lembrava um gancho) e libertava os artistas de detalhes excessivos nas ilustrações. Todos os objetos e pessoas eram traçados por uma linha escura e coloridos em cores pastéis, também utilizadas em simples elementos de fundo, ou *background*, em que elementos figurativos se misturavam aos figurais.

A técnica dos *emakimono* lembra o processo de animação em acetato, que também faz uso do desenho traçado, como Hu (2010, p. 27) sugere. Diversos filmes do diretor Isao Takahata fazem alusão às técnicas de ilustração dos *emakimono*, como *Goshu, o Violoncelista* (1981), em que todo o *background* é feito com economia de detalhes e seguem estáticos, enquanto os elementos principais de destaque, que são animados, utilizam o desenho traçado. Contudo, isso é ainda mais expressivo em *Meus Vizinhos, Os Yamadas* (1999), nos quais os traços se assemelham ainda mais aos dos *emakimono*. No filme, as ilustrações são feitas com linhas finas e coloridas em tons claros sobre um fundo igualmente claro e simples, com muito poucos detalhes (HU, 2010, p. 27).

Richie (1971, p. XIX) aponta que, em uma ampla generalização, pode-se dizer que enquanto o cinema americano é forte na ação e o europeu forte em caráter, o cinema japonês é rico em espírito e atmosfera. Ou seja, o universo no qual

o espectador se insere é construído de forma particular aos filmes japoneses, que envolve e aclimata quem os assiste. Essa acomodação do olhar e da atenção do espectador é feita, de acordo com Richie (1971), tanto a partir dos personagens e como eles interagem entre si, como a partir do entorno e como os personagens interagem com ele. O autor destaca a constante presença da relação entre o homem e aquilo que o rodeia, um tema bastante recorrente no cinema japonês.

Para além da construção de uma atmosfera rica, em sua apresentação de personagens e seus arredores, há outras três características estilísticas marcantes no cinema japonês: a *assimilação* ou *incorporação*; a *classificação*; e o *realismo* (RICHIE, 1971, p, XIX). A assimilação, ou incorporação, é um elemento que Richie (1971, p. XXII) denomina como peculiar da índole japonesa. Para o autor, qualquer influência externa é "digerida e transformada em algo às vezes rico, muitas vezes estranho, mas sempre japonês." (RICHIE, 1971, p. XXII, tradução nossa)[10]. Ele apresenta o exemplo da técnica chinesa de pincel e tinta que foi incorporada e transformada na arte da caligrafia japonesa.

No âmbito do cinema, podemos observar esse elemento da assimilação a partir de algumas observações de Bordwell (2008). Ele cita que na década de 1920, após o Grande Terremoto de Kantō, em 1923, houve uma grande pressão no Japão para a modernização e, dentro desse contexto, surgiu uma geração de diretores que admiravam filmes estrangeiros e conheciam as tendências contemporâneas no teatro, arte e política. Esses diretores foram responsáveis por assimilar a continuidade narrativa a partir da montagem, popularizada por Hollywood, ao mesmo tempo em que desenvolviam técnicas e ritmo narrativos que só seriam observados no cinema ocidental por volta da década de 1960.

A tendência japonesa à classificação é outro aspecto estilístico bastante marcante nos filmes japoneses. Desde os *shomingeki* até os *jidaigeki* e os *gendaigeki*, como veremos mais adiante, sempre há a inclinação para a construção de uma classificação sólida, com a qual os diretores irão trabalhar. Richie (1971, p. XXII) aponta que enquanto o diretor ocidental idealiza o filme quase como uma entidade, os japoneses, geralmente, estão claramente conscientes com o que eles estão trabalhando dentro de um gênero pré-estabelecido.

---

[10] "[...] digested, and turned into something sometimes rich, often strange, and always Japanese." (RICHIE, 1971, p. XXII).

O realismo no cinema japonês, por outro lado, está relacionado ao interesse dos japoneses em como uma coisa é vista, muitas vezes em detrimento da coisa em si. Esse realismo, sugere Richie (1971), sempre insistiu que a vida fosse apreendida como ela é e proporcionou o surgimento de filmes sobre pessoas comuns e sobre a vida dos infelizes.

Esse realismo, que Richie (1971) algumas vezes chama de “olhar honesto”, está relacionado também à construção de atmosfera, a qual o cinema japonês deve sua grande fama. A chuva na batalha de *Os Sete Samurais* (1954) de Kurosawa, a partida na neve em *A Queda* (1962) de Ichikawa e o sol quase palpável em *Nijushi no hitomi* (1954) são exemplos disso (RICHIE, 1971, p. XXIV). Ou seja, o grande aspecto estilístico do cinema japonês está em como os diretores, a partir de sua bagagem cultural e biográfica, decidem guiar o olhar do espectador, a partir da sugestão de ângulos, enquadramentos e da imagem associada à palavra. Esse direcionamento, em um nível mais abstrato, está atrelado ao complexo processo de enunciação.

3.1 CINEMA JAPONÊS

Entre os anos de 1897 e 1920, o cinema japonês era caracterizado por três elementos marcantes, recorrentes em diversas obras. Eram estes o uso dos *onnagata* (atores masculinos que faziam papéis femininos), do *benshi* (comentadores), e de planos abertos frontais, em que a câmera era vista como o olho do espectador assistindo a uma performance em um palco (MCDONALD, 2006, p. 2). De acordo com McDonald (2006, p. 2), essa abordagem acerca da câmera permaneceu sendo utilizada no cinema japonês durante muito tempo, logo que, devido à grande tradicionalidade do teatro japonês, foi um pouco difícil para os cineastas japoneses se desfazerem da dependência que tinham do teatro e desenvolverem elementos puramente da linguagem fílmica.

A autora propõe que foi também a partir da dependência para com o teatro que o cinema japonês originou seu repertório e sua divisão de gêneros bem estipulada. McDonald (2006, p. 2) aponta que dentro do teatro *kabuki*, a *shimpa* (ou *shinpa*), a "nova escola" do *kabuki*, surgia como contraponto aos dramas antigos e mais tradicionais, os *kyūgeki*. O uso de cenários domésticos e modernos em

comédias, suspenses e melodramas — derivados de romances sobre amor não correspondido — era comum à *shimpa*. O cinema japonês acabou por seguir uma categorização semelhante, com os *jidaigeki*, os dramas de época, e os *gendaigeki*, dramas contemporâneos/modernos.

No entanto, para McDonald (2006, p. 2), a criação de atmosfera, citada por Richie (1971, p. XIX) como uma das principais características do cinema japonês, estava presente mesmo dentro desse período em que o cinema japonês ainda estava encontrando sua identidade. Foi também nesse período que o forte aspecto comercial do cinema japonês foi estabelecido. A Nikkatsu acabou por criar, em 1912, um monopólio que seguiu dois caminhos: a produção de dramas de época, de um lado, o *jidaigeki*; e a produção de variações modernas do melodrama característico da *shimpa*, o *gendaigeki* (MCDONALD, 2006, p. 3).

As mudanças vindas do movimento *shingeki* (Novo Teatro), no Japão, foram adotadas também pela rápida evolução do cinema no país. Dentro dessas novas mudanças houve a substituição dos *benshi* por legendas, da música tradicional japonesa pela música ocidental, da atuação teatral pela atuação mais realista, e dos *onnagata* por atrizes femininas (MCDONALD, 2006, p. 4).

A década de 1920 ficou marcada pela desassociação do cinema japonês do teatro e sua aproximação com a linguagem cinematográfica. Atraídos pelas técnicas de montagem introduzidas por Griffith, e assistidos por profissionais treinados no exterior, diversos jovens diretores, como Minoru Murata, foram responsáveis por criar uma nova era do cinema japonês. Foi também durante este período que ocorreu o ressurgimento dos filmes de época, os *jidaigeki*, e da substituição das antigas convenções do teatro por novas técnicas cinematográficas (MCDONALD, 2006, p. 4).

Em 1930, com a incorporação da sincronização de imagem e som iniciada em 1927, o cinema japonês passou por outro processo de transição. Por mais que o som triplicasse o valor de produção de um filme, o mercado exigia uma experimentação dessa nova forma de fazer cinema pelas grandes empresas. O primeiro longa-metragem falado do Japão foi *Madamu to nyōbō* (1931) da companhia Shōchiku, dirigido por Heinosuke Gosho. O longa, junto a outros que o seguiram, foi responsável por popularizar o que se tornaria o selo da empresa, o *shomingeki* (drama da vida cotidiana da classe média baixa). Dentro da Shōchiku,

Yasujirō Ozu resistiu à produção de filmes com som. Mesmo no início da década de 1930, Ozu lançou o filme mudo *Meninos de Tóquio* (1932), que já possuía a câmera parada e os paralelismos, característicos do diretor, além de lidar com um dos temas favoritos de Ozu, a injustiça da vida (MCDONALD, 2006, p. 4-5).

Enquanto a Shōchiku agradava esse mercado voltado para o *shomingeki*, a Nikkatsu permitia seus diretores explorarem as possibilidades do realismo do cotidiano, ao mesmo tempo que ainda lucravam com seus dramas históricos. A década de 1930, no Japão, segundo McDonald (2006, p. 5), também ficou marcada pelos *best sellers* voltados para o mercado de massa com roteiros mais eruditos, que ficaram conhecidos como *junbungaku* (pura literatura), juntamente com a rivalidade entre estúdios, característica da época. Para além da Shōchiku e da Nikkatsu, outro grande estúdio, o Tōhō, surgiu como grande concorrente. A década de 1930 ficou conhecida como a segunda era de ouro, em que surgiram diversos diretores relevantes para a história do cinema japonês, como Kenji Mizoguchi, Yasujirō Ozu e Yasujirō Shimazu. A primeira era de ouro, de acordo com McDonald (2006, p. 5), chamada também de era dos *jidaigeki* mudos, ocorreu entre 1923 e 1930, nos 7 anos antes da introdução do som no cinema japonês.

Quando a guerra sino-japonesa eclodiu em 1937, a indústria cinematográfica passou a experienciar o que iria se agravar com a Segunda Guerra Mundial. Todos os aspectos de criação, desde a pré-produção até a distribuição, eram objeto de extremo controle. Todos os filmes produzidos no Japão entre o fim da década de 1930 e o início da década de 1950 precisavam passar por um conselho de censores, responsáveis por aprovar o conteúdo dos filmes produzidos. O material para produção também era racionalizado. Durante esse período, diversos filmes de cunho militarista e nacionalista foram produzidos (MCDONALD, 2006, p. 6).

Entre 1945 e 1951, período da ocupação norte-americana no Japão, o Comandante Supremo das Forças Aliadas, o General Douglas MacArthur, foi responsável por dirigir a censura norte-americana das produções japonesas da época. De acordo com McDonald (2006, p. 6), treze temas associados com o "nacionalismo" foram banidos das produções cinematográficas. O gênero que mais sofreu com a censura, segundo a autora, foi o *jidaigeki*. No entanto, mesmo em meio a censura, o Japão foi responsável por produzir diversas obras, dentre elas, algumas claramente servindo às intenções políticas das Forças Aliadas.

Diversos diretores, como Akira Kurosawa, responderam à censura com diversos filmes que questionavam o papel da mulher na sociedade japonesa. Esses filmes, dentre outros tipos de produções, como musicais, foram palco de uma recuperação da indústria cinematográfica japonesa, após a devastação da guerra. O mercado teve um alto crescimento, mas esse crescimento foi respondido com uma série de greves lideradas por trabalhadores da indústria (MCDONALD, 2006, p. 7).

Nos anos seguintes, após o *Tratado de Paz de São Francisco*, em 1951, livre da censura das Forças Aliadas, a indústria cinematográfica japonesa passou por um grande crescimento econômico. De acordo com McDonald (2006, p. 8), os *jidaigeki* retornaram com força. A década de 1950 foi marcada pelo retorno desse gênero. Uma das produções mais marcantes foi *Os Sete Samurais* (1954) de Akira Kurosawa. Já no gênero *gendaigeki*, o sentimento antiguerra, vetado pela censura americana, tornou-se um forte elemento nas produções. Outro tema frequente era a sociedade japonesa em transformação. McDonald (2006, p. 8) aponta que a década de 1950 ficou conhecida como a era de ouro pós-guerra do cinema japonês. Alguns diretores como Kurosawa, com *Rashomon* (1950) e *Os Sete Samurais* (1954); Mizoguchi, com *Oharu, a Vida de uma Cortesã* (1952) e *O Intendente Sansho* (1954); Teinosuke Kinugasa, com *Portal do Inferno* (1953); e Hiroshi Inagaki, com *Miyamoto Musashi* (1954), receberam reconhecimento internacional em diversas premiações. Diretores mais antigos e com a carreira mais estabelecida, como Ozu e Gosho, continuaram explorando os temas familiares das vidas de pessoas comuns. Foi também nessa década que as quatro grandes empresas (Shōchiku, Tōhō Shintōhō e Daiei) se juntaram a uma outra, no surgimento da Tōkyō Eiga Company, comumente chamada de Toei (MCDONALD, 2006, p. 9).

Na década de 1960, a televisão já atingia 65% da audiência japonesa. O mercado cinematográfico, que havia alcançado altos números de bilheteria na década anterior, teve um grande declínio e precisou de adaptar ao novo mercado, voltado para a televisão. Alguns estúdios, como o Shin-tōhō, foram à falência, explica McDonald (2006, p. 9). No cinema comercial, temas como comédias de colarinho branco, dramas de ação, filmes sobre a *yakuza* e ficção científica geraram lucros substanciais para alguns estúdios (MCDONALD, 2006, p. 9). Já no cinema artístico, uma variedade de novos nomes surgiram com o *new wave*, movimento caracterizado pelos elementos experimentais e controvérsias herdadas da *nouvelle*

vague francesa. McDonald (2006, p. 9) indica que alguns nomes relevantes do *new wave* japonês incluem Nagisa Ōshima, Masahiro Shinoda, Yoshishige Yoshida, todos da Shōchiku.

Na década de 1970, a indústria de cinema no Japão estava enfrentando um declínio contínuo; para evitar a falência que continuava recorrente em diversos estúdios, a Nikkatsu introduziu um novo gênero, o *roman poruno* (pornô *softcore*[11]), que demandava orçamentos menores, uma equipe pequena e menor tempo de produção. Empresas como a Toei e a Shōchiku focaram na produção de gêneros mais comerciais. Foi nesse contexto que a Kadokawa Publishing Company surgiu na indústria cinematográfica, apresentando sua primeira produção, *A Família Inugami* (1976), de Kon Ichikawa, que se tornou uma série de sucesso (MCDONALD, 2006, p. 10-11).

O início da década de 1980 foi marcado pela ascensão da bolha econômica japonesa, que viria a estourar em 1991. Essa bolha econômica levou a uma descentralização das produções cinematográficas do país para fora dos grandes estúdios. Diversos diretores independentes surgiram na década de 1980, apoiados por empreendimentos externos à indústria cinematográfica tradicional japonesa. McDonald (2006, p. 12) aponta que essa descentralização da produção direcionou a realização de filmes em duas direções: à emergência de diretores independentes, em sua maioria jovens; e à produção de uma nova linha de filmes voltada para jovens entusiastas de cinema com "renda disponível".

McDonald (2006, p. 13) aponta que a área da animação foi talvez a mais influente em relação à audiência internacional. Tanto *Akira* (1988), de Katsuhiro Otomo, como os projetos do Studio Ghibli, de Miyazaki e Takahata, além de diversas outras produções, foram grandes sucessos dentro e fora do Japão. *A Viagem de Chihiro* (2001), por exemplo, rendeu a Hayao Miyazaki o Oscar de Melhor Animação, no ano de 2003, além de ter sido o filme mais lucrativo em bilheteria de todo o Japão até o ano de 2020, em que foi vencido, no ponto de vista da arrecadação, por *Demon Slayer: Mugen Train - O Filme* (2020).

Toda essa trajetória de distintos diretores, movimentos, estúdios e gêneros contribuíram para a construção da identidade cinematográfica japonesa, da qual as animações japonesas são responsáveis por uma contribuição significativa.

---

[11] Poronografia que não utiliza cenas gráficas de sexo.

3.2 ANIMAÇÃO JAPONESA

O curso da animação japonesa seguiu direções semelhantes à indústria do cinema *live action*. No ano de 1917, os três fundadores pioneiros da animação japonesa, Oūten Shimokawa, Junichi Kōuchi e Seitarō Kitayama, concluíram seus primeiros filmes animados, trabalhando de forma independente e desenvolvendo seu próprio filme por meio da exploração do trabalho quadro a quadro (HU, 2010, p. 60).

A definição técnica da animação está em sua compreensão como um meio baseado na criação sintética do movimento (ou ilusão do movimento), alcançada a partir do trabalho quadro a quadro (HU, 2010, p. 13; WELLS, 1998, p. 12; MENEZES, 2005, p. 13). Um quadro consiste em uma imagem estática de um filme, que, quando desenrolado em sequência gera a ilusão da imagem em movimento. E é exatamente com isso que o cinema trabalha, com a ilusão proporcionada pela persistência retiniana, não com o movimento em si. Mesmo que todo o cinema parta do princípio do trabalho com o movimento aparente, estipulou-se chamar de "animação" a produção do movimento sintético, como já mencionamos. Muito mais que uma única técnica, a animação consiste em uma série de técnicas

> [...] embora só exista uma forma de rodar um filme em imagem real [*live action*] com a câmara a gravar mecanicamente o que estiver em campo, a determinada velocidade (em geral 24 imagens por segundo, ou 25 em vídeo), há muitas maneiras de animar imagem a imagem [quadro a quadro], com ou sem câmera — já que é a única técnica cinematográfica que permite dispensar a câmara (basta pensar nas imagens de síntese [*rendering*[12]] ou nos processos de pintura na película, por exemplo). (DENIS, 2007, p. 8)

Na animação a imagem pode ser tanto desenhada à mão como gerada em computador, já o material pode ser tanto uma folha de acetato como um painel de vidro, ou até mesmo uma plataforma de areia. Esta variedade de técnicas proporciona uma infinidade de escolhas e soluções artísticas na realização de um filme animado. Diversas destas formas de fazer cinema animado estavam sendo utilizadas pelo mundo antes de serem introduzidas no Japão.

Não é certo o que impulsionou a produção de animação no Japão. Diversos historiadores da animação japonesa partem de diferentes perspectivas do que de

---

[12] *Rendering*, ou "renderização" em português, consiste em um processo de gerar imagens, a partir de um modelo 2D ou 3D, por meio de um *software*.

fato levou artistas como Shimokawa, Kōuchi, Kitayama e diversos outros a produzirem animação do país. Autores como Bendazzi (1994, p. 103 *apud* HU, 2010, p. 60) e Fan (1997, p. 115 *apud* HU, 2010, p. 60) destacam os cartoons como uma grande influência para o início da produção da animação japonesa. Fan acrescenta que não só os cartoons norte-americanos, mas também *Fantasmagorie* (1908), de Émile Cohl, despertou o interesse dos japoneses pela imagem animada. Já autores como Yamaguchi e Watanabe (1977 *apud* HU, 2010, p. 60) e Tsugata (2004 *apud* HU, 2010, p. 60) compreendem que, a partir da perspectiva japonesa, a animação é uma forma de arte antiga, com a qual eles já estavam familiarizados. Eles sugerem que a animação não passa de uma forma de "linhas" (*sen*) e "imagens" (*e*) que se movem e que já haviam sido incorporadas a outras técnicas narrativas de desenhar arte, como a *utsushi-e*, performances de lanterna mágica japonesa. Sano Akiko (2006, p. 100 *apud* HU, 2010, p. 60), no entanto, propõe que os japoneses foram expostos a diferentes formas de animação europeia, desde os trabalhos de Oskar Fischinger, Lotte Reiniger, até Ladislas Starevich, para então, de fato, produzir animação. Para Sano isso fez com que títulos como "*zenei eiga"* (filmes *avant garde*), "*kyoiku eiga"* (filmes educacionais), "*ongaku eiga"* (filmes musicais) e "*bunka eiga"* (filmes culturais) fossem atribuídos à animação no país.

No ano de 1917 Oūten Shimokawa, Junichi Kōuchi e Seitarō Kitayama finalizaram suas primeiras animações, marcando assim o início oficial da animação em território nipônico. Tanto Shimokawa como Kōuchi e Kitayama foram importantes figuras para a animação no Japão, não só por serem considerados os fundadores pioneiros, mas por terem sido animadores-mestre de diversas figuras igualmente relevantes para a história da animação japonesa. Noburo Ofuji, por exemplo, pioneiro tanto no uso de um papel japonês translúcido como na animação de figuras recortadas na tela, era aprendiz de Kōuchi (HU, 2010, p. 60). Foi a relação bastante íntima, *grosso modo*, entre uma geração de animadores e outra, que fomentou a produção da animação nipônica durante toda sua extensão histórica.

Para além da contribuição dos animadores-mestre e de seus aprendizes, o investimento do governo japonês na animação foi decisivo no desenvolvimento da indústria cinematográfica japonesa. Por volta da década de 1930, o governo japonês passou a financiar diversas produções. Entretanto, por mais que a produção de filmes tenha aumentado, eles eram, em sua maioria, de conteúdo militarista. Salvo o

investimento militar na produção cinematográfica, outro fator que impulsionou o desenvolvimento da animação japonesa foi a cinefilia. Publicações como o *Prokino*, jornal de cinema do movimento de esquerda japonês, se comprometeram em divulgar a produção de cinema no país (HU, 2010, 63-64). O próprio *Prokino* assumiu o comprometimento de prestar atenção em diferentes categorias de produção fílmica no Japão, incluindo documentário, *live action* e animação. Hu (2010, p. 65) aponta que o apoio à animação do *Prokino* pode ser observado em uma de suas edições de maio de 1932. Nela, uma *storyboard* de animação aparece no topo das páginas da seção mais importantes da publicação.

Hu (2010, p. 66) também destaca que mesmo com o estabelecimento de um comitê de controle de filmes, responsável pela censura no Japão militarizado, o desenvolvimento da animação no país não foi afetado. Com o banimento de filmes estrangeiros, ocorreu um grande aumento do espaço de tela para produções locais e, dessa forma, uma maior exposição do público a curtas e animações produzidas no país. Ou seja, na época em que o Japão estava tentando desenvolver e consolidar sua indústria fílmica a animação não foi negligenciada (HU, 2010, p. 59).

Os filmes dessa época ficaram conhecidos pela "estratégia animística", um estilo de propaganda fílmica em que grupos de animais eram vistos repelindo outros grupos de animais (HU, 2010, p. 67). A estratégia animística não era exclusiva ao Japão, pois diversos outros filmes estrangeiros também adotaram esse método. No entanto, no caso do Japão, a recorrência era muito maior. Além da "estratégia animística", outros temas recorrentes na época eram esportes e eventos olímpicos que promoviam os cenários de competitividade. Nos filmes era muito comum a inserção da bandeira nacional do Japão, a *hinomaru* (HU, 2010, p. 67).

Entretanto, mesmo com todo o investimento militar na indústria cinematográfica, foi a China a responsável pela produção do primeiro longa-metragem animado feito na Ásia em 1941, *Tie shan gong zhu*, ou *Princess Iron Fan*, em inglês (HU, 2010, p. 70). O filme oferece o que Hu (2010, p. 70) denomina de “resposta do Oriente” à animação influenciada pela Disney. Hu (2010, p. 70) explica que os irmãos Wan, diretores do longa, produziram o filme visando à importância de trazer histórias e tradições chinesas para a animação chinesa, ao mesmo tempo em que admitem uma influência do trabalho de artistas como Max e Dave Fleischer e uma admiração por produções da Alemanha e Rússia. Hu (2010, p.

70) destaca também que a “etnicidade estética” da produção dos irmãos Wan, isto é, a grande presença de elementos culturais chineses, é um dos fatores marcantes da produção. Com a China de um lado, enquanto uma animação "étnica", e o já estabelecido modelo Disney de outro, a indústria de animação japonesa encontrou um problema crítico, o de criar a animação *nihon shikō*, isto é, a animação que demonstrasse as aspirações e ambições japonesas (HU, 2010, p. 75).

Durante os anos de 1945 e 1952, as Forças Aliadas e a ocupação estadunidense exerceram um grande papel no controle da produção de animação no Japão (HU, 2010, p. 78). No decorrer do período da ocupação, diversas publicações foram queimadas por possuir conteúdo "feudal" ou "aintidemocrático". Dentro dessas publicações estavam inclusos negativos de filmes. No entanto, *Momotarō*, uma série de longas de propaganda de guerra e diversas outras animações com conteúdos militaristas sobreviveram até hoje (HU, 2010, p. 79). Hu (2010, p. 79) propõe que talvez os norte-americanos não achassem essas animações sérias o suficiente para despertar qualquer urgência, graças à "imaterialidade" do conteúdo das narrativas, comparado às pessoas reais, personagens e cenários em destaque dos *live actions*.

Também ao longo da ocupação estadunidense foram estabelecidas políticas para consolidar a indústria fílmica no Japão, comandadas pelo Comandante Supremo das Forças Aliadas (CSFA), o general Douglas MacArthur, que coordenava o órgão responsável por fiscalizar a indústria e a censura. De acordo com Hu (2010, p. 79) os conteúdos antimilitaristas não eram encorajados pela ocupação norte-americana no Japão, logo que os Estados Unidos temiam que a partir disso as forças de esquerda tomassem poder. Dessa forma, para preservar o controle sobre o futuro político do Japão, a ocupação decidiu manter a figura do Imperador e não o responsabilizar por seus crimes de guerra. Por conta dessa preservação da figura do Imperador, que simbolizava a tradição e os antigos costumes, e devido à crescente modernização do Japão incentivada pela ocupação norte-americana, a essência do Japão pós-guerra estava na híbrida associação entre o "velho" e o "novo", e isso se refletia em suas produções artísticas da época (HU, 2010, p. 80).

Na década de 1970, o Japão experienciou um grande crescimento econômico, e a produção imagética, devido a esse *boom* econômico, não foi deixada de lado (HU, 2010, p. 78). Com a ascensão da televisão como uma forma popular de entretenimento, a animação passou a assumir um papel único e se tornou um estilo

distinto que representava a cultura popular japonesa. Com o fim da guerra, o desenvolvimento do meio da animação mudou, ele não era mais impulsionado por uma autoridade hegemônica central, como eram os militares, mas sim pelos indivíduos (consumidores do meio), criadores e empresas donas de grandes empreendimentos.

O meio da animação se manteve vivo após a guerra também graças a um grande patrocinador, a Tohō, que ainda possui uma vasta rede de instalações de exibição no Japão até hoje (HU, 2010, p. 82). Nesse contexto ocorreram diversas renomeações de empresas de animação, por meio da criação de empresas subsidiárias. Segundo Hu (2010, p. 82), isso ocorreu pois grandes empresas, como a Shōchiku e a Tohō, tiveram forte apoio dos militares durante a guerra e produziram muitos conteúdos de propaganda de guerra. Essas empresas ainda recebiam todos os lucros, mas mudaram seus nomes, tanto com o intuito de seus antigos nomes entrarem em plano de fundo, quanto com a ambição de apresentar uma imagem rejuvenescida e nova da indústria. Uma das empresas principais que tomaram esse papel de rejuvenescer a indústria foi o estúdio Toei. (HU, 2010, p. 82)

A Toei foi formada a partir da junção de duas empresas de produção fílmica, a Toyoko e a Oizumi, em 1951. Okawa Hiroshi, presidente da Toei na época de sua criação, era novo no ramo da indústria cinematográfica, mas conseguiu erguer a Toei como uma empresa de referência no ramo da produção fílmica japonesa. Okawa construiu salas de exibições próximas a estações de trens localizadas em áreas centrais urbanas e suburbanas. Nessas salas se estabeleceram exibições de sessão dupla, ou seja, o público pagava um ingresso e assistia a dois filmes. Para além dessas implementações, Okawa foi responsável também pela decisão de construir um estúdio de animação parecido com o modelo Disney, para produzir o primeiro longa de animação em cores da Ásia (HU, 2010, p. 82-83).

Dessa forma foi fundado, em 1956, o Toei Animation Studio, sob administração da Toei (HU, 2010, p. 82). O estúdio foi formado com a intenção de produzir curtas e longas-metragens, além de trabalhos gráficos e comerciais televisivos. Ele se promovia como o maior estúdio de animação da Ásia e como um estúdio capaz de produzir da mesma forma que o estúdio Disney (HU, 2010, p. 91).

O desenvolvimento industrial da animação japonesa pós-guerra foi marcado pela produção de *Hakujaden* (1958), o primeiro longa de animação em cores do

Japão, produzido pelo estúdio Toei. *Hakujaden* (1958) tem como base um conto chinês, conhecido como a *Lenda da Serpente Branca* (HU, 2010, p. 83). De acordo com Hu (2010, p. 86), isso ocorreu pois o recém formado estúdio Toei precisava de investidores, logo eles procuraram produtores chineses, prática que havia se tornado comum entre estúdios japoneses bem estabelecidos industrialmente, entre as décadas de 1950 e 1960. Mesmo não sendo bem recebido nem no Japão nem em território Chinês, o filme conquistou diversos prêmios no Ocidente (HU, 2010, p. 83).

Quando *Hakujaden* foi exibido em 1958, o filme atraiu diversos jovens artistas talentosos, dentre eles Hayao Miyazaki e Isao Takahata, co-fundadores do Studio Ghibli e responsáveis por contribuições significativas para a produção de animação no Japão no fim do século XX. Tanto o filme como a promessa de produção de animação no nível Disney feita pela Toei foram responsáveis por chamar a atenção de diversos recrutas talentosos (HU, 2010, p. 91).

Outra figura importante no estúdio Toei foi Osamu Tezuka. Tezuka foi um famoso autor de mangás japoneses. De acordo com Hu (2010, p. 96), por volta da década de 1950, Tezuka já era considerado um dos homens mais ricos da região de Kansai, e devido a sua popularidade, o estúdio Toei decidiu colaborar com ele no ano de 1958, na produção de uma adaptação *Saiyūki*, um mangá escrito por Tezuka em 1952. *Saiyūki* era baseado na mesma lenda de *Princess Iron Fan* (1941), *Jornada ao Oeste*. O longa animado, lançado em 1960, foi a primeira produção de Tezuka com o estúdio Toei e tinha traços compatíveis com o intuito do estúdio na época: o de exportar suas produções ao exterior.

Tezuka estabeleceu seu próprio estúdio de animação em 1961, que ficou conhecido posteriormente como Mushi Productions. Por volta da década de 1960, com a popularização da televisão, os mangás de Tezuka tiveram uma grande influência na produção de animação do Japão, levando ao nascimento de um novo gênero, o anime. Hu (2010, p. 98) descreve o anime como casamento entre o mangá e a animação. Segundo a autora, o gênero reflete o grande crescimento industrial e econômico do Japão em 1960. Entretanto, ela destaca que, por mais que Tezuka tenha tido uma grande influência no surgimento do anime, é imprudente atribuir apenas a ele a responsabilidade pelo desenvolvimento desse tipo de animação.

Uma das produções de Tezuka que ficou bastante popular no Ocidente foi a série de animação *Astro Boy*, baseada na série de mangás conhecida pelo título original *Tetsuwan Atomu* (*Poderoso Atom*) que foi publicada entre 1952 e 1968. A quantidade de quadros animados presentes no anime era muito baixa, muitas vezes algumas sequências chegavam a ter apenas dois frames por segundo. Esse tipo de animação limitada reflete a forma industrial de produção que se popularizou na produção de animes. Segundo Furniss (1998 *apud* HU, 2010, p. 91), a animação em acetato — técnica de animação analógica bastante utilizada no processo animado e que, posteriormente, foi introduzida nas produções japonesas do século XX — segue uma linha que lembra a forma de produção taylorista, que assegura um processo padronizado e mecanizado e implica uma grande intensidade de trabalho. Quando o Toei Animation Studio foi estabelecido, a adoção desse tipo de produção de animação se encaixava na imagem de uma nação em desenvolvimento que o Japão pós-guerra queria construir. Hayao Miyazaki (1996 *apud* HU, 2010, p. 93), quando descreveu sua experiência na Toei em *Shuppatsuten*, aponta que a produção da animação comercial era vista como um esforço coletivo, mesmo que tenha sido reconhecida como um empreendimento de risco anteriormente.

A forma de animação limitada, muito utilizada nos animes, popularizados também por Tezuka e por algumas produções do estúdio Toei, é bastante criticada, principalmente por diretores como Miyazaki, Takahata e Otsuka (HU, 2010, p. 99). Miyazaki e Takahata, devido a sua insatisfação com a produção de animação comercial, decidiram fundar um estúdio que ofertava um modo de produção focado na visão artística de cada diretor, ao invés da comercialização dos filmes, como uma alternativa a esse tipo de produção, bastante popular no Japão (ODELL e LE BLANC, 2015).

3.3 STUDIO GHIBLI

Hayao Miyazaki e Isao Takahata fundaram em 1985, junto ao produtor Toshio Suzuki, o Studio Ghibli. O objetivo principal do estúdio era produzir, primeiramente, longas-metragens de animação (HU, 2010, p. 105). O Studio Ghibli surgiu no Japão em um contexto em que, mesmo com a produção em larga escala da animação comercial no país, diversos animadores passaram a trabalhar de forma

independente. A maior parte desses animadores independentes, segundo Hu (2010, p. 106), eram geralmente especialistas em alguma técnica de animação que fugiam da animação em acetato, muito comum na produção comercial de animação no Japão no fim do século XX. Esses animadores trabalhavam com argila ou plasticina, marionetes e diversos outros materiais, geralmente em *stop motion* (HU, 2010, p. 106).

Entretanto, antes de trabalhar de forma independente e fundar o Studio Ghibli, tanto Miyazaki como Takahata trabalharam no circuito comercial de produção de animação, no estúdio Toei. A parceria dos dois diretores se iniciou entre 1963 e 1964 (HU, 2010, p. 108). Durante esse período, Takahata já era um diretor promissor, enquanto Miyazaki ainda trabalhava como *inbetweener* (intervalista).

Outra figura bastante significativa na carreira de Miyazaki e Takahata, durante a época do estúdio Toei, foi Yasuo Otsuka (HU, 2010, p. 109). Tanto Otsuka como a dupla Miyazaki e Takahata estavam ativamente envolvidos com as atividades da União de Trabalhadores da Toei Dōga, da qual Takahata foi o vice-presidente e Miyazaki o secretário geral. Essa aproximação levou os três a trabalharem juntos no longa-metragem *Horus: O Príncipe do Sol* (1968). A produção do filme ocorreu durante um período de conflitos e disputas trabalhistas dentro do Toei, pois o estúdio estava focado na produção de séries animadas para TV e a equipe de produção do longa foi bastante reduzida. O filme, quando pronto, acabou não dando os lucros que o Toei esperava, e Takahata foi rebaixado à assistência de direção (HU, 2010, p. 109). Segundo Hu (2010, p. 110), os conflitos trabalhistas que ocorreram durante o filme ficaram marcados no conteúdo narrativo, no qual há um forte senso de união entre uma comunidade para um bem comum.

Mesmo tendo frisado de forma negativa a carreira de Takahata no estúdio Toei, *Horus* estabeleceu um novo capítulo na história da animação japonesa. O longa, que focava em valores como a perseverança e determinação juvenil, fundou uma nova categoria de animação que seria característica de futuros trabalhos de Miyazaki e Takahata, especialmente no Studio Ghibli (HU, 2010, p. 110).

Depois da saída de Otsuka da Toei, em 1971, diversos outros animadores o seguiram, dentre eles, Takahata e Miyazaki. Os dois animadores passaram, então, a trabalhar de forma independente produzindo para a TV (HU, 2010, p. 110). Em 1982, Miyazaki se dedicou à publicação de um mangá intitulado *Nausicaä do Vale do*

Vento, publicado pela Tokuma Shoten Co. Ltd. No ano seguinte, a Tokuma Shoten se prontificou a financiar a produção de uma adaptação da história. No entanto, por ser uma empresa focada na publicação editorial, a Tokuma Shoten não tinha os equipamentos necessários para a produção da animação. Portanto, Miyazaki buscou ajuda de Toru Hara, um antigo colega da Toei, que participou na produção do filme de *Horus*. Hara trabalhava na Topcraft, empresa que já possuía um histórico de produções para o mercado estadunidense e que possuía a estrutura necessária para a produção do filme. Entre os equipamentos disponíveis na Topcraft havia uma câmera multiplano de 35 mm e um estúdio de gravação e edição de som (HU, 2010, p. 111-118).

Deste modo, o início do Studio Ghibli estava fundado no estilo clássico de animação, no qual as técnicas são muito próximas das utilizadas na Disney. Esse estilo foi perpetuado até os dias atuais, fazendo com que o Studio Ghibli se tornasse um dos poucos estúdios, se não o único, que ainda trabalha com a animação clássica (HU, 2010, p. 118).

Ambos diretores fundadores do estúdio possuem inclinações estéticas e modos de produção diferentes, além de personalidades bastante distintas e um *background* profissional e artístico igualmente singular. Isao Takahata nasceu em 1935 na cidade de Ise, região do Japão com a maior quantidade de templos xintoístas e lar do Grande Santuário de Ise, ou Ise Jingu, como também é chamado, um dos santuários mais importantes de todo território japonês. Takahata se graduou em Literatura Francesa da Universidade de Tóquio, onde teve contato com o trabalho não finalizado de Paul Grimault, *Le Roi et l'Oiseau*, filme iniciado em 1946 e finalmente completo em 1980. Foi o trabalho de Grimault que despertou o interesse de Takahata de trabalhar com animação (ODELL e LE BLANC, 2015, p. 15).

Hayao Miyazaki nasceu alguns anos depois de Takahata, em 1941, na região de Tóquio. Ambos conviveram durante sua infância com fases diferentes da Segunda Guerra Mundial, fato que marcaria o trabalho deles como realizadores de cinema posteriormente. Miyazaki cresceu rodeado de modelos de aviões, já que o pai trabalhava com o irmão, tio de Hayao, na manufatura de partes de aviões na Miyazaki Airplane, empresa da família. Miyazaki começou a desenhar o que via e sua curiosidade pelo voo fez com que o diretor trabalhasse com o design de modelos de aviação não só para seus filmes animados, como também para revistas

especialistas em modelos de aviões. Hayao sempre foi um grande entusiasta pelo desenho e cresceu no *boom* de mangás pós-guerra, gênero que o inspirou durante a juventude e com o qual trabalhou durante alguns anos (ODELL e LE BLANC, 2015, p. 15-16). Foi assistindo a *Hakujaden* (1958), o primeiro longa colorido do Japão, que Miyazaki despertou o interesse de trabalhar na indústria de animação.

Mesmo tendo distintas inclinações estéticas e narrativas, é possível encontrar elementos compartilhados por Miyazaki, Takahata e outros diretores que já passaram pelo Studio Ghibli. O “estilo da casa” do estúdio é composto por uma série de recorrências, sobre as quais iremos discorrer em detalhes em seguida. Odell e Le Blanc (2015) destacam que alguns temas e elementos reincidentes comuns entre os diretores e recorrentes em diversas produções do estúdio são: (1) o ambientalismo; (2) o voo; (3) o protagonismo de crianças e jovens adultos; (4) o uso singular do antropomorfismo, zoomorfismo e metamorfose; (5) o vento e o clima; (6) a coexistência de mundos dentro do nosso; (7) a presença de comunidades ou da vida em comunidade; (8) a inspiração no xintoísmo e mitologia japonesa; (9) os elementos da cultura japonesa; (10) as inspirações estéticas europeias.

O ambientalismo está presente nas obras do estúdio no modo em que os personagens interagem com a natureza. A natureza muitas vezes é retratada como se estivesse sofrendo devido à ignorância ou ganância humana. Esse tema é sempre explorado de diversos ângulos nos filmes e, muitas vezes, conclusões diferentes são tomadas a respeito da relação entre homem e natureza nas narrativas. Em *Nausicaä do Vale do Vento* (1984), humanos e natureza são retratados sempre possuindo interesses distintos, em uma relação de eterno conflito e nenhuma resolução. Por outro lado, *Meu Amigo Totoro* (1988) constrói uma narrativa que aponta a harmonia como uma recompensa pelo respeito ao meio ambiente (ODELL e LE BLANC, 2015, p. 23). Alguns autores, como Richie (1971) e Odell e Le Blanc (2015), frequentemente atribuem essa questão ambiental (da associação do homem à natureza) ao xintoísmo, mas muito mais que uma simples inclinação cultural, o ambientalismo presente nos filmes é um posicionamento sociopolítico dos diretores, que têm seus filmes como uma ferramenta educativa e de conscientização.

O voo, por sua vez, é um elemento comum principalmente nos filmes de Miyazaki, mas está presente em outras produções do estúdio, como *O Conto da*

Princesa Kaguya (2015) e *Sussurros do Coração* (1995). Geralmente utilizado como um aspecto estilístico, assim como o vento e o clima, algumas vezes o voo é introduzido junto a uma personagem fantástica, como Totoro ou o Barão, por exemplo, para mostrar aos protagonistas o mundo de uma perspectiva diferente. O uso do voo para esse fim confere uma assinatura pessoal dos diretores e sua recorrência o caracteriza como um elemento estilístico.

A presença de crianças ou jovens adultos como protagonistas permite diversas possibilidades narrativas, logo que elas estão mais abertas que os adultos aos tipos de mundos fantásticos apresentados nos filmes. Elas também apresentam um ponto de vista privilegiado, capaz de observar coisas que os adultos não veem ou querem ver, como em *Meu Vizinho Totoro* (1988), em que Mei e Satsuki conseguem ver Totoro e acessar o mundo mágico da floresta e seu pai, adulto, não. Muitas vezes, as crianças também servem como observadoras distantes das atrocidades cometidas pelos adultos.

O termo “antropomorfismo”[13] é proveniente da junção das palavras gregas *ánthrōpos* (homem) e *morphē* (forma) e se refere à presença de características humanas em animais, objetos ou tudo que é não humano. O antropomorfismo, enquanto recurso cine-plástico, é frequente em produções de animação. No entanto, Odell e Le Blanc (2015, p. 27) apontam que o antropomorfismo utilizado no Studio Ghibli é muito mais sutil que a simples recorrência de animais falantes, por exemplo. Em algumas produções muitos dos animais mantêm características animalescas ao invés de agirem exatamente como humanos. Os graus de características humanas exibidos pelos animais também variam. Vão de antropomorfismos caricatos a personagens que parecem ser seres humanos, mas na verdade são seres fantásticos transformados em humanos.

Para além do antropomorfismo, o zoomorfismo, isto é, a presença de atributos de animais em humanos, também é um recurso utilizado com certa frequência nas produções do Studio Ghibli. Enquanto no antropomorfismo as transformações são escolhas dos próprios personagens ou uma habilidade dos animais, no zoomorfismo as qualidades de animais são geralmente impostas aos

[13] Embora o antropomorfismo seja muitas vezes associado a animais, o primeiro uso da palavra foi empregado em um contexto mitológico para se referir à atribuição de qualidades humanas a entidades mitológicas, em representações plásticas ou literárias (TORRES, 2009, p. 21-24; ESTEVES, 2019, p. 12-18). George Lewes foi o primeiro a estender o uso da palavra a animais, em uma publicação datada em 1858, ano em que os trabalhos de Darwin sobre a teoria da evolução, que revolucionaram a abordagem cognitiva dos animais, vieram a público (WYNNE, 2007, p. 126).

humanos por magia, circunstâncias ou maldições (ODELL e LE BLANC, 2015, p. 27-28).

A metamorfose, como vimos, trata de uma técnica que consiste em deformações e transformações dos elementos figurativos, realizadas pelo trabalho quadro a quadro. Com frequência é utilizada pelos diretores do Studio Ghibli para representar visualmente as emoções e estado mental dos personagens ou demonstrar manifestações de magia.

O vento e o clima servem de propósitos estéticos, emocionais ou temáticos nas produções do estúdio. Eles geralmente são utilizados para criar atmosfera e são elementos com os quais os personagens estão interagindo diversas vezes, como em *Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar* (2008), *O Serviço de Entregas da Kiki* (1989), *Porco Rosso: O Último Herói Romântico* (1992) e *Vidas ao Vento* (2013). Do mesmo modo que o voo, o uso desses elementos para esse fim atribui uma assinatura particular aos diretores e, portanto, caracteriza-se como um recurso estilístico.

A coexistência de mundos dentro do nosso geralmente é explorada nos filmes por meio dos olhos de crianças, jovens adultos, ou de idosos. Com frequência os filmes mostram personagens do mundo real adentrando o mundo fantástico, mas o inverso também acontece em *Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar* (2008). Esses mundos também não precisam existir em um plano físico concreto, eles podem ser explorados pela imaginação, como Shizuku faz em *Sussurros do Coração* (1995).

A presença de comunidades em produções do Studio Ghibli é um elemento que antecede o estúdio e está presente em diversas produções pré-Ghibli, como *Horus: O Príncipe do Sol* (1968). As comunidades geralmente são apresentadas como um coletivo que está lutando por um bem comum ou contra uma força opressora. As comunidades são mais uma manifestação de um posicionamento sociopolítico dos diretores, logo que ambos, Takahata e Miyazaki, sempre tiveram grande envolvimento com a luta dos trabalhadores.

Diversos elementos do xintoísmo e da mitologia japonesa são utilizados pelos diretores na criação do fantástico. A mitologia japonesa apoia alguns recursos na animação, como o antropomorfismo e a metamorfose, logo que o xintoísmo é uma

espiritualidade animística e que também carrega elementos de metamorfose e antropomorfismo.[14]

Hu (2010), em um estudo sobre a contribuição de Miyazaki e Takahata como diretores-autores para a animação, aponta recorrências estilísticas similares às propostas por Odell e Le Blanc (2015). A partir da perspectiva da autora, para além dos dois maiores temas presentes nos filmes do Studio Ghibli: a ecologia e a vida em comunidades; há outros dois subtemas atrelados a esses temas centrais, que Hu (2010, p. 130) acredita serem igualmente frequentes, isto é, a nostalgia e a recordação de memórias. Para além desses temas, outra questão recorrente em produções Ghibli são o que a autora chama de ambições pessoais dos diretores atreladas a elementos culturais japoneses, juntamente também ao uso da metamorfose. Já na organização da *mise en scène*, Hu (2010, p. 119) consegue observar o ressurgimento do realismo ou de tentativas de aproximação da realidade em diversos filmes do estúdio.

Hu (2010, p. 119) explica que nos estudos da animação, a *mise en scène* de um trabalho animado envolve aspectos relacionados à imagem propriamente dita, cor e linhas, movimento e cinética (ou a "física" do movimento, o quão fisicamente realista é aquele movimento). Um elemento que marca a *mise en scène* construída pelo Studio Ghibli é a ênfase no realismo e uma tentativa de aproximação da realidade. Os componentes visuais que integram a *mise en scène* do estúdio geralmente são fotorrealistas, fluídos e naturais em movimentos, de acordo com Hu (2010, p. 119). O tratamento de cor também é feito fundamentado na realidade imagética buscada nos filmes de Miyazaki e Takahata, que só é possível de ser alcançada a partir, também, do trabalho de efeitos visuais, frequentemente creditado como *ha-mori-shori*, que seria algo como direção de harmonia (HU, 2010, p. 119-120).

O uso da animação limitada em momentos de silêncio, em que nada acontece, atrelado a uma *mise en scène* detalhada também é um recurso característico do estúdio. Tecnicamente, Hu (2010, p. 121) explica que essas tomadas são gravadas verticalmente e o *background*, ou o plano de fundo, é geralmente feito em várias camadas para criar uma distância espacial e

[14] Dado o exposto, defendemos, a partir dos estudos e pesquisas realizadas, que o uso assíduo de elementos do xintoísmo nos filmes do estúdio, pelos diretores Ghibli, pode ser tratado a partir de sua função estilística, muito mais que uma inclinação puramente cultural ou religiosa.

profundidade próximas às percebidas pelo olho humano, trazendo o realismo imagético desejado.

Contudo, é importante destacar também que o princípio do realismo governa não só os aspectos visuais do cinema do Studio Ghibli. O desenho de som é concebido sobre este mesmo fundamento. Na área de diálogos e *voice acting* (atuação de voz), os diretores preferem não utilizar vozes estilizadas, fofas ou engraçadas, com o objetivo de despertar um senso de realidade nos espectadores também através do som, efeitos e trilha. Hu (2010, p. 121) explica que efeitos de som realista são extensivamente utilizados nas produções do estúdio. A autora aponta que os trabalhos animados de Takahata, por exemplo, são melodramáticos e possuem similaridades com o documentário. Logo, os sons utilizados incluem captação direta de lugares como estações de trem movimentadas, lugares em construção, ruas urbanas ou festivais como os festivais de verão *matsuri*.

A estrutura narrativa utilizada por Miyazaki e Takahata, por outro lado, é baseada no formato de narrativa clássica e linear, com começo, meio e fim. No entanto, sublinha Hu (2010, p. 122), essa narrativa clássica acaba sendo subvertida pelos diretores. Hayao Miyazaki, por exemplo, utiliza o recurso de finais abertos e inconclusivos com uma certa frequência. Já Takahata recorre ao recurso de narrativa regressiva em algumas de suas obras, dessa forma, injetando um senso de poesia e lirismo à narração convencional.

Em meio a todas essas recorrências, possíveis de serem observadas nas obras do estúdio, os elementos do xintoísmo, em meio a inclinações culturais e biográficas, são bastante pertinentes à construção do estilo cinematográfico do Studio Ghibli, merecendo uma pequena apresentação num item à parte.

3.3.1 Xintoísmo e a estética da nostalgia

Não só no Studio Ghibli, mas em diversas produções pop japonesas, há a reiterada presença de elementos do xintoísmo e do folclore japonês (*jinja*[15], *yōkai*[16],

[15] Santuário.

[16] De acordo com Foster (2015, p. 14), *yōkai* é uma palavra convenientemente utilizada na cultura japonesa para descrever acontecimentos inexplicáveis. Ela é traduzida de diversas formas, “espíritos”, "goblins”, “fantasmas”, “espectros”, “metamorfos”, “demônios”, “seres fantásticos”, mas a tradução mais utilizada é “monstro”. Contudo o conceito ocidental de monstro é muito redutivo para o que os *yōkai* representam na cultura japonesa.

kami[17], contos da mitologia japonesa). Foster (2015) e Hu (2010, p. 167) descrevem esse fenômeno como uma espécie de *soft power*, logo que essas produções geralmente despertam a curiosidade e admiração do público para com a cultura japonesa. Foster (2015) vai ainda mais longe em suas considerações e sugere que após a Segunda Guerra Mundial diversos autores e artistas passaram a utilizar com muito mais frequência esses elementos (feito que ela chama de *boom*) como uma espécie de nostalgia, uma forma de lembrar-se de um Japão antigo que foi perdido.

Takahata e Miyazaki são adeptos de um projeto estético voltado justamente para a exploração dessa nostalgia citada por Foster (2015). Hu (2010, p. 130) explica que o uso da nostalgia e da recordação de um passado perdido são subtemas[18] utilizados pelos diretores do Studio Ghibli que se entrelaçam com os dois maiores temas recorrentes do estúdio, o ambientalismo e a vida em comunidade, como uma forma de despertar um sentimento comum à psique japonesa. A autora aponta que eles fazem isso por meio do uso de cenários, cores e temas, além de utilizar como recurso estético e narrativo elementos da cultura popular japonesa e do xintoísmo, como os *yōkai*, *jinja*, e outras alusões à literatura mítica, como o *Kojiki* (*Registro de fatos antigos*, 712), e o *Nihon Shoki* (*Crônicas do Japão*, 720).

Diante disso, observamos dois tipos de nostalgia, uma que resgata um passado histórico cultural longínquo (da qual a história mítica faz parte) e um passado pessoal e individual, baseado nas memórias e experiências pessoais dos diretores tanto com a cultura, seus lares, cidades e origens e como essa experiência se encontra com esse passado mítico. Hu (2010, p. 131) aponta que Miyazaki, em um programa de televisão, revelou conceitos-chave para o recrutamento de profissionais para o Studio Ghibli, que incluem memórias (*kioku*), cenário (*fūkei*), experiência individual com a cidade natal (*kokyō*), entendimento de costumes locais e condições ambientais (*fūdosei*), experiência original com o pôr do sol (*yūyake*), e entendimento de materiais estrangeiros (*kaigai chishiki*) e como eles podem afetar a infância de alguém.

A palavra *shintō* (abrasileirada como xintoísmo), significa, literalmente, caminho dos *kami*. O *shintō* é uma espiritualidade japonesa ancestral, que alguns

---

[17] De acordo com as notas de tradução de Neide Nagae e Fernando Chamas (KATO, 2012, p. 43), *kami* é uma entidade invisível que possui poderes superiores aos humanos; alvo de adoração, podendo ser um espírito assentado nos santuários, um ser humano, um animal ou forças da natureza.

[18] Hu (2010) prefere o termo “subtema”, pois a nostalgia e a recordação não são o foco principal da narrativa, são apenas elementos recorrentes associados aos dois temas principais citados.

autores preferem chamar de indígena (ODELL; LE BLANC, 2015), ou fé nativa (ONO, 1962). O primeiro registro escrito do xintoísmo é o *Kojiki*, o documento mais antigo da mitologia japonesa, publicado no início do século VIII.

O *Kojiki* é constituído em três volumes. O primeiro chamado *Shindaiki*, o "Registro da época dos *kami*", retrata a genealogia e episódios dos *kami*. Já o segundo e o terceiro registram, em ordem cronológica, a genealogia dos soberanos (*tennō*) lendários e históricos da corte de Yamato (KATO, 2012, p.43-44).

O primeiro verso do *Shindaiki* descreve a separação do céu e da terra, que resulta no surgimento dos *kami* um após o outro, em sequência. Durante o surgimento dos *kami*, nasceram os *kami* feminino e masculino, Izanami e Izanagi. O *Shindaiki* relata que esses dois *kami* copularam e em seguida geraram várias ilhas, que formam o "Grande País das Oito Ilhas" (o arquipélago japonês), que era o território dominado pela corte Yamato na época (KATO, 2012, p. 44). São os mitos descritos no *Shindaiki* que fundamentam, de forma geral, as crenças do xintoísmo.

Mesmo o *Kojiki* (712) sendo o primeiro registro do xintoísmo, o primeiro a referir-se a ele como *shintō* foi o *Nihon Shoki* (720). O termo *shintō* foi utilizado para distinguir a fé tradicional do povo japonês dos conceitos importados do budismo, taoísmo e do confucionismo, vindos do continente e que, mais tarde, iriam influenciar as crenças do xintoísmo (ONO, 1962).

Contudo, é importante destacar que o xintoísmo não é uma prática homogênea. Ono (1962) prefere definir *shintō* como uma palavra que abarca um coletivo de convenções relacionadas à fé nos *kami*. Ele propõe que o xintoísmo seja uma amálgama de atitudes e ideias que, com o passar dos anos, tornaram-se o modo japonês de fazer e "enxergar" as coisas. Esse "modo japonês" emergiu de influências étnicas e culturais, tanto indígenas como estrangeiras.

A partir dessa perspectiva, que compreende o xintoísmo como um conjunto de diversas práticas, decidimos adotar a perspectiva de Luiz (2021), que compreende "manifestações sobrenaturais" como os *yōkai* como pertencentes ao xintoísmo, logo que os *yōkai* estão presentes em diversas práticas xintoístas, como festivais e cortejos, por exemplo. Contudo, é importante destacar que as práticas e crenças relacionadas aos *yōkai* não são institucionalizadas e comumente são lidas como folclore, mas que fazem parte do que Ono (1962) chama de "modo japonês".

4 ANÁLISE DE ESTILO

O distinto uso da metamorfose e do antropomorfismo nos filmes do Studio Ghibli é considerado por Odell e Le Blanc (2015, p. 27) um aspecto-chave das produções do estúdio. Muito além de animais falantes, o antropomorfismo nos filmes Ghibli tem uma função mais sutil, como demonstrar o estado mental e emocional de um animal, evidenciar uma habilidade individual ou aportar um significado maior à narrativa, principalmente quando associado à metamorfose (ODELL; LE BLANC, 2015, p. 27). Em *Pom Poko: A Grande Batalha dos Guaxinins* (1994), por exemplo, os *tanuki*, cães-guaxinins japoneses, possuem a habilidade de se metamorfosear em objetos e até mesmo em seres humanos, mas nem todos *tanuki* são capazes de dominá-la. Em um certo ponto da narrativa, o sucesso no processo de transformação desses animais os divide entre os que conseguem sobreviver em um espaço em que a floresta foi tomada pelo cenário urbano e os que todos os dias são ameaçados pelo processo de urbanização desenfreada. O antropomorfismo dos *tanuki*, associado à habilidade de metamorfose dos animais, faz com que esses dois recursos, que poderiam ser simplesmente denotativos, tornem-se um elemento narrativo de maior profundidade.

Esse detalhe pode ser observado em vários filmes de diversas gerações de diretores do estúdio: nos *tanuki* de *Pom Poko: A Grande Batalha dos Guaxinins* (1994), de Takahata, como mencionamos; no gato Jiji de *O Serviço de Entregas da Kiki* (1989), de Miyazaki; no Barão de *Sussurros do Coração* (1995), dirigido por Yoshifumi Kondō; nos diversos gatos de *O Reino dos Gatos* (2002), de Hiroyuki Morita, dentre outras produções do estúdio.

Bordwell define o estilo cinematográfico como

> [...] um uso sistemático e significativo de técnicas da mídia cinema em um filme. Essas técnicas são classificadas em domínios amplos: mise-en-scène (encenação, iluminação, representação e ambientação), enquadramento, foco, controle de valores cromáticos e outros aspectos da cinematografia, da edição e do som. O estilo, minimamente, é a textura das imagens e dos sons do filme, o resultado de escolhas feitas pelo(s) cineasta(s) em circunstâncias históricas específicas. (2013, p. 17)

Em outros termos, o estilo cinematográfico consiste no resultado de seleções que os diretores fizeram entre alternativas disponíveis que se apresentam de forma recorrente em um corpo de obras. É possível compreender as formas que os

diretores do Studio Ghibli retratam a metamorfose e o antropomorfismo como um aspecto estilístico, visto que eles fazem uso desses recursos da linguagem da animação de um modo bastante particular, conferindo, assim, uma assinatura pessoal aos diretores do estúdio, que é utilizada de modo assíduo nas produções Ghibli. Dessa forma, consideramos a abordagem metodológica de Bordwell (2008) como adequada para a análise desses elementos nos filmes, ao mesmo tempo em que pretendemos compreender como são figurativizados.

A análise de estilo proposta por Bordwell (2008, p. 69) se apoia na compreensão do estilo como escolhas feitas pelo diretor, em um determinado recorte histórico. Elas podem ser “livres” ou “forçadas”. As “escolhas livres” são escolhas intencionais dos diretores, já as “escolhas forçadas” são impostas pelo tempo para a realização do filme, questões financeiras, dentre outros fatores que limitam a liberdade artística do realizador da obra.

Para compreender como essas escolhas são feitas, Bordwell (2008, p. 70) sugere que é necessário entendê-las como resoluções de problemas. No entanto, surge a questão, quais são esses problemas? Bordwell (2008, p. 71) responde essa indagação afirmando que as escolhas de estilo, no cinema narrativo, geralmente estão relacionadas à melhor forma de contar uma história, logo que o estilo sugere (por meio do enquadramento, ângulos, *mise en scène*, dentre outros recursos e técnicas cinematográficas) para onde o espectador deve direcionar o olhar e a escuta, no texto audiovisual. Isto é, é papel do estilo “guiar” o olhar do espectador para os pontos de atenção, ou melhor, para o que o diretor acredita ser mais importante. Isto significa que o estilo, no cinema narrativo, a partir da visão de Bordwell (2008), é a maneira de contar uma história — que recursos o diretor utilizou para fazê-lo, e de que modo.

Contudo, ao nos atentarmos às escolhas de estilo, precisamos observar que nem todos os problemas vão ser resolvidos do zero. Há tradições de repertórios e esquema já pré-estabelecidos no cinema, como, por exemplo, o uso do campo/contracampo para filmar diálogos. Cabe ao diretor escolher reciclar, modificar ou rejeitar essas tradições. Muitas dessas escolhas vão depender de contextos históricos, biográficos, tecnológicos e/ou políticos que circundam a realização de um filme (BORDWELL, 2008, p. 71-72). Ou seja, a década em que foi realizado o filme, a conjuntura política e econômica do lugar onde foi feito, ou mesmo as motivações

pessoais dos próprios diretores são todos fatores que podem contribuir para as escolhas de estilo feitas em cada obra.

Bordwell (2008, p. 71) cita o exemplo de Hollywood como uma instância estabelecedora de esquemas cinematográficos. Hollywood foi responsável por produzir uma base sólida de esquemas da utilização de técnicas cinematográficas, tanto para filmes conservadores, como para filmes experimentais. Esses esquemas vão desde o uso do campo/contracampo na filmagem de diálogos, como mencionamos, ao tempo de duração de planos, que variam de década para década. Pode-se dizer que o estúdio Disney, *grosso modo*, seria o equivalente de Hollywood na animação. Disney foi responsável por criar e popularizar convenções na realização de um filme animado[19], que, assim como os esquemas de Hollywood, servem de base tanto para a animação tradicional, como para a animação experimental.

Tendo em vista a relevância desses elementos externos à realização de um filme, Bordwell (2008) considera imprescindível não só compreender como as escolhas de estilo são feitas, mas também localizá-las historicamente. Em suma, a abordagem de Bordwell (2008), quando aplicada ao cinema narrativo — no qual os filmes do Studio Ghibli se enquadram (HU, 2010, p. 122) — se resume em identificar escolhas recorrentes feitas pelos diretores e, por fim, atribuir funções e causas a esses elementos dentro do estilo a partir da análise das circunstâncias que influenciaram a realização do filme (como o modo de produção, a tecnologia disponível e empregada e outros fatores que localizam historicamente a execução da obra).

De acordo com Bordwell (2008), o estilo cumpre quatro funções principais: a função denotativa; a função expressiva; a função simbólica; e por fim a função decorativa. A função denotativa do estilo refere-se a todas as técnicas cinematográficas que são utilizadas a fim de descrever personagens e cenários. Como o título sugere, tudo aquilo no filme que está no campo concreto de apresentação das informações mais relevantes para narrativa, da motivação dos personagens e da história (e seu desenrolar) é de qualidade denotativa. De acordo

[19] A perspectiva pictórica realista (e mais próxima da percepção humana de profundidade) aplicada na separação do cenário e personagens em camadas distintas, ampliada pela câmera multiplanos, é um exemplo de esquema consolidado por Disney e mimetizado até mesmo na animação digital. Além dessa, deve-se considerar diversas outras convenções, como aquelas estabelecidas no processo de fluidez de movimento que foram popularizadas pelo criador do estúdio.

com Bordwell (2008, p. 62), a denotação é a função central do estilo em quase qualquer filme narrativo. O autor propõe que ela deve ser a primeira a ser observada na análise de uma sequência, mas deve-se continuar a investigação de outras funções, visto que um mesmo artifício ou técnica pode servir a várias funções.

A função expressiva consiste na utilização de algum recurso da linguagem cinematográfica para apresentar uma qualidade de sentimento, por exemplo, uma duração de plano que exprime tensão, ou um plano distante que transmite solidão. Os elementos do filme de ordem expressiva geralmente são utilizados para representar estados emocionais, como tristeza, euforia, grandiosidade ou turbulência, por exemplo.

A função simbólica, por sua vez, é utilizada para produzir significados mais abstratos e conceituais. Os filmes podem evocar essa qualidade simbólica pelas cores, cenários, iluminação, associações musicais, dentre outros artifícios.

A função decorativa trata da produção de padrões. Bordwell a define apontando que

> Em filmes narrativos o estilo pode ser decorativo nesse sentido: a produção de padrões opera por meio de justaposição ou sobreposição às outras funções estilísticas. Em filmes não narrativos é pura decoração, criando padrões inteiramente abstratos. (2008, p. 60)

Como Bordwell (2008, p. 60) a descreve, a função decorativa é o estilo operando por si mesmo. Ela é a última a ser observada, isto é, só se deve refletir sobre a função decorativa depois de exaurir todas as outras. Dada as funções do estilo é possível identificá-las ao tratar o processo de escolhas estilísticas como uma resolução de problemas. Como vimos, esses problemas podem ser resolvidos de diversas maneiras e cabe ao diretor selecionar, dentre as possibilidades, o que ele determina ser a melhor maneira de se contar uma história.

Uma das limitações da metodologia de análise de estilo observadas por Bordwell (2008, p. 306) é que a estratégia de destacar cenas particulares não contempla a estrutura geral do filme. No entanto, como não estamos analisando as obras como um todo, mas sim apenas um aspecto estilístico presente nelas, isto é, a figurativização da metamorfose e do antropomorfismo, isto pouco interfere na concretização da proposta da pesquisa, uma vez que uma série de sequências selecionadas podem ser metonímicas de todo um filme.

5 FIGURATIVIZAÇÃO DA METAMORFOSE E ANTROPOMORFISMO EM *POM POKO* E *A VIAGEM DE CHIHIRO*

A estética da *nostalgia*, a qual já discutimos previamente, é o fundamento de diversas escolhas estilísticas do Studio Ghibli. Afinal, é a partir dela — do entrelaço entre um passado histórico cultural longínquo e um outro passado, então mais recente, do qual se apreende a experiência pessoal dos diretores com a cultura, seus lares e origens — que os diretores ingressantes no estúdio são selecionados. Dessa forma, é também nela que a construção do antropomorfismo e da metamorfose nos filmes do Studio Ghibli é fundada.

A presença desses dois elementos, antropomorfismo e metamorfose, em *A Viagem de Chihiro* (2001) e *Pom Poko: A Grande Batalha dos Guaxinins* (1994) é bastante recorrente em toda a duração dos filmes, especialmente em *Pom Poko*. Em vista disso, realizamos a seleção de cenas e sequências que apresentam elementos ilustrativos para a compreensão das escolhas estilísticas de Miyazaki e Takahata como diretores e, sobretudo, como estúdio. Inicialmente apresentaremos os padrões estilísticos associados à figurativização do antropomorfismo e metamorfose nos filmes, para, enfim, analisá-los a partir das cenas selecionadas, ao mesmo tempo em que os relacionamos com fatores históricos, biográficos, culturais e ainda, financeiros — considerando que discorremos brevemente sobre o uso de algumas técnicas na otimização do orçamento de um filme.

É possível observar cinco padrões estilísticos que desdobram-se em diversas escolhas da direção durante a duração dos filmes: (1) o antropomorfismo e a metamorfose servem de apoio a um projeto estético firmado na nostalgia, que se baseia no conflito e/ou coexistência da ancestralidade e modernidade; (2) ao mesmo tempo que apoia essa nostalgia, tanto o antropomorfismo como a metamorfose retratados nos filmes “bebem” da historicidade cultural à qual a essa nostalgia tenta recordar (é onde o xintoísmo, vestes tradicionais, costumes, hábitos culturais, dentre outros elementos, se localizam); (3) o antropomorfismo, por vezes lido como “sutil”, é subvertido para a criação de uma assinatura pessoal dos diretores e do estúdio, no qual a subversão é feita a partir de diversos graus de figuratividade na representação visual dos elementos retratados; (4) a técnica de metamorfose, própria da linguagem da animação, é apropriada pelos diretores também como uma

forma de assinatura pessoal, que eles utilizam para retratar estados de espírito e emoções dos personagens — ainda que muito comum na animação, esse recurso geralmente não é utilizado para esse fim, e é a apropriação da técnica, feita pelos diretores, que aporta à obra a sua assinatura pessoal —, além de utilizarem-na para retratar o uso de magia para alterar as formas; (5) o antropomorfismo e a metamorfose geralmente são de função denotativa e expressiva, no entanto, os autores os utilizam para os filmes também como elementos decorativos e simbólicos.

A exploração dos elementos voltados para a nostalgia, a qual iremos retomar posteriormente, está estreitamente relacionada à mentalidade pós-guerra no Japão, que, do ponto de vista estético, é baseada em um passado histórico e cultural, que está sempre em conflito com a modernidade.

5.1 *POM POKO*

A cena que nos apresenta, pela primeira vez, à metamorfose e ao antropomorfismo em *Pom Poko: A Grande Batalha dos Guaxinins* (1994) consiste no embate entre dois grupos de cães-guaxinins. Ela faz parte de uma sequência dividida em duas cenas. A primeira é marcada pelo encontro dos guaxinins adversários que disputam território e comida, devido ao avanço da urbanização, em um canteiro de obras. A segunda compreende o fim do conflito, interrompido pela anciã Oroku, que explica aos *tanuki* que seus inimigos, na verdade, são os humanos. A primeira cena é elucidativa para estudo das escolhas estilísticas dos diretores Ghibli logo que apresenta uma construção figurativa bastante significativa para a compreensão da “sutileza” do antropomorfismo, associado à metamorfose, citada por Odell e Le Blanc (2015), a qual destacamos anteriormente.

A cena, como um todo, possui 123 segundos e é constituída por 31 planos. A duração média é de 3,9 segundos por plano. É uma montagem bastante veloz, entretanto, não há uma disparidade tão grande quando posta em contraste com a duração média de filmes americanos entre 1994 e 1999 — 4,92 segundos por plano (SALT, 2009, p. 358). Já em comparação a outras cenas do filme, que possuem uma uma duração média de até 17,5 segundos por plano, pode-se perceber que essa cena em particular apresenta uma duração de planos um pouco menor e um desenrolar um pouco mais frenético. Ela faz parte de um jogo de aceleração e

desaceleração da duração de planos aplicado em todo o decorrer do filme. Esse artifício é utilizado com o intuito de ressaltar momentos de tensão, conflito, luto, preparação, resolução e até mesmo euforia; ou seja, é de caráter expressivo na narrativa. É interessante observar também que, embora associe-se ao Studio Ghibli um tipo de montagem mais lenta e apreciativa, a duração média dos planos nesse longa de Takahata demonstra um movimento contrário. *Pom Poko* apresenta algumas cenas um pouco mais rápidas do que a média da década, inclusive em trechos que deveriam ser de cunho apreciativo, o completo oposto de Miyazaki, como iremos observar em outro momento da análise.

A cena inicia com um grupo de cães-guaxinins saindo da floresta e correndo em direção a um canteiro de obras **(figuras 5.1 e 5.2)** no meio da cidade de Tama, em Tóquio. Por meio de um contraplano somos apresentados a um outro grupo de cães-guaxinins que correm de maneira semelhante para o centro do canteiro. O embate retratado na cena ocorre em razão do avanço das obras, que resulta na perda de espaço e comida pelos *tanuki*, o que os leva a se encontrarem constantemente e disputarem alimento e território na luta pela sobrevivência. Desse modo, é significativo que esse encontro ocorra em um canteiro de obras, elemento simbólico como o limiar entre o que resta da floresta e a urbanização que se constrói. A construção da cidade de Tama, à qual as obras estão associadas, também é de cunho simbólico e representa o movimento migratório[20] das áreas rurais para as áreas urbanas, sobretudo as metropolitanas, resultado de um crescimento econômico que ocorria no Japão desde o fim da Segunda Guerra Mundial. Como já destacamos, essa cena é um momento de embate, portanto, possui um desenrolar frenético. A escolha da organização da cena a partir de uma montagem mais acelerada tem função expressiva de criar tensão, além de ser de ordem denotativa, pois elucida a própria narrativa; é a partir do conflito entre os cães-guaxinins que compreendemos as implicações da urbanização de Tama para os protagonistas, os *tanuki*. É por meio do jogo de campo/contracampo que a aceleração da montagem se dá.

Enquanto avançam, ambos batalhões de *tanuki* transformam-se em sua versão antropomorfizada **(figura 5.3)**, com testículos aparentes. Os cães-guaxinins

[20] O movimento de migração foi tema de outros longas de Takahata, como *Memórias de Ontem* (1991), uma adaptação um pouco mais contida, devido a seu conteúdo mais maduro e realista, em que os elementos fantásticos não são destaque, como em *Pom Poko*.

passam pelo processo de metamorfose mais uma vez e, na sequência, aparecem trajando roupas que se assemelham a vestimentas tradicionais japonesas de guerra, como se pode observar na figura 5.4. Na crença popular japonesa, como vimos, os *tanuki* são capazes de se transformarem em vários objetos, animais, seres humanos e até de criar ilusões a uma certa distância, dependendo de sua habilidade, geralmente com o intuito de enganar ou pregar peças em humanos.

Durante o tempo em que são animais comuns em sua forma original, isto é, quando não estão em sua forma antropomorfizada, os cães-guaxinins não têm nenhuma distinção um do outro **(figura 5.7)**. É quando assumem feições e hábitos humanos que podemos distingui-los a partir de suas características, índole e personalidade. Não só seus traços, mas as roupas que vestem também auxiliam nesse processo de dar "personalidade" aos *tanuki* **(figuras 5.5 e 5.6)**. Alguns dos cães-guaxinins que aparecem em cena são mais jovens, outros mais velhos **(figura 5.9)**, uns mais agressivos, outros menos. A partir das distinções apresentadas pelo antropomorfismo na *mise en scène*, é possível identificar a figura dos líderes dos dois grupos em combate **(figura 5.8)**. Ambos os batalhões de *tanuki* podem ser reconhecidos pelas diferentes cores que portam: uns vestem-se de azul, outros de vermelho. Os de azul são liderados por um indivíduo mais velho e mais contido, mas ainda assim combativo; os de vermelho por um líder mais jovem e mais agressivo. Nesse aspecto, a simbologia das cores das vestes dos líderes recobre leituras culturais delas.

É entre os diversos graus de figuratividade apresentados pelos guaxinins que se encontra a "sutileza" do antropomorfismo. Há três tipos de representações figurativas de *tanuki*. Uma delas é mais próxima à "realidade", como nas figuras 5.2 e 5.7, na qual os cães-guaxinins não são antropomorfizados, isto é, assemelham-se ao animal real. Uma outra forma de representação é um pouco mais figural, mas ainda assim com um certo grau de realidade, como nas figuras 5.3 e 5.4, em que os *tanuki* são um pouco diferente de sua forma "natural", mas ainda apresentam focinho bem definido e tons diferentes de pelagem, por exemplo. O terceiro tipo de representação é figural e mais próxima da abstração, como podemos observar na figura 5.10. Cada grau de figuratividade possui um propósito imagético, sendo seu caráter denotativo o principal. Para além dos dois tipos de antropomorfismo apreendidos das diversas representações dos *tanuki*, à medida em que a narrativa

avança um terceiro tipo de antropomorfismo é introduzido, quando os cães-guaxinins se transformam completamente em humanos.

São eles, os diversos graus de figuratividade, responsáveis por subverter um artifício tão convencional à realização de animação, o antropomorfismo. A escolha narrativa de aportar feições mais humanas aos animais é frequentemente utilizada para facilitar a identificação do espectador com os personagens. No entanto, através da subversão feita pelos diretores, o antropomorfismo deixa de ser apenas de ordem denotativa e expressiva e passa também a ser de ordem decorativa e simbólica, traçando, assim, uma assinatura pessoal dos diretores. A ordem decorativa da utilização desse recurso pelo diretor — compreendido como integrante do estúdio — se dá na padronização, uma vez que ela é possível de ser observada em diversas produções Ghibli, de diversos diretores, como já propomos previamente. O caráter simbólico do antropomorfismo apreende-se em algumas cenas do filme, a partir das implicações conotativas, atreladas ao uso desse recurso, na narrativa e/ou *mise en scène* do filme.

A retratação dos cães-guaxinins em sua forma original, por exemplo, para além de ter um fim denotativo, a medida em que apresenta personagens e narrativa, também está ligada a um comprometimento com o realismo, característica bastante forte entre Miyazaki e Takahata, que Hu (2010) aponta ser um padrão estilístico dos diretores. Esse "comprometimento com a realidade" está na *mise en scène* com cenários inspirados em fotografias e filmagens de locais reais, ou na mistura de cores para alcançar um tom de vermelho específico de um tipo de flor que cresce na área rural de Yamagata, como foi feito de *Memórias de Ontem* (1991) (HU, 2010, p. 119). A exploração fantástica do realismo do estúdio é responsável por agregar nuance aos cenários e personagens e possui essa relação estreita com os graus de figuratividade. Em *Pom Poko*, o diretor de arte, Kazuo Oga, sob instruções de Takahata, fotografou e filmou, junto à sua equipe, diversos locais de construções em meio à natureza idílica dos Montes de Tama, a fim de criar planos de fundo fotorrealistas para o longa (HU, 2010, p. 119).

Ainda na mesma cena, quando os dois batalhões se encaram frente a frente, o primeiro guaxinim a tentar proferir um golpe é um dos soldados do batalhão azul, mas é acertado pelo líder inimigo **(figuras 5.9 e 5.10)**. Inicialmente surpreso e atordoado, o líder dos cães-guaxinins azuis se recupera e, num acesso de raiva, se

transforma em um cão-guaxinim maior e com uma armadura mais resistente **(figuras 5.11 e 5.12)** para vingar seu soldado. Esse momento nos apresenta a um outro aspecto da habilidade de metamorfose dos guaxinins, quando fracos, acuados, atingidos por um golpe, ou até mesmo quando em euforia, a capacidade de manter a transformação dos *tanuki* diminui e isso afeta também a sua aparência antropomorfizada, que fica mais simples, sem detalhes e bastante caricata **(figura 5.10)**. Ela se torna um antropomorfismo semelhante aos dos cartoons, inspirado nos traços do mangaka Shigeru Sugiura, de quem Takahata é fã.



Figura 5.1: Dois grupos de cão-guaxinim movem-se em direção a um canteiro de obras nos arredores da floresta de Tama.



Figura 5.2: Um dos grupos de guaxinim avança em direção ao outro.



Figura 5.3: Enquanto avançam, os animais transformam-se em uma versão antropomorfizada de cães-guaxinins.



Figura 5.4: Ainda avançando, os *tanuki* se metamorfoseiam mais uma vez e passam a vestir trajes tradicionais japoneses de guerra.



Figura 5.5: Um *tanuki* empunha um graveto de forma semelhante a qual um samurai empunha uma espada.



Figura 5.6: Dois guaxinins trajados como lutadores de sumô se enfrentam no meio do campo de batalha.



Figura 5.7: Cães-guaxinins assustam outro *tanuki* em uma disputa por comida.



Figura 5.8: Os *tanuki* chegam ao centro do campo de batalha e encaram-se de frente.



Figura 5.9: Um dos soldados de azul avança contra o líder dos guaxinins de vermelho.



Figura 5.10: Líder do batalhão vermelho acerta o soldado inimigo, que se transforma em uma versão cartunesca de um guaxinim antropomorfizado.



Figura 5.11: O líder dos guaxinins de azul se recompõe após ver seu soldado atingido e começa a se transformar.



Figura 5.12: O *tanuki* após a metamorfose passa a usar uma armadura de samurai.

Logo, pode-se concluir que a metamorfose e o antropomorfismo possuem predominantemente função denotativa nesta sequência, visto que são utilizados para apresentar não só a história — já que a habilidade de transformação dos *tanuki* é o cerne de toda a narrativa — como também os personagens, suas características, trejeitos, personalidade, estados mentais e habilidades individuais. No entanto, não exercem exclusivamente essa função e aportam outras funções estilísticas na utilização dos mesmos artifícios.

É possível observar isso também a partir de outros elementos, como o destaque dos testículos na versão antropomorfizada dos *tanuki* macho. Na

animação, são raras versões antropomorfizadas de animais que mantêm seus órgãos genitais, visto que são geralmente apagados no design de personagens. Entretanto, como a habilidade de metamorfose dos testículos é um elemento relevante na narrativa, como veremos adiante, os animadores decidiram deixar aparentes os testículos dos cães-guaxinins. Essa escolha foi feita pois, por se tratar de um aspecto denotativo da visualidade do filme, a presença dos órgão genitais dos *tanuki* no design final dos personagens direciona o espectador, ou melhor, sugere para onde olhar. Além de, claro, ser fundada em um imaginário folclórico nipônico, de onde se apreende sua simbologia.

A representação de guaxinins com testículos aparentes não é comum na animação, mas é bastante recorrente em figuras de cerâmica no Japão **(figura 5.13)**. Os testículos dos *tanuki* são chamados em japonês de *kintama* e acredita-se que colocar figuras de cães-guaxinins com grandes *kintama* na frente dos estabelecimentos atrai prosperidade financeira. O design de personagem dos cães-guaxinins antropomorfizados é inspirado, em grande parte, nessas figuras de cerâmica que são firmadas no imaginário folclórico. Elas retratam cães-guaxinins com rostos redondos, rechonchudos, grandes barrigas e testículos avantajados. Alguns elementos como a garrafa de *sake*, bebida alcoólica japonesa à base de arroz, são marcantes no imaginário do *tanuki*, mas aparecem apenas ocasionalmente no longa, quando os *tanuki* diretamente transformam-se em estátuas de cerâmica no estilo *Shigaraki* **(figuras 5.82 e 5.173)**. Outros hábitos dos *tanuki*, como sua preferência por transformar-se monges budistas, são referenciados no filme, porém eles aparecem de maneira sóbria, em pequenos detalhes, como nas vestes de alguns anciãos, como as de Tsurukame **(figura 5.27)** e as dos mestres de Shikoku **(figura 5.119)**, e na recorrência de estátuas Jizō[21] em transfigurações durante o longa **(figuras 5.76 e 5.107)**. A mudança de forma de um *tanuki* em monge budista só ocorre uma única vez **(figura 5.106)**, em todo o longa, quando os cães-guaxinins já dominaram a arte da metamorfose e conseguem transformar-se completamente em humanos.

[21] Jizō é uma divindade que protege os viajantes em suas jornadas tanto físicas como espirituais. As estátuas Jizō são um resultado da influência do budismo no xintoísmo e no pensamento cultural japonês. Jizō, originalmente, é um *bodhisattva*, ou “santo”, da tradição Mahayana no budismo. Muitas delas são adornadas com toucas e babadores vermelhos.

Figura 5.13 - *Tanuki* de cerâmica no estilo *Shigaraki*



Fonte: Clémentine Cintré, 2020

Essa habilidade particular dos *tanuki* foi bastante explorada em ilustrações *ukiyo-e* no Japão, no período Edo (1603-1868) e esse movimento é incorporado também ao filme **(figura 5.15)**. É possível notar que diversas ilustrações do *ukiyo-e* foram inspirações diretas para as composições imagéticas de alguns momentos importantes na narrativa. O *ukiyo-e* é um movimento artístico japonês caracterizado pelas pinturas e gravuras estampadas, semelhante à técnica de xilogravura. A alusão ao *ukiyo-e* é bastante recorrente no longa e é utilizada não só como recurso denotativo, mas também decorativo, sobre o qual iremos discorrer mais a fundo posteriormente. Utagawa Kuniyoshi, artista da Era Edo, confeccionou algumas gravuras voltadas para o imaginário folclórico, nas quais diversos yōkai, inclusive *tanuki*, protagonizaram distintas obras do artista. A figura 5.14 faz parte de uma série de ilustrações sobre *tanuki*, de autoria de Kuniyoshi, que retrata os diversos usos das *kintama*.

Figura 5.14 - *Tanuki no amiuchi* (*Tanuki* caçando com redes)



Fonte: Utagawa Kuniyoshi, 1843-44



Figura 5.15: Gonta, metamorfoseado em humano, lê livros sobre a história dos guaxinins na biblioteca, para compreender a fúria dos humanos contra os *tanuki*. No livro há uma ilustração no estilo *ukiyo-e*.



Figura 5.16: Oroku interrompe a batalha dos guaxinins entoando um discurso que revela quem é o verdadeiro inimigo dos *tanuki*, os humanos.

O conflito entre os batalhões de cães-guaxinins só é interrompido por Oroku. A anciã aparece em cena trajada completamente em vestes tradicionais, das sandálias de madeira ao coque bufante, cheio e ornamentado **(figura 5.16)**. Ela representa o resgate ao passado e a luta contra os danos da modernidade, como podemos apreender a partir do desenrolar da cena. O modo como a *tanuki* se veste enfatiza esse aspecto da personagem. Oroku surge em meio a esse cenário limiar, em que a habilidade ancestral da metamorfose dos guaxinins acaba se mesclando a roupas antigas, uma escavadeira e uma torre elétrica, em um confronto além do físico. É desse modo que o principal tema do filme se constrói em tela: o conflito entre ancestralidade e modernidade, no qual a posição dos *tanuki* é a de relembrar o passado esquecido para reagir aos problemas apresentados pela urbanização, ao mesmo tempo em que sentem-se atraídos pelo que a contemporaneidade oferece.

A música que compõe a trilha dessa cena, assim como o cenário, apresenta o limiar entre modernidade e ancestralidade. Ela se constrói a partir da mescla de instrumentos tradicionais da música clássica japonesa com alguns instrumentos modernos ocidentais. Podemos ouvir, por exemplo, sons da *hichiriki*, um tipo de flauta japonesa utilizada na música clássica nipônica tocada na corte imperial, com instrumentos de corda ocidentais. Além disso, apreende-se a presença de outros instrumentos, como a *biwa*, que são incorporados sozinhos ou aliados a instrumentos ocidentais, durante o decorrer do longa, como veremos mais adiante.

A cena que segue a sequência do embate dos *tanuki* é responsável por destrinchar ainda mais o conflito principal do filme. É também a cena com a maior duração de segundos por planos, muito mais que cenas de cunho apreciativo do

longa. Ela tem duração de 70 segundos e possui um total de 4 planos, apenas, o que resulta em uma média de 17,5 segundos por plano. Isso se dá pois a cena é composta por um tipo de plano sequência de câmera fixa que serve como um *time lapse* (câmera rápida), firmado na metamorfose simbólica. A cena inicia com o braço de uma escavadeira se erguendo contra o céu **(figura 5.17)**. Quando a escavadeira atinge o chão, no plano seguinte, percebemos que o tamanho do braço da escavadeira é muito maior do que o tamanho real, em comparação às outras figuras em cena. Sozinha, ela destroça metade do Monte de Tama, centralizado em um plano geral **(figura 5.18)**.

Antes coberto de árvores da floresta, o Monte é destruído e aos poucos se transforma em uma cidade urbanizada. Ainda no mesmo plano, o Monte sofre uma série de transformações que acompanham as estações: outono, inverno e primavera. Pouco a pouco a "cidade" vai se erguendo e a floresta vai sendo consumida, como podemos observar nas figuras 5.19, 5.20 e 5.21. É quando o plano seguinte entra em tela **(figura 5.22)**; uma folha sendo rapidamente consumida por diversas escavadeiras minúsculas, assim como folhas são consumidas por insetos e pragas. Houve aqui uma intencionalidade ao manipular o tamanho dos objetos em sua representação. As escavadeiras minúsculas são uma metáfora visual a uma praga que consome uma plantação, do mesmo modo que a urbanização consome a floresta, de maneira hiperbólica.

No plano seguinte **(figura 5.23)**, Buda e outras figuras pertencentes ao budismo brincam com a cidade de Tama urbanizada, assim como crianças brincam em uma caixa de areia, construindo e destruindo coisas a seu desejo. Nesse trecho, assim como no anterior, Buda e as figuras que lembram monges budistas são uma metáfora para o grande poder que os humanos possuem de alterar os seus arredores, por meio da tecnologia. Essa metáfora, além de visual, é apoiada pela voz *off* que define os humanos exatamente como a imagem sugere, como detentores do mesmo poder de Buda e dos *kami*.

A metamorfose nessa cena é tanto denotativa, pois, mais uma vez, apresenta a narrativa, cenário e circunstâncias específicas ao ambiente e personagens, mas também é simbólica, visto que utiliza elementos para representar algo que vai um pouco além da visualidade literal. É nessa cena que vemos a metamorfose por si só, não associada ao antropomorfismo, como é utilizada ao decorrer de boa parte do

longa. Ao invés de unicamente demonstrar pensamentos, sentimentos e estados de espírito dos personagens, a metamorfose, aqui, é utilizada também para ressaltar um posicionamento do sujeito enunciador, que, como já discutimos, não é necessariamente o narrador, mas essa abstração que empresta o ver e o ouvir. Esse enunciador assume a posição de concordar com a postura dos *tanuki* e moralmente condena, *grosso modo*, a urbanização como uma praga, por meio da construção imagética, de onde se apreende uma ideologia sob a qual se sustenta o discurso do filme.

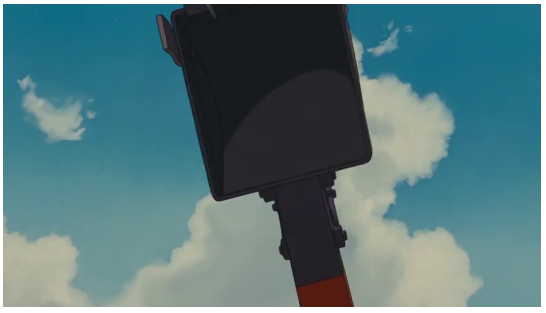


Figura 5.17: Braço de escavadeira se ergue contra o céu.

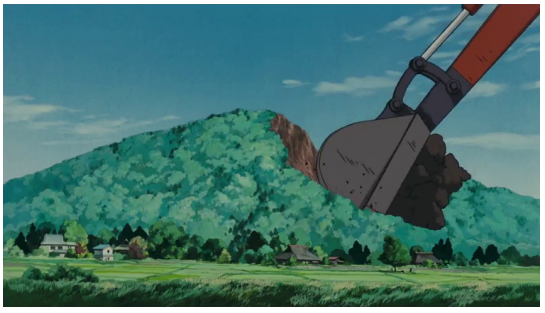


Figura 5.18: A escavadeira atinge o Monte de Tama e, considerando a proporção das demais figuras, percebemos que o seu tamanho é muito maior que o real.



Figura 5.19: O Monte de Tama começa aos poucos a se urbanizar, em processo de metamorfose.



Figura 5.20: As estações passam e a floresta vai dando lugar a casas e construções.

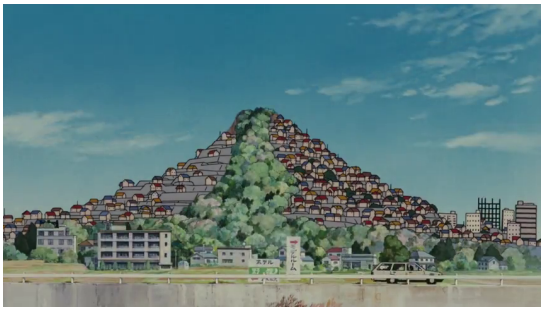


Figura 5.21: Ambos os lados do Monte estão completamente ocupados pela urbanização e apenas um trecho de floresta resta.

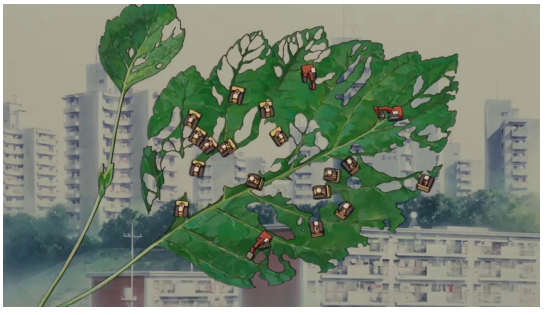


Figura 5.22: Pequenas escavadeiras, do tamanho de insetos, consomem uma folha, assim como uma praga consome uma plantação.



Figura 5.23: Buda brinca com a cidade urbanizada.

Cientes do verdadeiro desafio, os *tanuki* decidem reunir-se para elaborar um plano. Em um templo antigo em ruínas, em meio ao que resta da floresta do Monte de Tama, vários cães-guaxinins se concentram em torno de um grupo de anciãos, liderado pelo *tanuki* mais velho, Tsurukame, e por dois representantes dos batalhões azul e vermelho **(figura 5.26)**. A partir de enquadramentos que variam entre planos gerais e planos mais fechados, em um jogo de câmera que assume um olhar onipresente e está ciente de todos e tudo que acontece na reunião, o espectador é apresentado a diversos *tanuki*, desde filhotes a idosos **(figura 5.30)** e adultos **(figura 5.29)**.

No princípio da cena, alguns guaxinins esgueiram-se pelos espaços urbanos, que fazem limite com o que resta da floresta, para chegar à reunião. Eles, inicialmente, possuem a aparência mais realista, de animais comuns — como podemos observar na figura 5.24 — e só se antropomorfizam quando estão próximos ao templo **(figura 5.25)**. Diferentemente do primeiro recorte do filme que analisamos, em que a metamorfose acontece em cena — ou seja, é feita quadro a quadro — nesse trecho ela acontece fora de quadro. O espectador não acompanha o processo da técnica, apenas seu resultado. Em um plano, os cães-guaxinins são vistos como animais comuns, como ilustrado na figura 5.24, em outro retrata-se sua versão antropomorfizada, como na imagem 5.25. A utilização do corte como economia de quadros animados é bastante comum à animação limitada, amplamente utilizada no Japão, como já discutimos. Foi nela que Miyazaki e Takahata se formaram, em seu período como animadores da Toei. Essa técnica é também uma maneira de tentar superar as limitações financeiras de uma realização, principalmente de uma produção que possui tantas metamorfoses e exige um trabalho quadro a quadro minucioso, como *Pom Poko*.

O modo como os personagens introduzidos nessa cena interagem entre si e com o cenário assume uma encenação construída com o intuito de ser não só denotativa e expressiva, como também simbólica. As encenações, ali expressas, refletem o contexto da narrativa, em seu nível denotativo, além de nos apresentar, também, a novos personagens. Já em seu nível expressivo, a cena ressalta a tensão de um conflito iminente, seja entre os próprios cães-guaxinins ou contra os humanos, em meio a tentativa dos *tanuki* não só de sobreviver, como de viver. Os cães-guaxinins estão em guerra, mas ainda assim querem se divertir, brincar, conversar e celebrar, como vemos na figura 5.29 e 5.30.

Podemos observar adultos inquietos, discutindo ou se ajudando, e até crianças empunhando pedaços de graveto **(figura 5.30)**, em uma imitação infantil de uma batalha. Essa cena remete à experiência de crianças que crescem em períodos de guerra. O contexto em que vivem acabam tornando-se parte de sua infância e passam a afetar seus hábitos e modos de brincar, que salientam a violência de seu cotidiano. Tanto Takahata como Miyazaki passaram parte de sua infância em um Japão em guerra. A partir dessa cena, podemos notar a experiência pessoal do diretor se entrelaçando à narrativa, inserindo, dessa forma, uma dimensão simbólica à encenação, em referência não só à experiência individual do diretor, mas a um sintoma histórico de um período de guerra e conflito.

Em meio ao caos dos diversos cães-guaxinins reunidos, Tsurukame cativa a atenção de uns e é ignorado por outros **(figuras 5.27 e 5.28)**. Sem muito esforço, com a voz forte, mas baixa, devido à velhice, ele estabelece a posição assumida pelos *tanuki*, durante a batalha contra os humanos e contra o avanço da urbanização: adotar hábitos noturnos, estudar a arte ancestral da transformação e compreender os costumes humanos, ao longo de cinco anos. A cena que segue esse pronunciamento novamente ressalta o conflito entre a busca de um passado longínquo e os prazeres da modernidade.

Os anciãos, junto aos líderes dos batalhões azul e vermelho, reúnem-se para discutir mais a fundo o plano de cinco anos **(figura 5.32)**. Na reunião privada, fica estabelecido que todas as decisões serão tomadas pelo Conselho de Chefes, composto por todos os *tanuki* ali presentes **(figura 5.33)**. Enquanto discutem o problema, eles se dividem entre a postura de venerar uma tradição e entre a curiosidade pelo que o mundo contemporâneo tem a oferecer. Na tentativa de

resgatar a hábitos ancestrais perdidos, Tsurukame sugere buscar os ensinamentos dos mestres da metamorfose de outros locais do Japão **(figuras 5.34 e 5.35**), onde a arte da transformação ainda resiste e não foi esquecida — locais em que o xintoísmo e o culto em templos são ainda bastante fortes. Eles acordam que um representante dos *tanuki* da região de Tama deve ir às ilhas de Shikoku e Sado, no entanto, todos, exceto Tsurukame e Oroku, fingem estar dormindo, em uma demonstração de desinteresse pela tarefa **(figura 5.36)**. Porém, ao receberem a recompensa de hambúrgueres, ao fim da reunião, os guaxinins são dominados pela excitação e pela ânsia de consumir algo que é resultado da urbanização que tentam evitar. No som original, os personagens citam uma marca global de *fast food* ao referir-se aos hambúrgueres.

A sequência se encerra com os *tanuki* inchando as barrigas de ar e batendo-as como um tambor, em uma referência ao título do filme **(figura 5.41)**. A expressão “pom poko” é uma alusão ao som que os *tanuki* produzem ao bater em suas barrigas. Ela é derivada de um poema de Ujō Noguchi de 1919, que mais tarde, em 1925, se tornou uma canção popular entre as crianças. Mais uma vez, vemos fatores simbólicos da ancestralidade e da modernidade sempre em conflito, na busca de um equilíbrio, tanto na narrativa como na visualidade que a constrói.

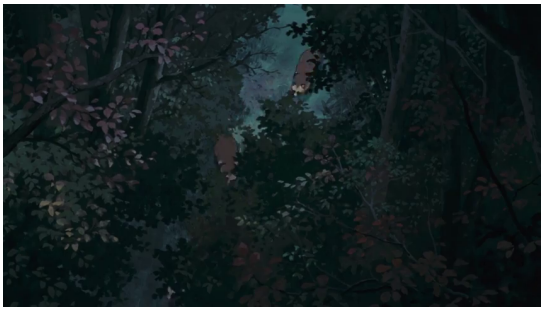


Figura 5.24: Cães-guaxinins esgueiram-se pela área urbana para chegar à floresta.



Figura 5.25: Ao se aproximarem da reunião, os *tanuki* transformam-se em sua versão antropomorfizada.



Figura 5.26: Os guaxinins da região de Tama reúnem-se frente aos anciãos e aos líderes dos batalhões azul e vermelho.



Figura 5.27: Tsurukame informa os *tanuki* do plano de cinco anos.



Figura 5.28: Os cães-guaxinins se olham confusos enquanto escutam as instruções do ancião.



Figura 5.29: Eles ficam inquietos enquanto Tsurukame faz seu pronunciamento, alguns escutam, outros não.



Figura 5.30: Duas crianças empunham gravetos e brigam entre si. Atrás delas, uma mulher cuida de um idoso.



Figura 5.31: Os guaxinins concordam, em unanimidade, com o plano estabelecido pelos anciãos e pelos líderes.



Figura 5.32: O conselho de anciãos e de líderes se reúne de forma privada, para discutir o problema mais a fundo.



Figura 5.33: Momento em que se estabelece o Conselho de Chefes, composto pelos anciãos e pelos líderes dos batalhões.



Figura 5.34: Tsurukame sugere buscar os ensinamentos de mestres da metamorfose em outros locais do Japão.

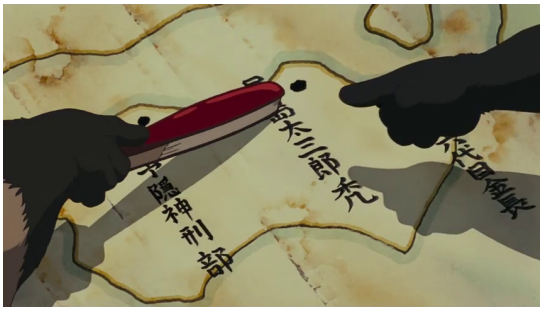


Figura 5.35: Decide-se enviar um representante dos *tanuki* de Tama para as ilhas de Shikoku e Sado.



Figura 5.36: O Conselho de Chefes finge estar dormindo, em desinteresse pela tarefa de ir à Shikoku e Sado.



Figura 5.37: Oroku traz a recompensa do fim da reunião, um saco com embrulhos redondos e todos ficam alertas.



Figura 5.38: Os *tanuki* prontamente tentam adquirir um dos embrulhos do saco.



Figura 5.39: O conteúdo dos embrulhos é revelado, são hambúrgueres.



Figura 5.40: O Conselho de Chefes come os hambúrgueres com prazer, o desinteresse de antes não está mais presente.



Figura 5.41: Os *tanuki* incham a barriga, batem-a e pode-se ouvir o som de um tambor.

Outros elementos apresentados pelo longa, além dos hambúrgueres, assumem a função simbólica da contemporaneidade. A aquisição de uma televisão pelos *tanuki* **(figuras 5.41 e 5.42)**, em seu estudo dos humanos, tem o mesmo papel no filme. Eles se apropriam dessa modernidade, oferecida pela televisão, para seu propósito. Por mais que os guaxinins tentem retornar a um passado esquecido, não conseguem se desvencilhar do que é novo e se sentem atraídos pelo aparato tecnológico. Frente à TV, crianças, jovens e adultos ficam em um estado semelhante à hipnose, encantados pelo que há na programação **(figuras 5.43, 5.44, 5.45 e 5.46)**. Em nível discursivo, ao estudarmos a escolha da televisão como esse

elemento simbólico de modernidade, podemos notar que há uma sugestão, feita pelo sujeito enunciador, a partir da associação da imagem cinematográfica à narração em voz *off*, de que a televisão é também um modelo definidor de hábitos humanos, para além de assumir a função de alusão à contemporaneidade. Afinal, é a partir dela que os cães-guaxinins tentam compreender os seres humanos e estudar seu comportamento, para usá-los em suas transformações.

É interessante destacar também que nesta cena é possível observar o uso da animação com técnicas mistas. Na programação assistida pelos *tanuki* há um trecho em que uma filmagem real, de um *tempura* de camarão sendo frito, é inserida na animação junto a outros elementos animados, como o próprio aparelho de TV e o reflexo da tela. Diferentemente de Miyazaki, que sempre demonstrou preferência por técnicas tradicionais de animação, Takahata procurou explorar diversas técnicas modernas, desde as primeiras décadas do estúdio. O uso da animação com técnicas mistas, que teve seu *boom* no *stop motion*, é um reflexo disso. O conflito tradição e modernidade se estende até no modo de produção do longa, isto é, no campo de sua expressão ou manifestação "textual".

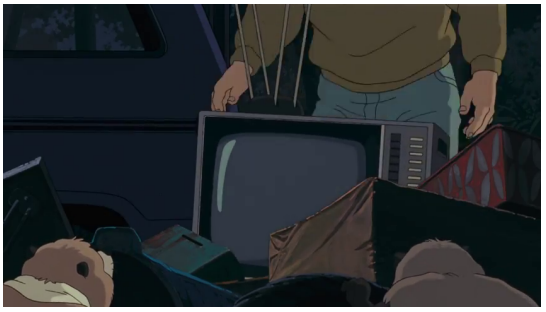


Figura 5.42: Um humano deixa uma televisão, ainda funcional, em uma pilha de lixo próxima à floresta.



Figura 5.43: Os cães-guaxinins pegam a televisão e a levam ao templo em ruínas, como uma fonte de informação.



Figura 5.44: Os *tanuki* assistem TV pela primeira vez. Quando a jornalista diz "Boa tarde", todos respondem.

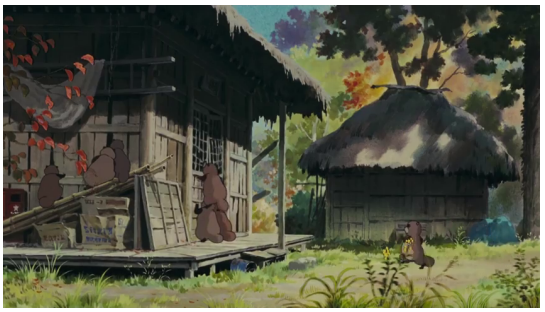


Figura 5.45: Outros *tanuki*, que não cabem no pequeno espaço onde fica a TV, espreitam pela janela para espiar a programação.



Figura 5.46: Uma filmagem real, de um *tempura* de camarão sendo frito, é inserida na animação junto a outros elementos animados.



Figura 5.47: Os *tanuki* se encantam pelo *tempura*, em um estado de quase hipnose. Um deles começa a salivar.



Figura 5.48: A câmera inicialmente foca nos *tanuki* se esgueirando para ver televisão e, em um *travelling* lateral, se desloca para a direita.



Figura 5.49: O foco da câmera passa a ser as aulas de Oroku sobre a técnica de metamorfose.

Por meio de um único plano, aliado a um *travelling* lateral, acompanhamos a câmera que, inicialmente, está voltada para os *tanuki*, que olham pelas frestas do templo abandonado a programação da televisão **(figura 5.48)**, e logo após dirige o ponto de vista a Oroku que ensina aos *tanuki* presentes os fundamentos da arte da metamorfose **(figura 5.49)**. A dicotomia entre ancestralidade e modernidade é reiterada, enquanto também agrega à cena um tom cômico.

Oroku, ao mesmo tempo que ensina aos *tanuki* sobre a arte da metamorfose, elucida o espectador sobre as regras daquela técnica e daquele mundo. A anciã explica que, no ambiente construído pela narrativa, os camaleões utilizam uma técnica muito simplista, baseada unicamente no mimetismo, uma ligeira imitação do que os cerca. Apenas animais como os cães-guaxinins, raposas e alguns gatos conseguem se transformar por completo. É um dos momentos do longa em que a função denotativa dos elementos da *mise en scène* é evidenciada de modo mais nítido ao espectador. Takahata não hesita em assumir de forma explícita esse papel esclarecedor como diretor, e isso se reflete na enunciação. Miyazaki, por outro lado, prefere o fazer de forma sutil, entrelaçando o que precisa ser elucidado a outras questões da narrativa. Uma das cenas finais de *Pom Poko* tem um tom semelhante

ao da aula protagonizada por Oroku. Nela, um dos *tanuki* dirige-se à tela e fala diretamente com o espectador, um “tabu” no cinema, conhecido como a quebra da quarta parede, ou interpelação, sobre a qual já discorremos. Ele pede que evitem o extermínio de *tanuki* em áreas urbanas e o faz através do ponto de vista e escuta emprestados pelo sujeito enunciador, que agora assume também esse papel de espectador. Afinal, o discurso feito pelo *tanuki* é tanto dirigido ao olhar do sujeito enunciador, quanto a nós, que o assistimos por meio dele.

Durante a tutelagem de Oroku, Gonta, o líder do batalhão de cães-guaxinins vermelho, cai no sono **(figura 5.51)**. Ao ser chamado atenção, Gonta, que antes trajava uma roupa vermelha, transforma suas vestes em um traje que faz alusão ao uniforme da polícia japonesa **(figura 5.53)**. As vestes, aqui, constituem um elemento simbólico de obediência. Na ilustração em plano de fundo que Oroku utiliza em seus ensinamentos, para exemplificar as transformações, os animais retratados possuem uma folha sobre suas cabeças **(figura 5.50)**. Esse detalhe está relacionado à crença de que os *tanuki*, durante as suas transformações, utilizam folhas verdes, de árvores ou arbustos, sobre suas cabeças. Essa mesma crença é mencionada em um dos diálogos da cena, em que um dos *tanuki*, Ponkichi, pergunta a Oroku se ela não utilizará a folha sobre a cabeça, para realizar uma demonstração de metamorfose. A anciã rebate o comentário, explicando que isso é um hábito de iniciantes. A partir dos diálogos é possível notar que a ambientação construída no filme tanto reforça alguns elementos do folclore, quanto os reinventa.

A primeira transformação que Oroku ensina é a de objetos, na qual um de seus alunos se destaca, Shokichi **(figura 5.61)**, personagem esta que terá um papel importante no decorrer da narrativa.

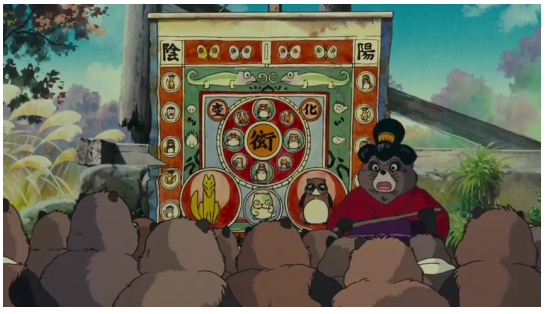


Figura 5.50: Sob a tutelagem de Oroku, os *tanuki* aprendem a distinguir os tipos de transformações feitas por *tanuki*, raposas, gatos e camaleões.



Figura 5.51: Durante os ensinamentos da anciã, Gonta acaba caindo no sono.



Figura 5.52: Oroku coça a garganta, chamando a atenção de Gonta, que acorda surpreso.



Figura 5.53: Gonta transfigura a peça de roupa que vestia em um traje semelhante ao uniforme da polícia japonesa.



Figura 5.54: Oroku se concentra para realizar uma demonstração. Ponkichi a questiona se ela irá utilizar uma folha sobre a cabeça. Ela nega, explicando que é um hábito de iniciantes.



Figura 5.55: Oroku salta e, em 1 segundo, começa a se transformar.



Figura 5.56: Quando atinge o chão, Oroku já está completamente transformada em um objeto que se assemelha a um incensário.

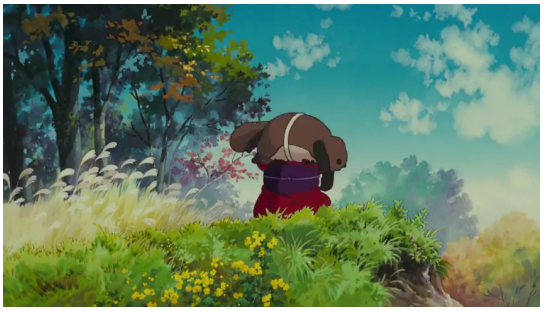


Figura 5.57: Após a demonstração, é a vez dos alunos tentarem. O impulso no ar ajuda na transformação e Oroku joga os alunos para auxiliá-los.



Figura 5.58: O aluno se encolhe em uma bola e começa a se assemelhar ao objeto da metamorfose.



Figura 5.59: Ao sair do quadro, podemos observar o guaxinim quase completamente transformado.



Figura 5.60: Oroku observa Shokichi se transformar. Ele se junta aos outros, em uma transformação perfeita.



Figura 5.61: Shokichi ergue os braços, orgulhoso de sua metamorfose. Oroku o parabeniza.

As cenas que seguem à sequência das aulas de transformação vão apresentando (e frisando) alguns conceitos relevantes para a compreensão da habilidade de transformação dos guaxinins. Elas fazem alusão à preferência dos guaxinins em se transformarem em monges budistas, por meio das estátuas Jizō, um objeto frequente durante as metamorfoses do longa **(figuras 5.76 e 5.107)**, e às esculturas de cerâmica *Shigaraki* de *tanuki* **(figuras 5.82 e 5.173)**, que fazem parte do imaginário popular. As estátuas Jizō, como podemos observar na figura 5.62, são estátuas em forma de um pequeno bodhisattva budista, responsável por proteger a jornada de viajantes. Muitas delas possuem toucas e babadores vermelhos como adornos.

Figura 5.62 - *Nashinoki Jizo*

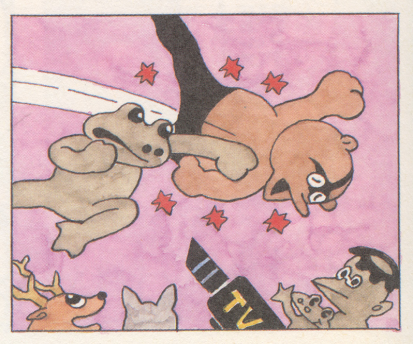


Fonte: Sado Tourism Navi, 2023

Um dos conceitos evidenciados pelas transformações realizadas pelos *tanuki* é o de que o caráter metamórfico desses animais está diretamente associado a suas emoções. Se eles se sentem acuados, cansados ou até mesmo eufóricos, suas transformações serão prontamente afetadas. Quando Shokichi está se apaixonando por Okiyo, por exemplo, eles brincam com uma bola, uma ilusão fabricada por Okiyo, e ao tocá-la no ar, a bola transforma-se em um coração **(figuras 5.64 e 5.65)**. Algo semelhante ocorre quando um guaxinim, transformado em humano, explora a cidade

e quando acuado por carros em um cruzamento transforma-se de volta em um cão-guaxinim comum **(figuras 5.66 a 5.71)**. Ou quando Gonta sente cheiro de comida de rua e, do mesmo modo, transforma-se na versão realista do animal **(figuras 5.72 e 5.73)**. Já em estado de euforia, os guaxinins perdem o controle de seu antropomorfismo e se tornam versões cartunescas de um *tanuki* **(figuras 5.74 e 5.75)**, semelhante ao que acontece na cena do primeiro embate **(figura 5.10)**. Essa versão cartunesca presente no longa, é inspirada, como mencionamos, nos traços de Shigeru Sugiura, ilustrados na figura 5.63.

Figura 5.63 - *Shigeru Sugiura, a frog punching a tanuki* (Shigeru Sugiura, um sapo socando um *tanuki*)



Fonte: 50 Watts Books, 2021

Dessa forma, observa-se que as metamorfoses, além de exercer função denotativa, possuem fim decorativo e simbólico. A metamorfose destaca a atmosfera cômica da narrativa e manifesta-se como uma assinatura pessoal do diretor, visto que é apropriada por Takahata para o fim de destacar estados mentais e emoções dos personagens, por meio das transformações quadro a quadro e dos diferentes graus de antropomorfismo. A padronização e recorrência desse artifício atribuem função decorativa a esse uso da técnica.



Figura 5.64: Shokichi brinca com uma bola fabricada por uma ilusão de Okiyo, enquanto conversam.



Figura 5.65: Quando ela sugere que eles trabalhem juntos, Shokichi toca a bola e ela se transforma em um coração.



Figura 5.66: Um *tanuki*, transformado em humano, tenta atravessar o cruzamento urbano.



Figura 5.67: O sinal está prestes a abrir e o *tanuki* se desespera.

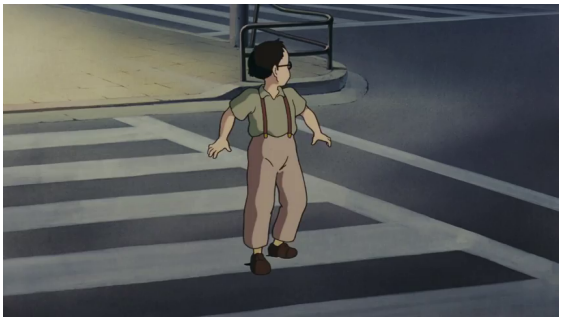


Figura 5.68: O sinal abre e o *tanuki* permanece no mesmo lugar, paralisado de medo.



Figura 5.69: Desacordado, o *tanuki* perde o controle da metamorfose e volta à aparência de cão-guaxinim realista.



Figura 5.70: Gonta, transfigurado em humano, se distrai com uma barraca de comida de rua e a fome faz com que ela perca o controle da metamorfose.

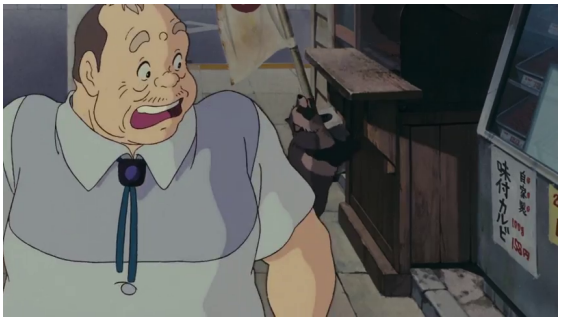


Figura 5.71: Um outro *tanuki*, que acompanhava Gonta, nota que ele perdeu o controle, se transformando em animal, e corre para ajudá-lo.



Figura 5.72: Vários *tanuki* celebram, em uma alusão aos *matsuri*, uma das vitórias contra a urbanização e são dominados pela euforia.



Figura 5.73: Os *tanuki* levantam Gonta no ar, comemorando a vitória pela qual ele foi responsável.

A medida em que os guaxinins avançam no resgate da arte ancestral da transformação, suas transfigurações vão se tornando cada vez mais complexas, a ponto de finalmente conseguirem se transmutar não só em diversas figuras presentes no mundo dos humanos — relacionadas a crenças populares, folclore e superstições **(figuras 5.74 a 5.80)** — como também em humanos **(figuras 5.81 a 5.87)**. Entretanto, não são todos os cães-guaxinins que possuem a habilidade de realizar metamorfoses complexas, tendo em vista que alguns *tanuki* estão limitados unicamente a sua forma antropomorfizada, como podemos observar em Ponkichi, nas figuras 5.75 a 5.80, e em um outro *tanuki*, na figura 5.89.

A falta dessa habilidade os põe em uma posição de incapacidade de atuar diretamente no plano de cinco anos orquestrado por Tsurukame, o que os leva a agir de forma independente algumas vezes na narrativa, sem levar em conta de seu caráter metamorfo. Durante o longa, quando o conflito contra os humanos já está avançado, um grupo de *tanuki* que não consegue se transformar derruba de uma encosta uma escavadeira de uma obra próxima à floresta **(figuras 5.90 e 5.91)**. Eles vestem chapéus amarelos, que inicialmente aparentam ser de segurança (como os usados em construção por trabalhadores). Em um plano mais fechado **(figura 5.92)**, percebemos que os chapéus amarelos, em outra perspectiva, são chapéus escolares, utilizados por crianças no Japão. Trajados em veste infantis, os guaxinins andam em sua versão antropomorfizada assumindo uma postura infantil **(figuras 5.92 e 5.93)**. A despreocupação desses animais é ressaltada por meio da infantilização das roupas que utilizam. Eles cantam e celebram a pequena conquista, alheios a sua falta de habilidade ou outros fatores. O antropomorfismo, nessa cena, assume função simbólica, logo que faz alusão a uma infantilidade quase cômica, pelo modo como é inserida na narrativa.

A inabilidade de controlar a metamorfose atrelada a essa expressão de infantilidade e a despreocupação em relação a isso são fundadas no folclore japonês. Foster (2015, p. 178) explica que as transformações dos *tanuki* são, muitas vezes, retratadas de formas caricatas e esse desinteresse dos animais pela perfeição de suas transmutações está ligado a esse fator cômico. Tal elemento o diferencia diretamente de outro metamorfo do folclore nipônico, as *kitsune* (raposas), que, por sua vez, são temidas e adoradas em templos, devido a sua afiada habilidade em se transfigurar.

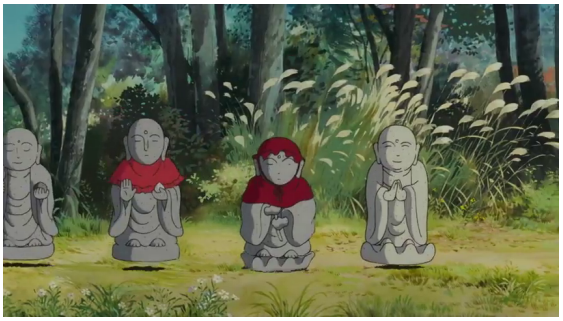


Figura 5.74: Os *tanuki*, enfileirados, treinam a arte da metamorfose. Eles transformam-se com sucesso em estátuas Jizō.



Figura 5.75: Ao juntar-se aos outros *tanuki*, transfigurados em *maneki-neko*, Ponkichi permanece em sua forma antropomorfizada.



Figura 5.76: Os *tanuki* mudam de forma e tomam a aparência de *daruma*, enquanto Ponkichi continua sem sucesso.



Figura 5.77: Os outros alunos de Oroku transformam-se em estátuas de *kitsune*, porém Ponkichi permanece *tanuki*.



Figura 5.78: Todos, menos Ponkichi, se metamorfoseiam em *shachihoko*, peixes com cabeça de tigre.

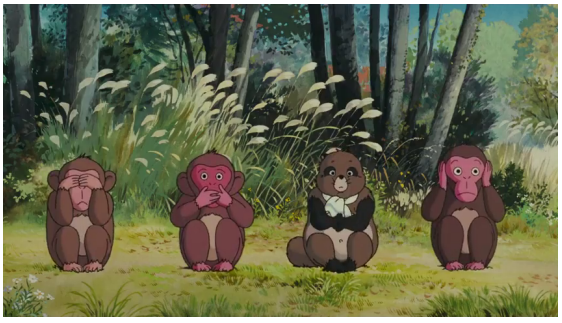


Figura 5.79: Sem a habilidade de metamorfose, Ponkichi fica cercado dos três macacos sábios.



Figura 5.80: A última metamorfose da cena é em esculturas de cerâmica *shigaraki*.



Figura 5.81: Shokichi prepara-se para se transformar.



Figura 5.82: Cercado por Oroku e outros *tanuki*, Shokichi respira fundo e infla o peito.



Figura 5.83: Ele cruza os dedos em uma posição de concentração, muito semelhante a de Tenjiku Tokubei, em uma gravura de Utagawa Kuniyoshi.



Figura 5.84: Shokichi prepara-se para saltar e iniciar a metamorfose.



Figura 5.85: Ele salta no ar, pegando impulso para se transformar.



Figura 5.86: Ele transfigura-se em um humano inicialmente gordo, que assemelha-se a sua forma anterior como *tanuki*.

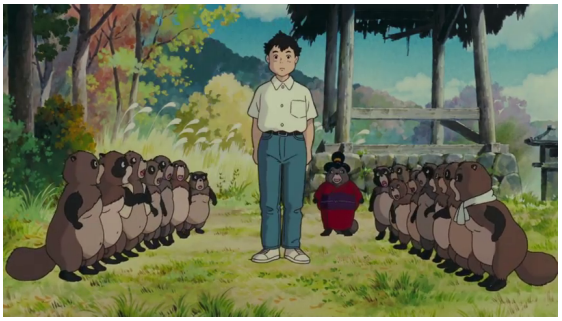


Figura 5.87: Na fase final da metamorfose, Shokichi tem a aparência de um jovem rapaz com bochechas grandes e cabelo espetado.



Figura 5.88: Mesmo com o sucesso de Shokichi, nem todos conseguem se metamorfosear completamente em humanos.



Figura 5.89: Enquanto alguns conseguem fazer transformações mal feitas, outros, assim como Ponkichi, não conseguem se transformar.



Figura 5.90: Os *tanuki* que não têm a habilidade de se transfigurar juntam-se para ajudar no conflito contra os humanos.

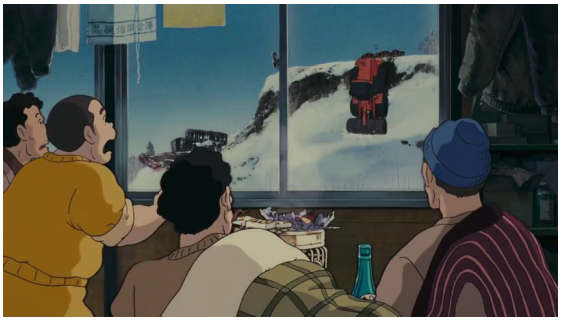


Figura 5.91: Os trabalhadores ficam estarrecidos com a imagem de vários cães-guaxinins derrubando a escavadeira.

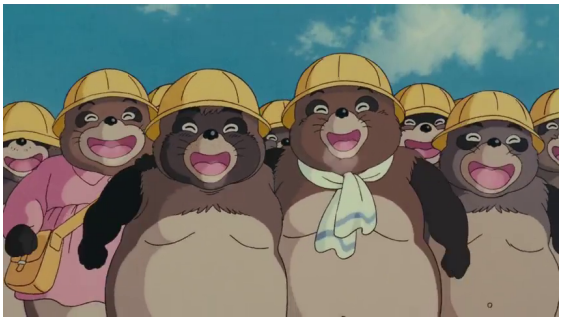


Figura 5.92: O grupo de cães-guaxinins celebra, em trajes infantis, a pequena conquista, abraçando-se e cantando.



Figura 5.93: Os *tanuki* seguem pelo Monte em uma fila semelhante à que crianças fazem, reforçando ainda mais sua infantilização.

As mulheres cães-guaxinins são iniciadas na arte da metamorfose como uma condição motora na narrativa, em relação ao domínio da técnica. Os planos que introduzem as *tanuki* fêmeas e sua excelência nas transformações são acompanhados de narrações que destacam a facilidade que as mulheres têm de controlar suas transmutações. Eles vão apresentando a rápida evolução das *tanuki* e as põem em contraste às transformações mal feitas dos homens **(figuras 5.94 e 5.95)**. No entanto, ainda há demonstrações de que as metamorfoses das mulheres também podem ser falhas, como podemos observar na figura 5.97. Desse modo, o longa mantém-se fiel ao caráter cômico dos *tanuki*.

Com a incorporação das mulheres como um fator significativo no desenvolvimento da história, outro ponto-chave é introduzido na narrativa. Tsurukame apresenta aos machos algo que só eles podem fazer, a metamorfose dos testículos. Os machos escutam com atenção os conselhos do mestre, enquanto repousam sobre um tapete vermelho, como ilustrado na figura 5.98. Em um instante o tapete se desfaz **(figura 5.100)** e é revelado que o objeto já era uma extensão dos testículos do ancião.



Figura 5.94: Gonta e sua esposa concentram-se para iniciar a metamorfose como humanos, lado a lado.

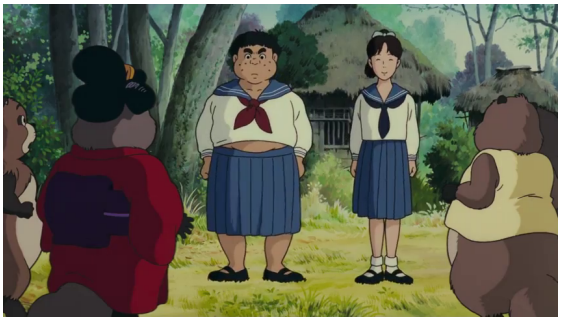


Figura 5.95: A esposa de Gonta realiza uma transformação perfeita como uma estudante de colegial, enquanto Gonta conclui uma metamorfose caricata, com mais esforço.



Figura 5.96: Uma outra *tanuki* fêmea transforma-se rapidamente em um belo rapaz.



Figura 5.97: Logo após a transformação, a *tanuki* fêmea perde o controle e sua metamorfose se torna caricata.



Figura 5.98: Tsurukame convida os *tanuki* machos para uma conversa. Eles se reúnem sobre um tapete vermelho.



Figura 5.99: O ancião revela que o tapete em que estão, na verdade, é feito de seus testículos.



Figura 5.100: Tsurukame recolhe seus testículos desequilibrando os *tanuki* e os fazendo cair.



Figura 5.101: A aparência dos testículos de Tsurukame é semelhante às gravuras *ukiyo-e* das *kintama* dos *tanuki*.

Aos poucos as habilidades de metamorfose dos *tanuki* vão ficando cada vez mais aprimoradas. Apoiados no auxílio das mulheres e na nova técnica ensinada por Tsurukame, os cães-guaxinins ingressam entre os humanos para conseguir comida e dinheiro **(figuras 5.102 e 5.103)**. É nessa cena que se apreende a única transformação de um *tanuki* em monge budista do longa **(figura 5.104)**, hábito ao qual os *tanuki* são bastante associados.



Figura 5.102: Shokichi, Gonta e outros *tanuki* se transformam em humanos para se misturarem entre eles.

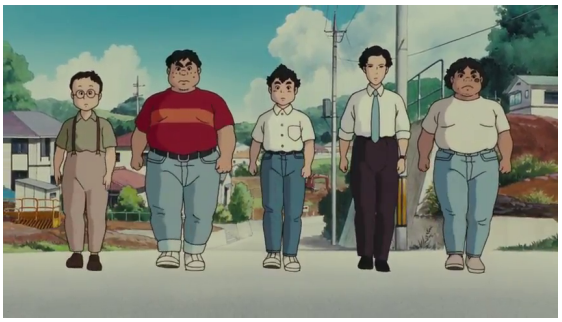


Figura 5.103: Em um trocadilho visual, os elementos icônicos *tanuki* e natureza são substituídos por humanos e espaço urbano.



Figura 5.104: Um dos *tanuki* se transforma em um monge budista para conseguir dinheiro.

Mesmo com todo o progresso feito pelos *tanuki*, os humanos continuam a avançar no processo de urbanização. Quando uma das obras humanas destrói o bosque que abrigava os *tanuki* do batalhão vermelho, Gonta, seu líder, decide tomar uma posição mais agressiva e passa a causar acidentes graves nas obras, elaborando ataques amparados na técnica de metamorfose. Devido ao acidente que o deixa incapaz de lutar por um ano, e sob a notícia de que mesmo com as fatalidades causadas por Gonta e seus seguidores as obras iriam continuar, os *tanuki* decidem adotar outra postura.

Dessa vez orientados por Shokichi, eles descobrem que o que desperta a aversão dos humanos, além da violência, é o medo — e eles exploram isso através de transformações baseadas no imaginário xintoísta e no folclore japonês. Os *tanuki* transformam-se em *kitsune*, *onibi* (chamas de demônio) e *chōchin-obake* (lanternas flutuantes que vagam no céu noturno), como ilustrado nas imagens 5.108 a 5.110. Em uma das cenas de destaque da sequência de metamorfoses fundadas no folclore nipônico, os cães-guaxinins enganam os seguranças das obras de Tama se transfigurando em *noppera-bō* **(figuras 5.111 a 5.114)** — yōkai japoneses que assemelham-se a humanos, mas não possuem nenhum rosto.

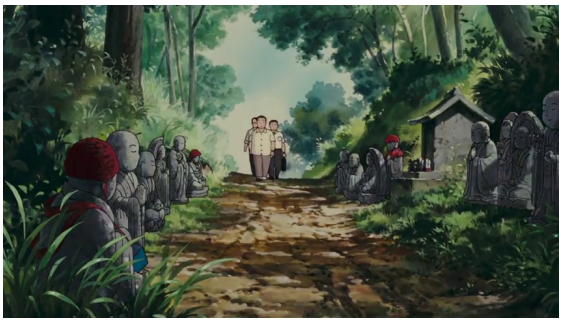


Figura 5.105: Uma série de *tanuki* se metamorfoseia como estátuas Jizō, próximas a um Hokura, pequeno templo de estrada.

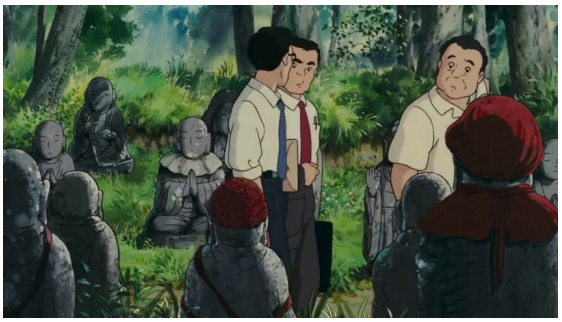


Figura 5.106: Três executivos estranham a grande quantidade de estátuas Jizō e decidem adiar as construções no local.

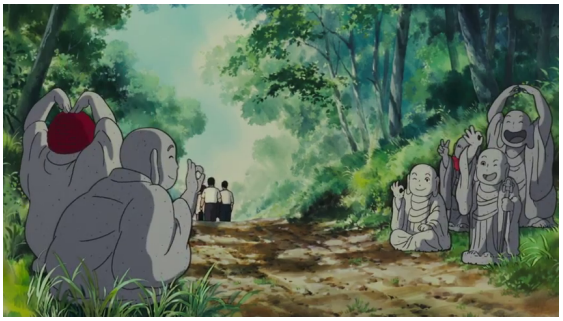


Figura 5.107: Os *tanuki* transformam-se em uma representação mais figural das estátuas, como alívio cômico.

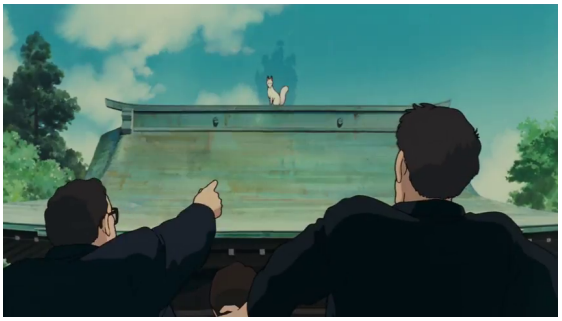


Figura 5.108: Um *tanuki* transfigura-se em uma *kitsune* e assusta executivos que oram em um templo de adoração a raposas.



Figura 5.109: Vários *tanuki* marcham em uma procissão de *onibi* no limite entre a floresta e o espaço urbano.



Figura 5.110: Transfigurados em *chōchin-obake*, os *tanuki* assustam uma família em um carro.



Figura 5.111: Um cão-guaxinim, metamorfoseado em mulher, chora, tentando chamar a atenção do segurança.



Figura 5.112: Quando abordada pelo segurança, a mulher vira-se e mostra um rosto sem face, em uma versão moderna dos *noppera-bō*.



Figura 5.113: O segurança vai pedir ajuda em uma loja de conveniência e todos lá também são *tanuki* transfigurados em *noppera-bō*.



Figura 5.114: Após o segurança desmaiar de susto, os *tanuki*, desfazem a ilusão, que revela uma loja vazia, e fogem.

Firmados em seguir as orientações de Shokichi, que ajudam a atrasar o avanço da urbanização, os *tanuki* esperam o retorno dos guaxinins enviados à Shikoku e Sado. Tamasaburo, outro aluno prodígio de Oroku, encarregado de encontrar os mestres de Shikoku, retorna depois de anos junto a três anciãos, Kinchō Daimyojin VI, Inugami Gyōbu e Yashimano Hage, trazendo a resposta que os *tanuki* aguardavam.

Os três anciãos de Shikoku chegam ao Monte de Tama de modo excêntrico, como uma forma de evidenciar seus poderes e suas habilidades. Eles voam pelo céu vestidos de forma extravagante, geralmente como são estereotipados os turistas que chegam a Tóquio — com roupas coloridas e um exagero de adereços. Enquanto voam pelo céu, os três mestres utilizam uma capa e seguram o punho ao lado da cabeça, em um trocadilho visual ao voo do super-homem **(figura 5.115)**. Quando aterrissam no chão, eles transformam-se de volta em sua forma antropomorfizada **(figura 5.116)**. Mesmo com todos os elementos cômicos construídos em torno da chegada dos mestres de Shikoku em Tóquio, quando discursam para os *tanuki* de Tama, como ilustrado nas figuras 5.117 e 5.118, eles são sérios e suas

transformações grandiosas enfatizam o título de maestría que possuem. Eles reforçam o resgate do passado e do respeito pela ancestralidade em suas falas e se dispõem a aprimorar os talentos dos *tanuki* de Tama e frear o avanço dos humanos.



Figura 5.115: Os três mestres de Shikoku chegam ao Monte de Tama sobrevoando os *tanuki* em um trocadilho visual com o voo do super-homem.



Figura 5.116: Assim que atingem o chão os três mestres transformam-se de volta em sua forma de *tanuki* antropomorfizada.



Figura 5.117: Deixando a extravagância cômica inicial de lado, ao discursar para os *tanuki* de Tama, os mestres assumem a forma de figuras divinas.



Figura 5.118: Demonstrando a grandeza de suas habilidades de metamorfose, os mestres invocam a ilusão de uma grande chama monstruosa.

Em meio a metamorfoses imponentes, os mestres de Shikoku relatam que os humanos os admiram e os veneram em templos, pois sabem do seu poder. Essa cena chama a atenção do espectador para a coexistência de diferentes modernidades na narrativa. Uma delas ocorre na região de Tóquio, em Tama, é a com que já estamos familiarizados, pois é retomada diversas vezes no longa. Já a outra acontece em Shikoku, considerada a menor das principais ilhas do arquipélago japonês.

A dinâmica urbana que ocorre em Shikoku difere da dinâmica do centro metropolitano de Tóquio. Por se tratarem de modernidades com graus diferentes, a ancestralidade também possui essa nuance e o conflito principal do filme, entre contemporaneidade e tradição, se manifesta de outras formas. Podemos observar imageticamente essa gradação de modernidade e ancestralidade na construção

visual dos templos de cada localidade. O templo de Tama, o qual abriga diversos guaxinins e é a sede das discussões do Conselho de Chefes, está abandonado e em ruínas **(figuras 5.26 e 5.45)**, já o santuário de Shikoku é grande, próspero e cheio de oferendas **(figuras 5.119 e 5.120)**. Nele há não só jardins bem cuidados, como também relíquias e antiguidade bem preservadas, que constroem uma atmosfera de ambiente afortunado.



Figura 5.119: A entrada do templo de Shikoku, bem preservada, possui os portões de entrada característicos dos templos xintoístas, o *torii*.



Figura 5.120: Várias relíquias, tesouros e antiguidades são preservados no interior do templo, demonstrando sua imponência.

Com a ajuda dos três mestres de Shikoku, os *tanuki* partem em um ato ousado, na tentativa de resgatar a admiração dos humanos. Eles decidem encenar uma *hyakki yagyō*[22], a procissão noturna dos cem demônios. A *hyakki yagyō* e os *yōkai*, a ela associados, são bastante recorrentes no imaginário da cultura popular e das produções midiáticas estimadas dentro do Japão e fora dele. Esse interesse em retratar *yōkai* e outros elementos do xintoísmo estão relacionados a uma mentalidade e a um sentimento que prevaleceram no Japão após a Segunda Guerra Mundial.

Durante a segunda metade do século XX, o Japão se recuperava das sequelas da guerra, inicialmente sob a tutelagem dos Estados Unidos, com a ocupação norte-americana. A ocupação, com receio dos movimentos de esquerda ganharem força no país, decidiu não responsabilizar o imperador japonês por seus crimes de guerra e mantê-lo como uma figura de autoridade, sob seus comandos.

[22] *Hyakki yagyō* é uma expressão usualmente traduzida como “a procissão noturna dos cem demônios”, mas não necessariamente está associada a demônios, ou unicamente a eles. A *hyakki yagyō*, pronunciada também *hyakki yakō*, era uma expressão utilizada na Era Heian (794-1185) para designar um cortejo de seres perigosos que atravessavam a região que hoje corresponde a Kyoto. Ela é traduzida desse modo, pois a palavra japonesa *oni*, geralmente utilizada para significar perigo ou medo, está contida na expressão. *Oni*, que pode ser lida também como *ki*, é comumente traduzida como “demônio” ou "ogro", o que levou a tradução da expressão *hyakki yagyō* seguir o mesmo modelo. Entretanto, não só *oni* participam da *hyakki yagyō*, outros *yōkai* como os *tsukumogami* são frequentemente associados ao cortejo (FOSTER, 2015, p.15).

Entre o conflito da crescente industrialização e expansão econômica, incentivadas pela ocupação, e da tradicionalidade e preservação dos antigos costumes, que a permanência da figura do imperador simbolizava no país; a dicotomia contemporaneidade e ancestralidade se enraizou na psique japonesa, apoiada na estética da *nostalgia*, que já discutimos. Foi dentro dessa estética que os *yōkai* tomaram um papel significativo (FOSTER, 2015, p. 61). Adotados como relíquias de um Japão em desaparecimento, eles tornaram-se ícones de um país pré-guerras, visto, frequentemente, sob um olhar saudosista.

O imaginário dos *yōkai* e da *hyakki yagyō* é construído em torno de uma série de antigos pergaminhos, chamados *Hyakki yagyō emaki*, e das obras *ukiyo-e* da Era Edo. Acredita-se que o *Hyakki yagyō emaki* mais antigo seja datado da Era Muromachi (1336-1573). A série de pergaminhos não possui uma narrativa clara e coerente, em suma, representam várias criaturas caminhando em um tipo de cortejo, que se encerra com o surgimento de uma esfera vermelha gigante, que julga-se ser o Sol, espantando as criaturas (FOSTER, 2015, p. 16-17). Embora a *hyakki yagyō* fosse associada a perigo e medo, havendo o registro de relatos de pessoas que morreram a olhar a procissão de *yōkai*, as ilustrações associadas ao cortejo são bastante sóbrias e possuem uma atmosfera despreocupada, elemento que é resgatado na alusão que *Pom Poko* faz à marcha noturna, como podemos observar ao comparar as figuras 5.121, 5.122 e 5.123.

Figura 5.121 - Trecho de um *hyakki yagyō emaki*



Fonte: Museu de História da Província de Hyogo, 2023



Figura 5.122: Uma série de *yōkai* corre pelas ruas de Tama, numa clara referência às ilustrações do *hyakki yagyō emaki*.



Figura 5.123: Dentre os *yōkai* do cortejo, diversos deles são *tsukumogami*, como a *biwa-bokuboku*.

Os *tanuki* se preparam para a *hyakki yagyō* desde o pôr do sol, sob o amparo dos três anciãos de Shikoku. Eles iniciam a cena encorajando os mais jovens, realizando algumas transformações pomposas, como um galo gigante que plana pelo entardecer do céu. Os jovens, pouco a pouco, unem-se aos mestres, executando transfigurações cada vez mais sofisticadas.

Figura 5.124 - *Tenjiku Tokubei*



Fonte: Utagawa Kuniyoshi, 1825-30

Mestre Gyōbo faz crescer de seus testículos um sapo gigante, o qual ele utiliza como sua montaria **(figura 5.125 e 5.126)**. O sapo sopra pela boca uma névoa espessa que ajuda a erguer no ar uma grande abóbora formada pelos testículos de vários *tanuki*, ilustrada na figura 5.128. Tanto o sapo gigante como a

névoa espessa são uma referência direta a ilustrações *ukiyo-e,* sobretudo, do artista Utagawa Kuniyoshi. Em uma de suas gravuras, intitulada *Tenjiku Tokubei* **(figura 5.124)***,* há exatamente a mesma composição imagética, desde a posição das mãos aos elementos de fundo da imagem.

Outra alusão ao *ukiyo-e* direta e facilmente apreendida é a metamorfose conjunta, na qual diversos *tanuki* unem-se para formar um majestoso dragão com corpo serpentino, possível de observar na figura 5.129. Acima de sua cabeça está Kincho Daimyojin VI, empunhando uma *harai-gushi*, vara de purificação utilizada em rituais xintoístas **(figura 5.130)**. Ao redor do dragão há também uma névoa, formada por traços que remetem a gravuras no estilo *ukiyo-e*. O dragão paira pelo céu, agora noturno, e se une a outras transformações realizadas pelos *tanuki*.

Um *tengu* sobrevoa o céu de Tama ao lado de outras figuras mitológicas como esqueletos, legumes monstruosos e peixes gigantes, dentro de bolhas de sabão **(figuras 5.133 a 5.136)**. Nas figuras 5.131, 5.132 e 5.133, alguns personagens de outras produções do Studio Ghibli planam pelo céu noturno, em uma autorreferência, como a bruxinha Kiki, feiticeira protagonista do longa *O Serviço de Entregas da Kiki* (1989), Totoro, criatura fantástica do filme *Meu Amigo Totoro* (1988), e o avião vermelho de *Porco Rosso: O Último Herói Romântico* (1992). É interessante mencionar que a figura do *tengu* não aparece unicamente nessa cena, ela também é resgatada em outros momentos da *hyakki yagyō*. De certo modo, ela se torna uma referência ao hábito dos *tanuki* de se transfigurar em monges, visto que as imagens associadas ao *tengu*, ou "goblin da montanha", como o termo é comumente traduzido, são a de um monge com nariz pontudo e grandes asas.



Figura 5.125: Mestre Gyōbo une as mãos, em concentração, e faz surgir um grande sapo de seus testículos.



Figura 5.126: Aos poucos o sapo vai criando forma a partir das *kintama* de Gyōbo e serve como sua montaria.



Figura 5.127: Da boca do sapo sai uma névoa ilustrada com linhas marcantes, mas suaves, lembrando o estilo das gravuras *ukiyo-e*.

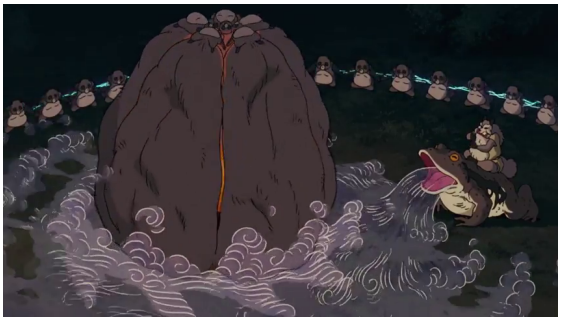


Figura 5.128: A névoa que sai da boca do sapo ajuda a erguer uma grande abóbora, formada pelos testículos de vários *tanuki*.

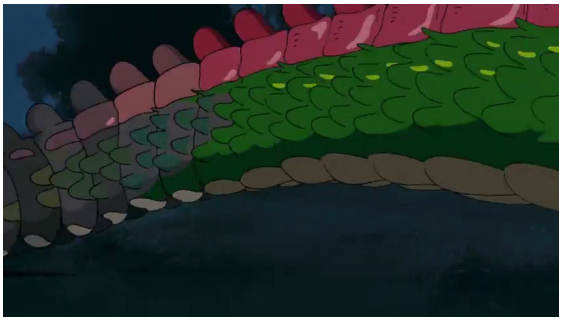


Figura 5.129: Alguns *tanuki* saltam um fogo ilusório e unem-se na metamorfose de um grande dragão oriental.



Figura 5.130: Na cabeça do dragão Kincho Daimyojin VI segura uma *harai-gushi*. Quando a criatura alça voo, uma fumaça no estilo *ukiyo-e* a cerca.

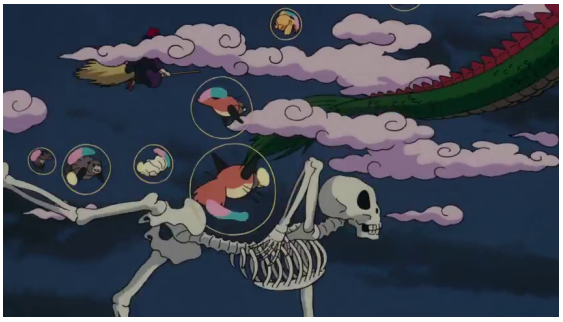


Figura 5.131: Em meio a diversas criaturas mitológicas no céu, a bruxinha Kiki voa em sua vassoura.



Figura 5.132: O avião vermelho de Porco Rosso se junta à procissão de criaturas no céu.



Figura 5.133: Totoro plana com seu guarda-chuva ao lado de um esqueleto de cavalo alado.

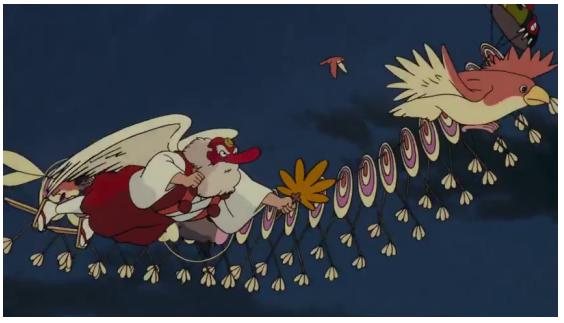


Figura 5.134: Junto às outras criaturas, um *tengu* também alça voo.

Ao passo que vão explorando cada vez mais as transformações, os *tanuki* dirigem-se até o centro da cidade de Tama, transformados em criaturas míticas, e iniciam um cortejo. A cena do cortejo possui 6 minutos e 53 segundos, um total de 413 segundos de duração, e é dividida em 77 planos. Cada plano possui uma duração média de 5,3 segundos, um pouco acima da média de planos por segundo da década em que o filme foi produzido. Tal opção se relaciona ao fato de que a cena é de cunho apreciativo. Quando comparada a outra cena apreciativa do filme, a cena do *Conto do Arqueiro* — que se passa logo antes da sequência da *hyakki yagyō* — podemos perceber um padrão semelhante de duração de planos. O *Conto do Arqueiro* possui 53 segundos de duração e 11 planos, ou seja, cada plano tem uma extensão de 4,7 segundos em média. Mesmo que a diferença de duração entre as duas cenas seja mínima, a cena da *hyakki yagyō* ainda demonstra ser mais lenta e acima da média de duração da época, 4,92 segundos por plano.

A cena da *hyakki yagyō* inicia com três crianças andando em uma ponte. Elas viram-se para as sombras dos prédios e veem silhuetas de criaturas estranhas. Um som distante chama atenção das crianças, que a partir daí tentam encontrar a origem do ruído. Ao olharem para baixo, observam um senhor montado em um cão da raça *shikoku* — originária da ilha homônima —, que, na verdade, é Yashimano Hage transformado em humano. Ele retira um pó brilhante de uma cesta e o joga sobre os galhos secos de árvores que cercam a estrada, enquanto entoa frases que desejam a todas as árvores que tenham flores. Quando o pó encontra os galhos, ele se transforma em pétalas arroxeadas na luz noturna.

Os humanos vão ficando cada vez mais curiosos, aproximam-se e abrem as janelas de suas casas para observar o espetáculo que se encena na rua. Logo atrás do ancião, uma série de lanternas de papel começam a surgir e acender chamas de fogo nos postes da cidade. As lanternas são empunhadas por várias raposas, que replicam um cortejo de um casamento tradicionalmente japonês.

O trecho da cena é um tributo ao diretor Akira Kurosawa e faz uma releitura do casamento de raposas, ilustrado no curta *Um Raio de Sol Através da Chuva*, do filme *Sonhos* (1990). Na figura 5.136 é possível observar a visualidade que inspirou Takahata. *Sonhos* (1990) é uma produção de Kurosawa, em que ele dirige oito vinhetas baseadas em seus próprios sonhos. Assim como no curta de Kurosawa, a música utilizada na trilha durante o desfile de raposas é inspirada na música *gagaku*,

música clássica imperial japonesa, que mistura ritmos importados da China e da Coreia com o ritmo tradicional nipônico. É possível também, durante a trilha do filme, identificar a utilização de alguns instrumentos clássicos da música japonesa, geralmente utilizados na música *gagaku*, como a *biwa*, o *taiko*, o *kakko* e a *hichiriki*.



Figura 5.135: Em um cortejo de casamento de raposas, Takahata recria o imaginário folclórico da *hyakki yagyō*, em que raposas marcham ao som de música *gagaku* empunhando lanternas e instrumentos.



Figura 5.136: Um menino observa um cortejo de um casamento de raposas. Em uma pausa da música *gagaku*, as raposas viram de lado e veem o menino, que foge. A marcha e a pausa das raposas foram inspirações de Takahata.

Disfarçada em meio aos humanos, Oroku chama a atenção deles para outra atração da marcha noturna, uma lanterna de papel flutuando, um *chōchin-obake*, que de repente vira-se e revela um rosto monstruoso **(figuras 5.137 e 5.138)**, para logo depois soprar fumaça pela boca e se transformar em um crânio junto a um esqueleto. O esqueleto se encolhe, muda de cor e vira um *kasa-obake* (algumas vezes chamado *karakasa-obake*), guarda-chuva de madeira japonês com um único olho, uma perna peluda e a língua para fora. A lanterna monstruosa tem inspiração em uma das ilustrações de Katsushika Hokusai, da série *Hyaku Monogatari*, retratada na figura 5.139. O *chōchin-obake*, assim como o *kasa-obake*, é um *tsukumogami*, um tipo de *yōkai* formado a partir de algum utensílio que foi possuído por um espírito ou tornou-se *kami*.



Figura 5.137: Uma lanterna de papel sobrevoa o céu de Tama durante o cortejo e aos poucos se vira.



Figura 5.138: Quando a lanterna vira completamente, revela-se um rosto monstruoso, é um *chōchin-obake*.

Figura 5.139 - *O Fantasma de Oiwa-san* da série *Hyaku Monogatari*



Fonte: Katsushika Hokusai, 1831-32

O *kasa-obake* transforma-se em um tigre. O felino solta fogo pela boca e invoca, em meio às chamas, um *oni*, que se transforma em guerreiro para lutar contra o tigre, e, aos poucos, transfigura-se de volta em *oni*, quando tomado pelo ódio e fúria. As listras do tigre, que lutava contra o *oni*, somem e o restante de seu corpo se transfigura em uma fita longa que começa a cair do céu. No instante em que a fita encosta no chão, os humanos ouvem um barulho de fogos e dirigem o seu olhar à origem do ruído. Uma fumaça, onde os fogos estouraram, surge e uma série de pequenos seres dançando eleva-se em meio a névoa que se dissipa.

Após todos os pequenos humanos desfilarem, a aparição seguinte do cortejo surge. Acima dos humanos, que assistem à procissão, uma chuva começa a cair e Raijin, deus do trovão, irrompe no céu, batendo seus tambores sobre uma nuvem cinza. Ele é soprado para longe por Fujin, deus do vento, sua parelha, fazendo surgir um arco-íris. Em um outro local, um chapéu voa sob o céu e se transforma em uma água-viva, que se transfigura mais uma vez em lula, polvo, peixe e finalmente torna-se um *chōchin-obake*: uma lanterna que abre a boca, cospe fogo e vira cinzas no céu.

De volta às ruas, em meio às árvores floridas, uma série de *daruma*, bonecos da sorte, com cabeças vermelhas e feições ranzinzas, desfila acompanhada de um *tengu*. Quando o *tengu* salta para fora do quadro, pulando sobre o olhar da câmera, as três cabeças ranzinzas erguem-se e revelam seus corpos. Ao longe, um bebê

gigante faz uma reverência para um outro bebê, prostrado em cima de um prédio de apartamentos. Ambos possuem o cabelo raspado até metade do couro cabeludo, no estilo da Era Edo, e orelhas com lóbulos gigantes, que assemelham-se aos ícones budistas. O bebê sobre o prédio ergue a cabeça e, em um instante, transforma a própria cabeça em um gato sorridente.

Diversos *yōkai* distintos, vários deles *tsukumogami*, começam a desfilar no centro do cortejo, em referência direta às ilustrações de pergaminhos que retratam a *hyakki yagyō*, como vimos na figura 5.121. Alguns humanos tentam filmar a procissão e cada vez mais pessoas se aproximam. O ponto de vista da câmera põe em foco dois senhores bêbados que conversam sobre ver fantasmas e ignoram o cortejo atrás deles, em um trocadilho verbo-visual cômico. Durante o diálogo, diversos *yōkai* do folclore nipônico (como três *rokurokubi*[23], uma *biwa-bokuboku*[24], um *kasa-obake*, um *tsuchigumo*[25], um *onibi* flutuando pelo céu noturno e um *gashadokuro*[26]) passam pelos senhores que os ignoram e fazem graça, tanto para os velhos como para a câmera.

As ilusões fabricadas pelos *tanuki*, antes distantes, colocando os humanos em uma posição afastada e apreciativa, começam a interagir mais diretamente com os habitantes da cidade. Um dos *yōkai* mostra a língua para crianças na janela, já outro faz uma senhora que recebe o marido do trabalho desmaiar. Em um complexo de apartamentos, próximo ao cortejo, um espectro roxo monstruoso invade uma sala pela janela, enquanto uma família janta. Nos fundos de um prédio, um *shirime* — um *yōkai* que possui um olho no lugar do ânus — salta de uma lata de lixo, pegando uma mulher de surpresa. Dois *oni*, em meio ao caos instaurado pelos *yōkai*, assustam crianças para roubar seus pertences.

O sujeito enunciador passa a assumir a ubiquidade e apresenta ao espectador planos que mostram pontos de vista de lugares um pouco mais distantes ao cortejo. Em uma exibição de filmes a céu aberto, onde tudo parece tranquilo, dois *yōkai* gigantes saem de uma tela de cinema, aterrorizando a todos. Na figura 5.140, uma quadra de tênis, cercada por árvores e arbustos, é invadida por uma grande

---

[23] *Rokurokubi* são *yōkai* que, durante o dia, possuem a aparência de um humano comum, mas que, durante a noite, conseguem estender o pescoço por grandes distâncias.
[24] A *biwa-bokuboku* é um *tsukumogami* em forma de *biwa*.
[25] *Tsuchigumo* (literalmente “aranha da terra”) inicialmente foi um termo depreciativo utilizado pelo povo Yamato para demonizar povos indígenas de algumas ilhas do Japão que os Yamato desejavam conquistar. Com o tempo, o termo deixou de ser associado a povos indígenas e passou a referir-se a um ser metade tigre, metade aranha.
[26] *Gashadokuro* são esqueletos gigantes que vagam pela noite.

estrutura de concreto animada com pernas, interrompendo as partidas. Nesse trecho a modernidade se alia à ancestralidade no cortejo, contribuindo para as nuances do conflito entre contemporaneidade e tradição. Torres elétricas também se juntam à procissão e começam a caminhar pelas ruas, como ilustrado na figura 5.141. Em um outro momento da sequência da *hyakki yagyō*, a modernidade é inserida no cortejo em uma ilusão conjunta de mestre Gyōbu e outros *tanuki*, em que um carro de bombeiros controlado por dois *oni* apaga um fogo ilusório que se irrompe pelo céu.

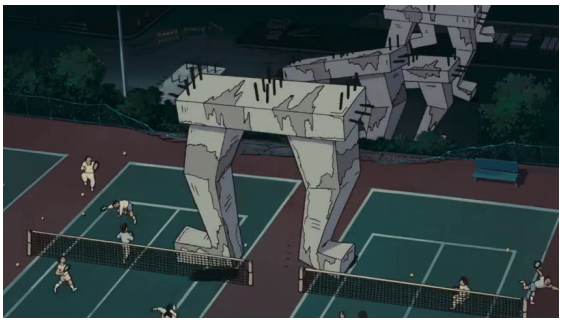


Figura 5.140: Uma grande estrutura de concreto começa a caminhar pelas ruas de Tama e invade uma quadra de tênis.



Figura 5.141: De modo semelhante, torres elétricas também ganham vida e se juntam ao cortejo de *yōkai*.

Figura 5.142 - *Mitsukuni desafiando o espectro de um esqueleto invocado pela Princesa Takiyasha*



Fonte: Utagawa Kuniyoshi, 1844

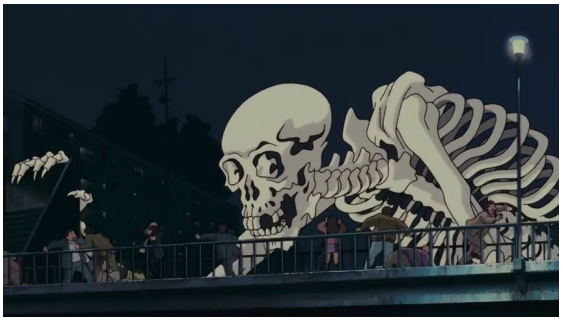


Figura 5.143: Um *gashadokuro* paira sobre humanos em uma ponte, em uma composição imagética bastante semelhante à gravura de Kuniyoshi.

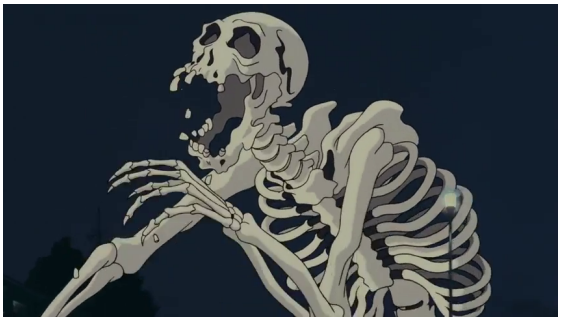


Figura 5.144: Quando Gyōbu morre, a sua ilusão se desfaz lentamente.

Com uma aura ameaçadora, um *gashadokuro* paira sobre humanos em uma ponte, como é possível observar na figura 5.143. É a segunda vez no longa que a personagem Gyōbu faz uma alusão direta a uma gravura de Utagawa Kuniyoshi. A composição do quadro do longa é muito semelhante à gravura *Mitsukuni desafiando o espectro de um esqueleto invocado pela Princesa Takiyasha* **(figura 5.142)**. Sabemos que o esqueleto é uma ilusão fabricada por Gyōbu, pois a montagem intercala closes do ancião se concentrando e produzindo energia com planos que apresentam o discorrer de diversas ilusões que se juntam ao cortejo.

Produzida por Gyōbu, uma onda gigante invade a cidade e espectros escuros com olhos arregalados flutuam sobre ela, criando-se uma referência à figura do *umibōzu* **(figuras 5.146 e 5.147)**. *Umibōzu*, ou “monge do mar”, são seres que surgem durante a noite em mares anteriormente calmos. Acredita-se que a silhueta de um *bōzu* (monge budista) gigante emerge do oceano para destruir barcos. É comum no imaginário folclórico a figura do *umibōzu* preceder uma grande onda e é exatamente isso que ocorre no longa. A cena da onda, no entanto, é interessante por si só, pois é também uma reinvenção de *A Grande Onda de Kanagawa*, de Hokusai **(figura 5.145)**.

Figura 5.145 - *A Grande Onda de Kanagawa*



Fonte: Katsushika Hokusai, 1831



Figura 5.146: A aparição de várias figuras semelhantes ao *umibōzu* precede uma grande onda que invade a cidade.



Figura 5.147: A onda que toma a cidade tem a composição imagética semelhante à gravura de Hokusai.

Embora suas ilusões sejam majestosas, Gyōbu, no entanto, está em seus limites de energia, e o esforço que faz é cada vez maior. Uma série de animais, com focinho pontudo e o corpo em chamas, flutua em sincronia pela cidade, deixando um rastro de fogo. É a última invocação de Gyōbu. Ela desaparece no ar, junto com suas outras ilusões e ele falece.

Quando todos percebem a perda, a marcha se encerra. Na figura 5.149, em uma cena que não se sabe ser real ou ilusória, criada pelos poderes dos próprio *tanuki*, seres celestiais, quase divinos, inspirados em uma visualidade fundada no budismo, descem do céu sobre uma nuvem dourada e buscam a alma do ancião morto. A procissão de seres celestiais, e essa visualidade limiar entre budismo e o divino nipônico é um elemento visual que Takahata particularmente explora de modo reiterado em seus filmes. Ele resgata esses seres celestiais em um outro longa, *O Conto da Princesa Kaguya* (2013), como podemos observar na figura 5.148.



Figura 5.148: Após a princesa Kaguya desejar ser salva e retornar à Lua, uma procissão de seres celestiais desce à Terra para levar a princesa a seu reino de origem.



Figura 5.149: Um cortejo de seres celestiais, com figuras que remetem ao imaginário budista, retornam ao reino celestial com a alma do mestre de Shikoku em seus braços.

Muitas das metamorfoses que ocorrem nessa sequência utilizam elementos icônicos ou figurais no processo de troca de forma, em uma espécie de trocadilho

visual. Na cena em que o *chōchin-obake* transforma-se em esqueleto, o elemento icônico utilizado no processo de metamorfose é a cabeça da lanterna, que lembra um crânio. Já a fumaça que sai da boca do *chōchin-obake*, ilustrada como linhas finas, bem definidas e pálidas, lembra ossos em um certo grau figural. O modo como a fumaça está entrelaçada à cabeça de lanterna do *chōchin-obake* também se assemelha visualmente à caixa de ossos de um tórax humano. A figura 5.150 ilustra um trecho do processo quadro a quadro em que a fumaça é organizada visualmente na imagem para, enfim, transfigurar-se em ossos. Quando o esqueleto transfigura-se em *kasa-obake* em um outro momento da cena, ocorre algo semelhante, cujo processo é ilustrado nas figuras 5.151 a 5.155. O crânio do esqueleto entra dentro da caixa de ossos que se encolhe, muda de cor e se alonga, assimilando-se a um guarda-chuva de madeira japonês se abrindo, o que acaba por trazer a iconicidade do *yōkai* guarda-chuva. O elemento figurativo que é utilizado na associação das duas figuras é a textura dos ossos e do guarda-chuva de madeira.



Figura 5.150: O *chōchin-obake* lança a fumaça que sai de sua boca para trás e começa a se transformar em esqueleto.

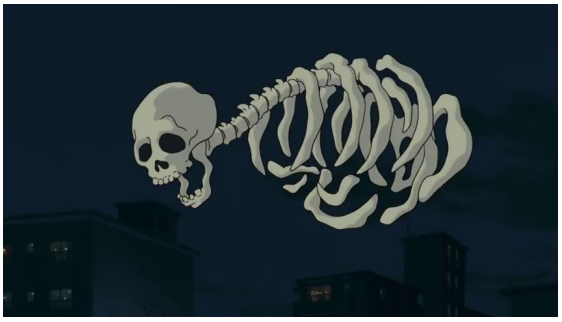


Figura 5.151: Da cabeça do *chōchin-obake* surge um crânio e de sua fumaça uma caixa de ossos.



Figura 5.152: O crânio do esqueleto entra para a caixa de ossos em uma preparação para a metamorfose em *kasa-obake*.



Figura 5.153: A caixa de ossos se encolhe em uma bola que começa a brilhar e trocar de cor.



Figura 5.154: A esfera brilhante se abre e já é possível reconhecer um guarda-chuva de madeira japonês por seus traços figurais.



Figura 5.155: A metamorfose se completa em um *kasa-obake*.

As outras metamorfoses da sequência ocorrem de modo mais rápido, em que uma imagem substitui a outra. Nesse tipo de transformação a preparação prévia da organização dos elementos em cena no processo de assimilação das duas figuras é mínima. Evidentemente, a substituição é feita a partir do trabalho quadro a quadro, nunca é uma simples troca brusca, em que há a quebra de movimento. Ainda na mesma cena podemos observar esse tipo de metamorfose, que dura cerca de 1 segundo de tela. O *kasa-obake*, em uma rápida transmutação, transforma-se em tigre, como ilustrado nas figuras 5.156 a 5.158. Não há nenhum elemento icônico que ligue essas duas figuras e, diferentemente do que foi feito com o esqueleto, que se modificou aos poucos para lembrar as linhas de um guarda-chuva figural, não há nenhum tipo de trabalho gradual quadro a quadro lento de substituição de imagem, afinal a metamorfose ocorre em cerca de 1 segundo apenas.



Figura 5.156: O *kasa-obake* salta para cima, fazendo surgir duas pernas e encolhendo a estrutura de guarda-chuva que começa a mudar de cor.



Figura 5.157: O corpo do *kasa-obake* se alonga para frente, tornando-se laranja e fazendo surgir listras pretas, a figura do tigre já é reconhecível.



Figura 5.158: Um tigre surge em tela do que antes era um *kasa-obake*, por meio do trabalho quadro a quadro.

Há também algumas metamorfoses que são caracterizadas pela junção das duas transformações mencionadas acima, em que a mudança de forma acontece de maneira rápida, quase como uma substituição, mas a partir de elementos icônicos e figurais, como podemos observar em uma cena em que um peixe se move no ar e transforma-se em uma lanterna de papel, nas imagens 5.159 a 5.161. A transformação é rápida, dura cerca de 1 segundo, como a metamorfose por substituição, mas há um elemento de iconicidade intermediário entre as duas formas, que possuem o mesmo formato quase cilíndrico.



Figura 5.159: Um peixe nada pelo céu de Tama, durante o cortejo *yōkai*.



Figura 5.160: Durante o movimento, seu corpo se encolhe e ele começa a se transformar em uma lanterna de papel.



Figura 5.161: O movimento do peixe cessa e ele passa a planar pelo céu como uma lanterna de papel.

Os *yōkai* retratados na sequência do *hyakki yagyō*, e no decorrer de outras cenas do longa, apresentam também antropomorfismo. Essas características antropomórficas associadas a objetos, conceitos, utensílios e forças da natureza estão fundadas na cultura animista do xintoísmo para a qual tudo possui alma e, portanto, pode adquirir características e hábitos humanoides. Esse hábito de se apropriar de conceitos xintoístas para figurativizar boa parte do antropomorfismo, e também da metamorfose, nas produções do estúdio confere uma assinatura pessoal aos diretores, visto que não é uma escolha muito frequente em produções de animação, sobretudo fora do Japão. Contudo, é importante ressaltar que o Studio Ghibli não é o único a fazer uso desse recurso. Como citamos anteriormente, os *yōkai* tornaram-se relíquias de um Japão em desaparecimento e são explorados por diversos animadores, mangakas, artistas e diretores, como o próprio Akira Kurosawa, em *Sonhos* (1990).

A *hyakki yagyō* ilustrada na sequência acima, era a última tentativa dos *tanuki* de reconquistar o respeito dos humanos e frear seu avanço, mas quando um homem de negócios, dono de um parque de diversão, toma para si a ideia dos *tanuki* e declara a imprensa que o cortejo da noite anterior havia sido uma iniciativa de sua empresa, os *tanuki* se veem diante de um impasse. O líder do santuário de Shikoku, Kincho Daimyojin VI, encontra-se com uma raposa, que assim como os *tanuki*, são metamorfos no folclore japonês. As *kitsune* (literalmente “raposa”) são conhecidas por serem astutas e gostarem de “pregar peças” em humanos, no entanto, diferentemente dos *tanuki*, que têm suas transformações associadas a um fator cômico e despreocupado, a habilidade de transfiguração das raposas despertam medo e admiração.

Acredita-se que a lenda das *kitsune* tem origem no folclore chinês, no qual as raposas se transformam em belas mulheres para seduzir homens e devorá-los (FOSTER, 2015, p. 178). As *kitsune* são conhecidas por enganar os humanos ao viver entre eles, tomando a forma humana. A mesma estratégia de sobrevivência é adotada por esses metamorfos no filme *Pom Poko*. Ryutaro, a raposa com quem Kincho Daimyojin VI se encontra, sugere que a única resposta para o problema dos *tanuki* é fazer como eles, as raposas, ou seja, viver metamorfoseados entre os humanos e adaptar-se ao mundo moderno. Nesse momento, tanto Ryutaro como

Kincho Daimyojin VI, que antes estavam em suas formas antropomorfizadas, transformam-se em humanos. Ryutaro se transfigura em frente ao mestre de Shikoku para um efeito retórico: tentar convencer o cão-guaxinim com quem negocia. Kincho Daimyojin VI, por outro lado, se transforma em humano pela surpresa diante do que pode ser o único destino dos *tanuki*, novamente a metamorfose em cena assume a função de revelar ou reforçar o estado mental e emocional do animal, que, no caso, é de espanto. No entanto, ambas as transformações, sejam quais forem as intenções e motivações dos personagens, servem como recurso utilizado pelo sujeito enunciador para enfatizar o que está sendo dito e discutido em cena, como é possível observar nas figuras 5.162 e 5.163. A metamorfose, portanto, é de função tanto denotativa como simbólica. Ela é utilizada para frisar o argumento de que, para sobreviver, os *tanuki* terão que se render à modernidade contra a qual lutavam e utilizar o seu poder (firmado na ancestralidade) para isto.



Figura 5.162: Em um plano podemos observar Ryutaro, em sua forma de raposa antropomorfizada, conversando com o mestre Kincho Daimyojin VI.



Figura 5.163: Em um outro plano, Ryutaro e o mestre estão transformados em humanos, a fim de frisar o que está sendo discutido, isto é, a possibilidade de viver entre humanos como um deles.

Quando se veem sem saída, em uma tentativa desesperada, os *tanuki* se dividem em diversos grupos e passam a agir independentemente. Um grupo, liderado por Gonta, decide intimidar os humanos utilizando a violência e reclamando seu território pela força. Eles transformam-se em humanos, roubam motosserras, utilizadas pelos trabalhadores para derrubar as árvores, e as usam como arma para amedrontar os humanos **(figura 5.164)**. A polícia é acionada e um confronto físico se inicia. Gonta e os *tanuki* que o seguem utilizam a transformação dos testículos e unem-se para se transformar em alguns *yōkai*, como o *tsurube otoshi*, em um

conflito acalorado contra os humanos que tentam contê-los, recortes observáveis nas imagens 5.165 e 5.166.

A escolha do *tsurube otoshi* como objeto da metamorfose desses *tanuki* é bastante relevante simbolicamente, pois o *tsurube otoshi* é um *yōkai* de índole agressiva: compõe-se de uma cabeça masculina gigante e é conhecido por saltar de árvores para atacar ou até devorar pessoas. Ele marca, portanto, uma mudança de atitude dos *tanuki* e de seu uso da metamorfose, antes despreocupado e com o intuito de pregar peças ou assustar, para se tornar violento, com o fim de causar dano. Contudo, não é a primeira vez que isso ocorre no longa, pois em diversos outros momentos a habilidade dos *tanuki* foi utilizada de forma violenta, principalmente em momentos protagonizados por Gonta.

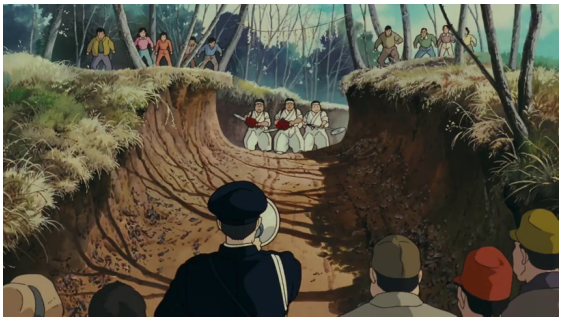


Figura 5.164: Gonta, junto a alguns *tanuki*, que o seguem, transforma-se em humanos, armados com objetos que roubaram para frear o avanço das construções.



Figura 5.165: Após serem feridos pelos humanos e descartados juntos, Gonta e seus parceiros se unem em uma última metamorfose, em um *tsurube otoshi*.



Figura 5.166: O *tsurube otoshi* formado pelos *tanuki* salta pela cidade esmagando carros e escavadeiras.

Outro grupo, formado pelos *tanuki* que não conseguiam se transformar, segue as orientações de um dos anciãos de Shikoku, que, tendo visto o suficiente do mundo, decide aceitar a inevitabilidade da morte. Eles fogem em uma barca de tesouros, criada a partir da metamorfose dos testículos de Yashimano Hage **(figura**

5.169). O ancião diz que Buda guiará o percurso deles desse mundo a um outro. Yashimano Hage e os *tanuki*, sob o olhar de Jizō em um plano de fundo, como ilustrado na figura 5.170, navegam pelo rio de Tama em direção à morte. A composição imagética da barca reúne elementos do budismo e da tradição xintoísta. Ela é adornada por lanternas de papel, um *maneki neko* e outros elementos comumente associados a ouro e à fortuna. A barca é construída dessa forma justamente para simbolizar a passagem entre a vida e a morte, por isso a utilização de Jizō — o guia entre as viagens tanto físicas, quanto espirituais— em plano de fundo. Desde o início da cena que retrata o caminho tomado pelo grupo de Yashimano Hage, o ancião tem uma *biwa* em mãos e a toca enquanto uma *tanuki* entoa o que soa como cânticos budistas, como podemos observar na imagem 5.169. O som de notas tiradas da *biwa* protagoniza sonoramente a cena e, diferentemente de outros momentos em que o instrumento é utilizado junto a instrumentos modernos ou ocidentais, nessa cena é possível ouvir o som dela puro, acompanhado apenas brevemente dos cânticos.



Figura 5.167: Yashimano Hage toca uma *biwa*, enquanto uma *tanuki* entoa cânticos budistas. Uma série de outros *tanuki* se junta a eles.



Figura 5.168: Com a ajuda dos *tanuki* que o seguem, Yashimano Hage estica seus testículos, para transformá-los em uma grande barca.

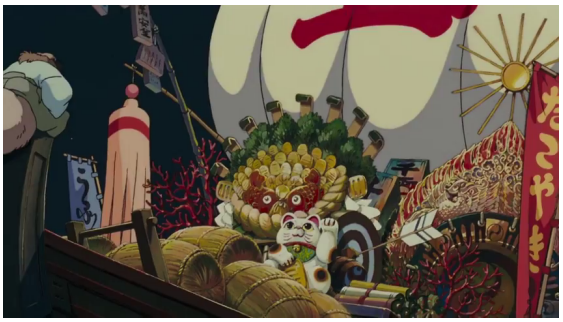


Figura 5.169: Das *kintama* do mestre de Shikoku surge uma enorme barca de tesouros, onde diversos *tanuki* festejam.



Figura 5.170: Um painel de Jizō aparece em plano de fundo, enquanto os *tanuki* embarcam, representando a transição da vida para a morte.

Um outro grupo de *tanuki* inicialmente se sente perdido, sem saber como agir, mas vê a oportunidade de chamar a atenção para a sua causa por meio dos jornalistas que procuraram os *tanuki* que residem na floresta, após os conflitos iniciados por Gonta. Determinados, mas ainda receosos, os *tanuki* decidem reivindicar seu lugar de direito, a natureza. Tsurukame sai dos arbustos e aparece para as câmeras transformado em um figura familiar para os humanos, uma figura de cerâmica *Shigaraki* **(figura 5.171)**. Quando abordado pelos jornalistas e pela câmera, ele fica nervoso e não consegue responder nenhuma das perguntas feitas a ele. Oroku salta dos arbustos, em sua forma antropomorfizada, e se une a Tsurukame; juntos, eles reclamam seu território e seu lar, que estão sendo tomados pelos humanos **(figuras 5.172 e 5.173)**. Ambos se transformam em animais, como uma forma de reafirmar que aquela é a natureza, é ela seus lares e de diversos outros animais **(figura 5.174)**. Os outros *tanuki*, que antes se escondiam nos arbustos, aproximam-se, também transformados em diversos animais. Lado a lado os *tanuki* fazem um espetáculo de metamorfose, assustando e surpreendendo os jornalistas, e se vão **(figuras 5.175 e 5.176)**.



Figura 5.171: Tsurukame aparece para os jornalistas transfigurado em uma cerâmica *shigaraki*.



Figura 5.172: Quando Tsurukame fica nervoso, Oroku salta do arbusto e vem a seu auxílio.



Figura 5.173: Em sua forma antropomorfizada, Oroku e Tsurukame reclamam o seu direito de viver em seus lares, a natureza, como todos os animais.



Figura 5.174: Para enfatizar seu ponto de vista e seu discurso, Oroku se transforma em uma mãe urso, enquanto Tsurukame se transforma em bebê, assustando os jornalistas.



Figura 5.175: Os outros *tanuki* se juntam a Oroku e Tsurukame e transformam-se em diversos animais, cercando os jornalistas.



Figura 5.176: Os *tanuki* transformam-se em aves e vaga-lumes e se vão, deixando os jornalistas em meio à floresta.

No dia seguinte, dominados pela inércia dos acontecimentos do dia anterior, mas ainda determinados a não ceder, os *tanuki* decidem investir em uma última metamorfose, fundada na *nostalgia*, na recordação de um passado ao qual eles anseiam por retornar. Eles partem da lógica de que se os humanos transformaram seu mundo, eles o transformarão de volta ao que era. A cena possui 164 segundos e 31 planos. Cada plano tem uma duração média de 5,2 segundos. Assim como a cena da *hyakki yagyō* e do *Conto do Arqueiro*, ela foi dirigida e montada para ser de cunho apreciativo e, do mesmo modo, possui uma duração de planos um pouco maior que a frequentemente utilizada na década em que o longa foi produzido.

Todos os *tanuki* que restaram se reúnem no topo de uma escavadeira **(figura 5.177)** — símbolo, como vimos, de destruição e urbanização durante todo o decorrer do filme. Eles se concentram e começam a produzir uma grande ilusão, é o clímax do filme. Uma série de árvores começa a se formar em torno da escavadeira e vai se espalhando por toda a extensão do Monte de Tama **(figuras 5.178 a 5.180)**. Árvores vão se tornando bosques e o território vai sendo tomado pela natureza. Os prédios são substituídos por cenários abertos **(figuras 5.181 a 5.183)**, com plantações e casas de agricultores, em uma arquitetura antiga. A paisagem vai se tornando bucólica e os humanos começam a reconhecer familiares e ancestrais. A ilusão é uma memória coletiva de como era o mundo antes da urbanização. Não só os humanos reconhecem seus parentes, mas os próprios *tanuki* enxergam seu passado na ilusão que constroem **(figuras 5.186 e 5.187)**. Acometidos pela emoção, e pela saudade do que perderam, a ilusão se desfaz **(figura 5.189)**.

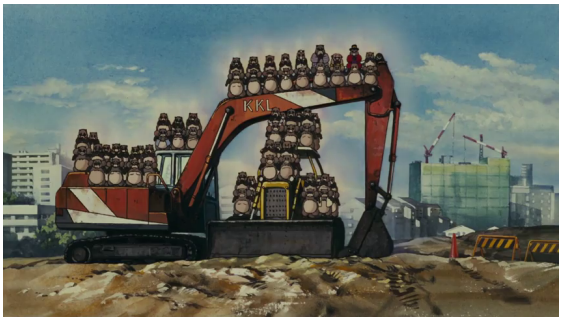


Figura 5.177: Os *tanuki* que restaram se reúnem para uma última metamorfose. Se os humanos transformaram a cidade de Tama, eles a transformarão de volta ao que era.

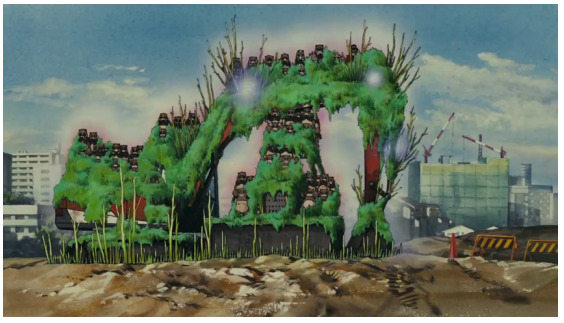


Figura 5.178: Em cima de uma escavadeira, em meio a uma obra, eles unem suas habilidades para criar o mundo pelo qual anseiam retornar.

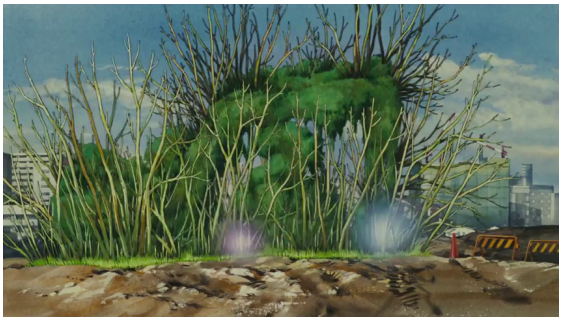


Figura 5.179: Uma série de árvores e arbustos começam a surgir onde os *tanuki* estão e começa a se espalhar.



Figura 5.180: Um enorme bosque vai se formando onde antes era apenas espaço urbano na cidade de Tama.



Figura 5.181: Vários cenários vão sendo sobrepostos, em uma espécie de regressão da urbanização e do tempo. A imagem de uma Tama urbana é sobreposta por uma Tama em construção.



Figura 5.182: A imagem de uma Tama com o terreno preparado para construção sobrepõe à anterior.



Figura 5.183: Um cenário idílico é o cenário final, aquele desejado pelos *tanuki*.



Figura 5.184: O uso do recurso das estações como elemento simbólico de passagem de tempo também é reaproveitado aqui. Podemos observar o inverno e o outono.



Figura 5.185: Em um *travelling* lateral, da direita para a esquerda, vemos o verão e a primavera, com as flores de cerejeira brotando.



Figura 5.186: As imagens que os *tanuki* evocam fazem parte de uma memória coletiva. Os humanos começam a reconhecer seus antigos familiares e os cães-guaxinins também.



Figura 5.187: Ao se verem como filhotes no cenário bucólico, fabricados por eles mesmos, os *tanuki* se emocionam.



Figura 5.188: Os *tanuki* atravessam a ilusão e vão ao encontro de seu passado.



Figura 5.189: Contudo, a ilusão se desfaz e a cidade de Tama volta à aparência urbanizada.

Após reconhecerem seu fracasso, os cães-guaxinins decidem fazer como as raposas e decidem sobreviver entre os humanos e se adaptar àquele mundo que os venceu. Na última cena do filme, Shokichi, transfigurado em humano, reencontra alguns guaxinins nos limites da cidade. Ele os segue e os encontra celebrando em meio a um campo aberto, parte da natureza que os humanos preservaram. Ele se transforma de volta em sua forma antropomorfizada de *tanuki* e festeja com os outros, retornando, mesmo que por um momento, às suas origens. A sequência descrita demonstra, dessa forma, por um recurso simbólico, que, mesmo que

tenham se adaptado à modernidade, o passado sempre existirá enquanto eles o recordarem.

Dado o exposto, apreende-se que em *Pom Poko*, o antropomorfismo e a metamorfose são predominantemente de função denotativa e expressiva, mas em alguns momentos passam a ser também de ordem simbólica e decorativa, muitas vezes exercendo várias funções de estilo em um mesmo quadro. O antropomorfismo, associado à metamorfose, firmada nos diversos graus de figuratividade, ajuda a construir a dualidade da ancestralidade e modernidade, cerne de toda a narrativa, e apoia o resgate de um momento passado, deixado para trás, por meio da estética da *nostalgia*, fundada no xintoísmo e folclore nipônico e em um passado apreendido das experiências pessoais dos diretores.

5.2 *A VIAGEM DE CHIHIRO*

Diferentemente de *Pom Poko*, as cenas que introduzem a metamorfose e o antropomorfismo no longa *A Viagem de Chihiro* (2001) não são as mesmas, mas estão em uma única sequência. Isso se dá por diversos motivos. Uma das razões que levou a metamorfose e o antropomorfismo a serem introduzidos em uma mesma cena em *Pom Poko* é fato de que ao escolher retratar os *tanuki* como animais comuns, mas que possuem a capacidade de mudar de forma — e, desse modo, apresentar diversos graus de figuratividade aos animais —; o diretor acabou fazendo do antropomorfismo uma consequência da habilidade de transformação dos *tanuki*. Isso não ocorre necessariamente em *A Viagem de Chihiro*. Embora haja momentos em que o antropomorfismo é o efeito de uma habilidade pessoal de um animal, ou ser místico, ele é tratado de modo muito mais sutil, em que não se sabe se o que o espectador vê é um animal, um objeto enfeitiçado, um *kami* ou realmente um humano, como abordaremos mais à frente.

Um outro ponto a ser levantado sobre a diferença da execução e manifestação da metamorfose e antropomorfismo nos dois longas, é o de que, em *Pom Poko*, o espectador é informado previamente da habilidade de metamorfose dos *tanuki* e como isso influencia o seu antropomorfismo — logo que esses dois artifícios possuem um teor denotativo bastante expressivo no filme. Se os espectadores ficarem alheios a isso, a continuidade narrativa é prejudicada, uma vez

que a história é contada do ponto de vista dos cães-guaxinins, não dos humanos. Por outro lado, em *A Viagem de Chihiro*, por mais que a metamorfose e o antropomorfismo também sejam utilizados como recurso denotativo, eles possuem um cunho muito mais decorativo — e diversas outras vezes, simbólico e expressivo. Ambos são utilizados para apresentar cenários, construir personagens e enfatizar certas emoções e entonações da narrativa, mas, se retirados do filme, a história poderia se desenrolar da mesma forma, em certos pontos, sem muitas alterações.

A sequência que apresenta a metamorfose e o antropomorfismo no longa de Miyazaki é composta por quatro cenas. Ela inicia quando Chihiro, junto aos pais, atravessa a fronteira entre os dois mundos, do físico (terreno ou mundano) para o espiritual, representada por meio do edifício da torre do relógio, composto por um túnel e uma sala de espera com vitrais coloridos. A estrutura do prédio mistura elementos arquitetônicos tradicionais japoneses e modernos, como os telhados angulares e janelas de arrasto de vidro, emolduradas por sacadas de madeira, mesclados às colunas de sustentação da arquitetura ocidental e bancos de madeira franceses **(figuras 5.193 e 5.194)**. A torre representa o limiar entre ancestral e moderno, além de simbolizar a fronteira entre dois mundos.

Anteriormente ao edifício do relógio, são apresentados ainda outros elementos simbólicos que marcam a travessia entre o mundano e o espiritual. No início do filme, somos apresentados a um *torii* **(figura 5.190)**, quando o pai de Chihiro vira com o carro na entrada errada da estrada, marcando a saída de um cenário urbanizado e a aproximação de uma paisagem bucólica. O *torii*, o qual os personagens atravessam, é um tipo de portão encontrado, geralmente, na entrada de santuários. No Japão antigo, o *torii* era utilizado como um portão comum, no entanto, com o passar dos anos, seu uso tornou-se limitado apenas a santuários, mausoléus imperiais e alguns túmulos. Ele marca o limite do plano mundano e o começo do mundo dos *kami* (ONO, 1962). Após a travessia do *torii*, uma série de estátuas de criaturas estranhas e sorridentes, que lembram *dosōjin*, preenchem a estrada **(figuras 5.191 e 5.192)**. Os *dosōjin*, assim como as estátuas Jizō, são responsáveis por guiar as jornadas físicas, ou até mesmo espirituais, dos viajantes. Eles são *kami* que residem em estátuas de pedra, localizadas ao redor de estradas e próximas a fronteiras, muito semelhante às estátuas Jizō, mas sem as inclinações

budistas que foram incorporadas ao xintoísmo, por meio da influência do continente no pensamento cultural do arquipélago japonês.



Figura 5.190: Um *torii* guarda a entrada de uma estrada cercada por um bosque. Ele marca não só a transição do plano mundano para o dos *kami*, como também os limites entre urbano e bucólico.



Figura 5.191: Após a travessia do *torii*, diversas estátuas de pedra, *dosōjin* de um *kami* desconhecido, são utilizadas como elementos simbólicos de transição na *mise en scène*, assim como o *torii*.



Figura 5.192: Uma outra estátua de pedra, do mesmo *dosōjin*, bloqueia a entrada de um túnel estreito, forçando o pai de de Chihiro a parar com o carro.



Figura 5.193: A estrutura do prédio, que representa a travessia entre os dois mundos, mescla elementos da arquitetura tradicional japonesa com alguns elementos da arquitetura ocidental. Na sacada vemos janelas de arrasto emolduradas por uma estrutura de madeira.



Figura 5.194: No interior da torre do relógio, colunas de sustentação da arquitetura ocidental e bancos de madeira franceses mesclam-se aos elementos da arquitetura tradicional japonesa do exterior da estrutura.

Na primeira cena da sequência, Chihiro e os pais estudam a paisagem que encontram ao atravessar o túnel. Os pais da garota sentem cheiro de comida e decidem adentrar o local. A segunda cena consiste na exploração dos três

personagens da pequena galeria de lojas e restaurantes coloridos, em ruas que lembram o centro de um pequeno vilarejo **(figura 5.195)**. Quando encontram de onde vem o cheiro de comida, eles percebem que não há vendedor. Os pais de Chihiro sentam-se para comer, com o intuito de pagar depois, no entanto, a garota, com receio, não sente fome e sai para explorar o lugar em que estão **(figura 5.196)**.

A investigação de Chihiro estabelece o cerne da terceira cena: é nela que somos introduzidos à primeira utilização do recurso do antropomorfismo, por meio de Haku, embora, enquanto espectadores, ainda não saibamos. Haku percebe que Chihiro é humana e ordena que a garota volte para casa antes do anoitecer. O rapaz cria uma distração, utilizando magia, para que a garota ganhe tempo de escapar dos trabalhadores da casa de banhos **(figura 5.197 a 5.200)**. A magia de Haku é uma das primeiras indicações sutis que o enunciador dá ao espectador de que Haku é um dragão. Quando sopra entre os dedos, o jovem rapaz faz surgir diversas escamas que inicialmente aparentam ser pétalas, mas são acompanhadas de um ruído metálico, utilizado outras vezes no longa para demonstrar a separação das escamas do corpo de Haku, em um pequeno indício de sua verdadeira forma.



Figura 5.195: Chihiro e os pais exploram a galeria de restaurantes coloridos que lembram o centro de um pequeno vilarejo.

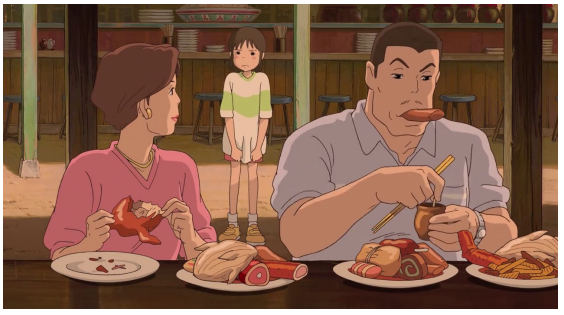


Figura 5.196: Os pais da menina comem a comida que encontraram em um dos restaurantes, mas ela sai para explorar.



Figura 5.197: Chihiro encontra uma ponte de madeira que leva a uma casa de banhos. Na ponte ela é surpreendida por o que aparenta ser um jovem garoto.



Figura 5.198: Haku, alarmado, reconhece a garota como humana. A sombra do guarda-corpo da ponte e a iluminação alaranjada, indicam que está anoitecendo.

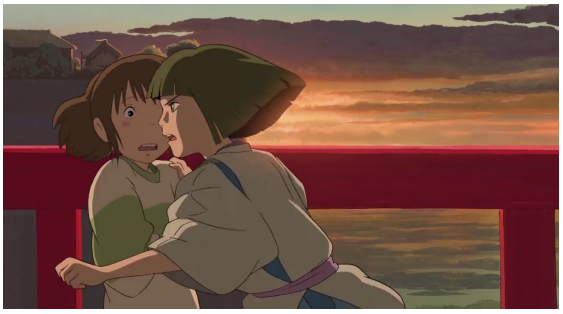


Figura 5.199: Haku ordena que Chihiro volte para casa antes do anoitecer. O céu, em plano de fundo, apresenta um sol poente e ressalta a urgência e a passagem do tempo.



Figura 5.200: Haku cria uma distração com magia para Chihiro escapar. Ele sopra escamas entre os dedos, em um indício de sua verdadeira forma.



Figura 5.201: Com a chegada da noite, as ruas da galeria de restaurantes começam a ser preenchidas por luzes e figuras espectrais. Em meio a esse ambiente completamente desconhecido, Chihiro vai até os pais.

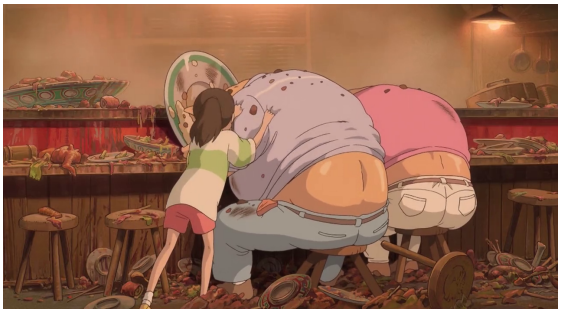


Figura 5.202: Quando os encontra, Chihiro chama por eles, mas eles não respondem, apenas comem. A aparência deles está completamente desfigurada. Somos introduzidos à primeira metamorfose.



Figura 5.203: Quando o pai de Chihiro olha para a menina, seu rosto está completamente transfigurado em um de um porco. De sua aparência anterior restam apenas o cabelo e as roupas.



Figura 5.204: A garota se assusta com a forma que os pais tomaram e volta a procurá-los pelas ruas, sem querer acreditar que aquelas criaturas são seus pais.

A quarta e última cena da sequência consiste em Chihiro voltando para os pais e descobrindo que eles tornaram-se porcos. Inicialmente a aparência dos animais ainda possui alguns traços que remetem aos pais de Chihiro, como a presença das roupas que eles utilizavam e de cabelo nas figuras animalescas, como podemos observar nas imagens 5.202 e 5.203. Contudo, quando os vemos em um outro momento da narrativa eles estão completamente transfigurados, sem nenhum traço ou lembrança da própria humanidade, e os cabelos e as roupas, que antes os

diferenciavam de outros porcos, estão ausentes no design dos personagens **(figura 5.259)**.

Assustada e descrente de que as criaturas que encontrou são realmente seus pais, Chihiro sai pelas ruas à procura deles. Quando não os encontra, ela decide voltar para o túnel, por onde adentraram àquele mundo. Ao chegar lá, a menina descobre que o caminho está coberto por um rio e é impossível atravessá-lo de volta. Os pais de Chihiro, transfigurados em porcos, são a introdução do espectador à metamorfose e ao zoomorfismo no filme. O processo de metamorfose não é expresso quadro a quadro nesta cena, pois ele ocorre fora de quadro, isto é, observa-se apenas seu resultado.

Diferentemente de *Pom Poko*, no qual o corte é utilizado como um recurso voltado para o controle de orçamento — próprio da animação limitada, como já discutimos —, o corte aqui é utilizado como recurso narrativo. Por mais que a câmera não esteja em primeira pessoa, nesse momento do longa ela está limitada à perspectiva de Chihiro dos acontecimentos. Ela mostra o que a garota sabe e vê, pois a narrativa — pelo menos nesse instante — se desenrola a partir do ponto de vista dela. Como Chihiro não viu os pais se transformarem, a câmera também não verá o processo de transformação. A falta desse ponto de vista onipresente externo à psique de Chihiro é uma escolha da direção que coloca o espectador no mesmo lugar em que a garota, de confusão frente ao desconhecido. Chihiro não sabe se aqueles são realmente seus pais, portanto ela ainda os procura. Contudo não consegue encontrá-los.

A cena que sucede essa sequência no longa compreende a segunda manifestação de metamorfose do filme. Chihiro, sozinha, sem os pais, e presa em um mundo desconhecido, começa a chorar; quando olha para as próprias mãos nota que está desaparecendo, tornando-se um espectro **(figuras 5.205 a 5.208)**. Alguns espíritos começam a se aproximar do vilarejo em que ela está e a garota foge, escondendo-se atrás de algumas casas. Haku a encontra chorando, com a aparência translúcida, quase espectral **(figura 5.209)**. Ele oferece o que parece ser uma pequena fruta à garota. Chihiro fica com receio de aceitar a comida que Haku lhe oferta, mas ele a tranquiliza, dizendo que aquilo não irá torná-la um porco. Ela come e sua aparência volta a se tornar sólida e humana **(figuras 5.213 e 5.214)**.



Figura 5.205: Chihiro se encolhe, frustrada por não conseguir voltar para casa, e começa a chorar.



Figura 5.206: No plano que se segue, após o corte, a metamorfose é introduzida. Um dos pés de Chihiro está se tornando translúcido.



Figura 5.207: Quando a garota olha para as mãos percebe que está desaparecendo e sua aparência tornando-se espectral

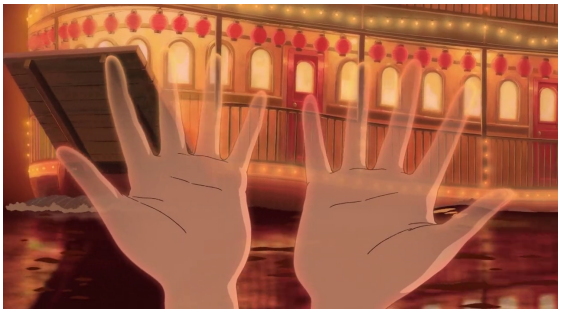


Figura 5.208: Quando Chihiro segura as mãos em frente ao próprio rosto, ela consegue enxergar através delas.



Figura 5.209: Haku encontra a garota escondida e chorando. O corpo sólido dele contrasta com o dela, transparente.

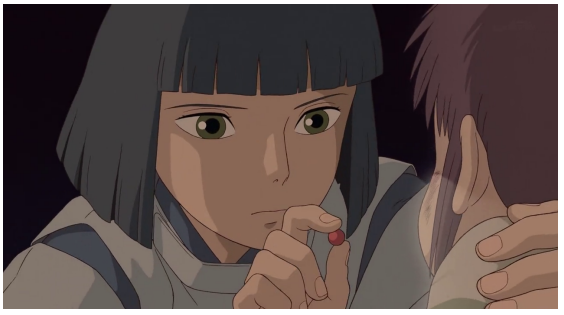


Figura 5.210: Haku lhe oferece uma fruta a Chihiro. Para que a garota sobreviva, ela precisa comer a comida daquele mundo.



Figura 5.211: Chihiro nega a comida, tremendo transformar-se em porco, e afasta Haku. Contudo, ela não consegue tocá-lo.



Figura 5.212: Haku a tranquiliza e ela come a fruta, voltando à sua forma humana, aos poucos.



Figura 5.213: Ela toca Haku e, dessa vez, suas mãos não atravessam o garoto. As mãos de Chihiro brilham, demonstrando uma fase intermediária da metamorfose.



Figura 5.214: Na fase final da transformação, o corpo de Chihiro volta a ter aparência sólida.

A execução da metamorfose nessa cena é muito mais contida que as *transformações dramáticas*, ilustradas em *Pom Poko*. A transformação que denominamos *dramática*, a qual iremos retomar adiante, caracteriza-se pela deformação quadro a quadro entre figuras bastante distintas. No longa de Takahata, os animais transfiguram-se em temidos *yōkai* e nos mais diversos objetos como incensários, estátuas Jizō, *maneki neko* e cerâmicas *shigaraki*. Chihiro simplesmente torna-se um espécie de ser espectral e depois volta a sua forma humana no filme de direção de Miyazaki.

A tecnologia que possibilita a facilidade de trabalhar esse tipo de animação feita à mão no longa é a câmera multiplanos, desenvolvida pelo estúdio Disney, que amplia as possibilidades de sobreposição de camadas, que já eram oferecidas pelo acetato, colocando cenário e personagens em camadas distintas no processo de animação. Contudo, é importante destacar que as metamorfoses mais sutis não são o único tipo de transformação presente em *A Viagem de Chihiro*. O próprio zoomorfismo dos pais de Chihiro, além de outras metamorfoses que iremos observar, são um exemplo do que, *grosso modo*, chamamos de *transformação dramática*.

A metamorfose construída nessa cena é a primeira no longa em que podemos observar a técnica realizada quadro a quadro, por mais que ela seja, algumas vezes, associada ao corte. Novamente, é importante ressaltar que o corte aqui é utilizado como recurso pelo sujeito enunciador para gerar suspense e surpresa sobre a aparência de Chihiro — antes sólida e depois espectral —, mesmo que o corte ainda assim sirva como um modo de economizar no orçamento do longa. As produções do Studio Ghibli, sobretudo as de Miyazaki, têm o hábito de se apropriar de alguns elementos da animação limitada — na qual os diretores

fundadores, Miyazaki e Takahata, foram formados — e subvertê-las artisticamente. Hu (2010, p. 121) cita o exemplo de planos estáticos ou quase sem movimento, em que pouca ou nenhuma animação acontece, que são incorporados a uma *mise en scène* rica e extremamente detalhada.

Um exemplo desse padrão estilístico citado por Hu que podemos encontrar em *A Viagem de Chihiro* é na cena em que Chihiro e os pais entram na torre do relógio, no limiar entre os dois mundos. Em um plano com uma duração de cerca de dois segundos, um feixe de luz passa por uma das janelas da torre, com vitrais coloridos. Não há nenhuma animação, contudo, a cena é tão detalhada em texturas e iluminação que a falta de movimento não causa estranhamento ou incômodo algum ao espectador.



Figura 5.215: Luz adentra a estrutura de concreto por uma janela de vitral colorido. Não há animação na duração do plano.

A cena que segue a metamorfose de Chihiro em espectro introduz no longa alguns conceitos bastante relevantes que elucidam o processo de figurativização do antropomorfismo em *A Viagem de Chihiro*. Após Chihiro ser salva por Haku, eles precisam atravessar a ponte que leva à casa de banhos de Yubaba. No entanto, a feiticeira está à procura de Chihiro. Portanto, Haku cria um feitiço para que a garota fique invisível aos outros, contanto que ela não respire. Juntos, eles atravessam de um lado a outro. A figura da ponte, aqui, é mais um elemento simbólico de travessia e limiar, assim como o *torii*, o túnel e a torre do relógio o foram no início da narrativa. Ela representa tanto a transição de um momento da narrativa para outro, quanto o avanço de Chihiro cada vez mais a fundo dentro desse mundo desconhecido.

Nessa cena também podemos observar vários personagens percorrendo a ponte, em direção aos banhos **(figuras 5.216 e 5.217)**. A aparência deles é baseada no imaginário construído em torno dos *yōkai*, embora poucos deles tenham semelhança direta com o folclore nipônico e sejam, na verdade, *kami*, como alguns

diálogos sugerem. Yubaba, ao conversar com Chihiro em um outro momento do longa, se refere aos clientes da casa de banhos como *kami*. Muitos dos designs de personagens que protagonizam o mundo espiritual são designs autorais do próprio Miyazaki. Esse desfile de *kami*, quase como uma procissão de seres míticos, é também uma referência à *hyakki yagyō*. A alusão à marcha noturna é mais sutil do que a que ocorre em *Pom Poko* (vide nota 22). Isso se dá por um motivo: a sequência da *hyakki yagyō* em *Pom Poko* é um momento extremamente relevante da narrativa e o foco principal do que ocorre em tela é o próprio cortejo (e suas consequências), que irão levar ao segundo ponto de virada do longa e ao clímax da história. A *hyakki yagyō* que ocorre em *A Viagem de Chihiro* tem cunho muito mais decorativo do que denotativo e expressivo, embora ainda o seja. Ela é um elemento a mais da *mise en scène*, é um pequeno aspecto que ajuda a construir a atmosfera da cena, apresentar cenários, narrativa e personagens, mas muito mais em um plano de fundo do que como foco principal. O enfoque da cena é a travessia de Chihiro e o que o seu sucesso (ou fracasso) implica na história. Como vimos, da mesma forma que o Sol afugenta os *yōkai* e o sobrenatural na *hyakki yagyō*, o Sol em *A Viagem de Chihiro* dispersa também a atividade no mundo dos espíritos. Pela manhã todos dormem, a casa de banhos fecha e os espíritos retornam para de onde vêm. São esses pequenos elementos que ajudam a construir a imersão nas cenas e na história.



Figura 5.216: Vários *kami* caminham pela ponte de madeira em direção aos banhos.



Figura 5.217: Mesmo que sejam construídos em torno do imaginário dos *yōkai*, poucos têm semelhança direta desses *kami* com o folclore nipônico.

É também nesse momento em que o espectador é apresentado a um antropomorfismo mais notório do que o de Haku, isto é, mais próximo ao figural e também mais frequente em produções de animação. Haku, até o presente momento da narrativa, apesar do uso de magia, se parece e age como um ser humano

comum, sendo o sujeito mais próximo que Chihiro tem como referência da humanidade e do conhecido, em meio a todos os seres míticos que foram apresentados a ela. Podemos observar a presença de trabalhadores da casa de banhos na cena ilustrada nas figuras 5.218 e 5.219. São sapos que, em diferentes graus, apresentam algum traço de humanidade. Eles empunham lanternas de papel e recebem os clientes e todos aqueles que adentram a casa de banhos de Yubaba. Ambos vestem-se com toucas frouxas e trajes brancos, semelhantes a um *suikan*, um tipo de vestimenta japonesa que se originou durante a Era Heian. As roupas de nenhum dos trabalhadores têm muitas particularidades, e as peças são todas brancas — o único detalhe que possuem são os cortes do tecido. Ou seja, são uniformes. Haku também traja um *suikan*, no entanto, sua roupa possui alguns detalhes que ajudam a diferenciá-lo dos outros personagens. Ele é um aprendiz de Yubaba e todos os outros trabalhadores se referem a ele como “mestre Haku”, as cores na roupa ressaltam, conforme o observado, a posição dele na hierarquia de funcionários da casa de banhos.



Figura 5.218: Dois sapos antropomorfizados recebem todos aqueles que se aproximam da ponte que leva à casa de banhos. Um deles possui pés humanos, o outro patas de sapo.



Figura 5.219: Os trabalhadores trajam um *suikan* branco e toucas na cabeça. Um deles possui um nariz bem definido e bigode, o outro duas narinas na ponta do rosto achatado e arredondado.



Figura 5.220: Um outro trabalhador se aproxima de Haku e Chihiro, enquanto eles atravessam a ponte, surpreendendo a garota. Ele tem poucos traços humanos.



Figura 5.221: Ao invés de andar, o sapo salta. Além de se assemelhar mais a um animal do que a um humano, ele possui hábitos animalescos.

Mesmo que as roupas dos trabalhadores sejam iguais, sua aparência é um pouco distinta, conforme se apreende nas figuras 5.218 e 5.219. Entre eles há diferentes graus de antropomorfismo: um possui pés humanos, o outro patas de sapo; o nariz de um é mais humano e bem definido e possui um bigode logo abaixo, já o outro possui duas narinas chatas na ponta do rosto pontudo e arredondado. Esses trabalhadores ainda possuem mais traços humanos do que um outro que aparece ainda na mesma cena: um sapo verde, pequeno, vestido com uma roupa que se assemelha aos trajes da Era Edo. Além de ter menos traços humanos e ser facilmente identificável como um sapo antropomorfizado, ele mantém alguns hábitos animalescos como saltar, ao invés de andar **(figuras 5.220 e 5.221)**.

Até mesmo os trabalhadores humanoides da casa de banhos possuem características que beiram o fantástico. Algumas das mulheres têm feições que aludem à *otafuku*[27], ilustrada na figura 5.222. Diferente dos sapos que trajam um *suikan*, as mulheres que recepcionam os *kami* vestem uma calça *hakama* vermelha e um *kosode* branco **(figuras 5.220, 5.223 e 5.224)**, utilizados por mulheres que servem santuários xintoístas, chamadas *miko*. As vestes das mulheres compõem mais um elemento simbólico da *mise en scène*, visto que o trabalho delas é o de receber e guiar o caminho dos *kami*, uma função quase divina. Mais adiante no longa, por uma fala de Lin, em um diálogo com Chihiro, descobrimos que as mulheres, na verdade, são lesmas antropomorfizadas, diferentes dos trabalhadores homens da casa de banhos, que temos a ciência, desde o momento em que aparecem, que são sapos.

O fato de os trabalhadores homens serem sapos não é tão evidente em todos os personagens masculinos que aparecem na casa de banhos. Isso se dá em razão dos diversos graus de antropomorfismo retratados no longa. De fato, alguns possuem mais características humanas que outros, mas, alguns traços, como as patas de sapo no lugar de pés, revelam e enfatizam, como dissemos, que eles são animais antropomorfizados. A recorrência da escolha de retratar as patas, os narizes e as bocas de alguns sapos é justamente para reforçar o que fica ambíguo pelos distintos graus de figuratividade: aquelas criaturas não são humanas.

[27] Conhecida também como *okame* ou *usume*, a *otafuku* (literalmente “boa fortuna”) é uma figura feminina do folclore nipônico associada à alegria e boa sorte.

Novamente, encontramos aqui um padrão estilístico que é compartilhado pelos diretores, mas utilizado de modos distintos. Os graus de figuratividade em *Pom Poko* variaram entre uma representação realista, uma antropomorfizada e uma cartunesca. Já em *A Viagem de Chihiro*, esses graus de figuratividade são muito mais sutis e estão compreendidos em pequenos detalhes que conferem mais características humanas a uns personagens antropomorfizados e menos a outros.

Figura 5.222 - *Otafuku Holding a Branch of Double White Cherry Blossoms* (*Otafuku* segurando um ramo de cerejeira de pétalas duplas)



Fonte: Watanabe Kazan, 1840



Figura 5.223: As mulheres seguram suas *hakama* que voam com o vento que Haku produziu, ao planar no ar. Uma delas está na mesma posição icônica da atriz Marilyn Monroe.



Figura 5.224: Atrás de Chihiro várias lesmas antropomorfizadas possuem feições que se assemelham às da máscara *otafuku*.

Os próprios *kami*, construídos em torno do imaginário dos *yōkai*, são um exemplo desses distintos graus de figuratividade no antropomorfismo. Suas aparências são das mais variadas. Podemos observar enormes silhuetas cobertas de folhas e palha, com uma máscara de *hannya*[28], que possui feições excepcionalmente gentis, na figura 5.226. Elas possuem a aparência semelhante

[28] *Hannya* é uma máscara utilizada no teatro Noh japonês, para representar uma mulher que foi dominada pelas paixões, vingança ou inveja e passa adquirir feições e índole “demoníacas”.

aos trajes utilizados no *namahage*, um ritual folclórico japonês que ocorre durante o ano novo lunar. O traje de *namahage* é composto por uma máscara de *oni* e uma capa de palha, chamada "*mino*". O espectador também é apresentado a um filhote de pato gigante, com uma folha verde na cabeça, na figura 5.225 — assim como os *tanuki* e outros animais são vistos usar em uma das gravuras utilizadas em *Pom Poko* **(figura 5.50)**. Um outro *kami* que aparece em cena, conforme se apreende em 5.218, é uma figura sem rosto, coberta dos pés à cabeça por panos e por um chapéu com utensílios pendurados ao redor dele. Todos esses *kami* introduzidos na sequência da travessia da ponte são designs originais de Miyazaki, que, como propomos anteriormente, apropriou-se do imaginário do folclore nipônico na criação de personagens dotados de uma visualidade bastante particular.



Figura 5.225: Vários *kami*, de aparências diversas, atravessam a ponte em direção à casa de banhos, em uma alusão à *hyakki yagyō*.



Figura 5.226: Silhuetas, cobertas de folhas e palha, com uma máscara de *hannya*, atravessam a ponte. Sua aparência lembra o traje *namahage*.

Durante a travessia de Chihiro na ponte, a menina se defronta com uma criatura que parece demonstrar interesse nela, mesmo que ainda esteja sob o feitiço de invisibilidade de Haku **(figuras 5.227 e 5.228)**. No desdobrar da narrativa, ele, Kaonashi (literalmente "sem face"), adquire um papel significativo no desenrolar dos eventos que ocorrem na casa de banhos e torna-se um companheiro de viagem de Chihiro. Não se sabe se a criatura é exatamente um *kami*, visto que sua presença é tida como indesejada algumas vezes no longa. Ele não possui rosto, como seu nome indica, mas carrega uma máscara que se assemelha a uma máscara do teatro clássico japonês Noh, a *ko omote*, ilustrada na imagem 5.229. *Ko omote* (literalmente "rosto pequeno") são máscaras utilizadas no teatro Noh na representação de jovens garotas e de seres sobrenaturais. A máscara da personagem assume a função simbólica de exprimir imaturidade, como se apreende no decorrer do longa, além de ser associada ao caráter incompreensível e volúvel do

sobrenatural que o Kaonashi representa, que é ininteligível até mesmo aos habitantes do mundo dos *kami*.



Figura 5.227: Um espírito, com uma máscara que assemelha-se à *ko omote*, consegue notar Chihiro, mesmo sob o feitiço de invisibilidade.



Figura 5.228: Enquanto ela passa, segurando a respiração, ele vira-se, acompanhando o caminho traçado pela garota.

Figura 5.229 - *Ko-omote Noh Mask*



Fonte: The Metropolitan Museum of Art, 2023

Há outros *kami*, além dos retratados na travessia da ponte, que aparecem previamente no longa e são figuras recorrentes como coadjuvantes ou figurantes em todo o longa. Na cena em que Chihiro está transformando-se em um espectro e é assustada por alguns espíritos que se aproximam, há, por exemplo, a introdução de dois *kami* na história.



Figura 5.230: Máscaras *zomen* flutuam pelos corredores de um barco. As sombras das criaturas apresentam uma silhueta humanoide.



Figura 5.231: Quando saem do barco, o corpo das criaturas se revela aos poucos.



Figura 5.232: Os *kami*, antes invisíveis, seguram um *shaku* e vestem um *kanmuri* na cabeça.



Figura 5.233: No canto inferior da imagem, uma sombra com olhos arregalados se ergue da água, assustando Chihiro.

Um dos *kami* é uma grande sombra com olhos arregalados que se ergue sobre as águas. O *kami* espectral consiste em uma alusão direta ao *umibōzu*, ou monge do mar, que aparece no meio do oceano, frequentemente à noite. O outro *kami* evidenciado na cena consiste em uma figura trajada com mantos coloridos. Diversos deles saem de um barco com vários quartos luxuosos. Inicialmente os *kami* são representados apenas como pedaços de papel flutuando pelo ar, mas suas sombras indicam que eles possuem uma silhueta humanoide. Eles apresentam tanto o uso do artifício da metamorfose, quanto o antropomorfismo associado à composição dos *kami* — que não são exatamente humanos, mas comportam características e hábitos humanos. O pedaço de papel que carregam como rosto é uma máscara *zomen*, utilizada em rituais xintoístas por um dançarino que está interpretando um *kami*[29]. Quando pisam em terra firme, seu corpo começa a surgir ao redor do pedaço de papel, que percebemos ser seu rosto. Eles vestem roupas que lembram as vestes da nobreza da Era Heian, segurando um *shaku* nas mãos invisíveis e utilizando uma espécie de *kanmuri* na cabeça. O *shaku*, um cetro de madeira lisa, e o *kanmuri*, um tipo de chapéu japonês, fazem parte do *sokutai*, traje utilizado na corte imperial japonesa e que surgiu na Era Heian. O *shaku* e o *kanmuri* também são utilizados no *shōzoku*, traje utilizado pelos sacerdotes xintoístas em cerimônias. A metamorfose nessa cena consiste na revelação da silhueta dos personagens. Em sequências posteriores, em plano de fundo, é possível observar que abaixo das roupas, esses seres são invisíveis e não possuem corpo aparente, como podemos notar ao fundo, no canto superior direito das imagens 5.240 e 5.241.

[29] O título original desses personagens em japonês é *kasuga-sama*, em referência ao santuário xintoísta Kasuga-taisha, na cidade de Nara, no qual eles performam uma *kagura* (dança sagrada), em que os dançarinos utilizam uma máscara *zomen* semelhante a utilizada pelos *yōkai*.

A casa de banhos de Yubaba **(figura 5.235)**, um dos principais cenários do filme, possui uma estrutura arquitetônica semelhante à da torre do relógio, à qual Chihiro e os pais atravessam para entrar no mundo dos espíritos **(figura 5.234)**. A formação do telhado, as cores utilizadas na pintura e a arquitetura japonesa mesclada à ocidental compõem a construção imagética de ambos edifícios. As duas estruturas simbolizam não só a fronteira entre dois mundos ou entre dois momentos, como também são uma alusão à relação limítrofe entre ancestral e moderno, explorada de modo mais contido, em plano de fundo, na narrativa de *A Viagem de Chihiro*. Como o título do filme sugere, o cerne principal da história do longa move-se em torno da viagem entre corpóreo e etéreo, entre mundano e espiritual, entre vida e morte, mas ainda explora a dicotomia moderno e ancestral, natureza e cultura, que em *Pom Poko* é o tema principal.

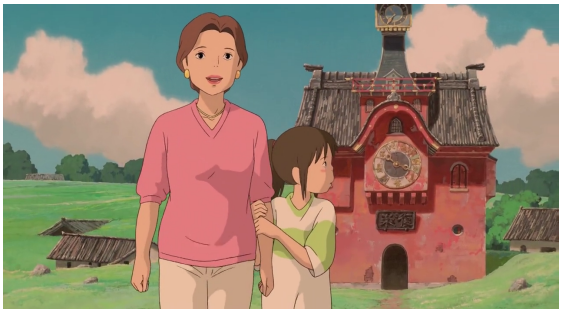


Figura 5.234: Chihiro e a mãe caminham pelo cenário idílico do mundo em que adentram. Em plano de fundo podemos observar a estrutura da torre do relógio, que Chihiro e os pais atravessam no início do longa.



Figura 5.235: O edifício da casa de banhos de Yubaba possui uma estrutura arquitetônica semelhante à da torre do relógio.

Para sobreviver nesse mundo novo e desconhecido que adentra, Haku aconselha Chihiro a buscar uma forma de trabalhar na casa de banhos. Ele lhe ensina o caminho da sala das caldeiras, onde ela encontrará Kamaji, a quem pode pedir um trabalho. Kamaji, o escravo das caldeiras, é uma figura humanoide, com rosto e corpo quase completamente humanos, a não ser pelos vários braços, que o fazem assemelhar-se a uma aranha, como podemos observar nas figuras 5.236 e 5.237. Em cada braço, extremamente comprido e esguio — os quais ele pode esticar por longas distâncias —, há uma mão com três dedos e, em cada dedo, unhas escuras e compridas. Acontece nesse momento o mesmo que ocorre com os pais de Chihiro: o zoomorfismo, que concede características de animais a humanos.



Figura 5.236: Kamaji moi algumas ervas para preparar os banhos de ervas dos clientes. Ele utiliza os diversos braços para fazer várias coisas de uma só vez.



Figura 5.237: Ele estica um de seus braços por uma longa distância. A mão do escravo das caldeiras possui apenas três dedos com unhas escuras.

Além de Kamaji, o espectador é apresentado também aos *susuwatari*, pequenos seres animados feitos de fuligem, com braços, pernas e dois olhos grandes, que tomam boa parte do pequeno corpo das criaturas, ilustradas na figura 5.238. Os *susuwatari* não são animais, mas, assim como os *yōkai*, possuem características antropomórficas. Eles sãos os subordinados de Kamaji e estão presentes não apenas em *A Viagem de Chihiro*, mas também em um outro longa do diretor Hayao Miyazaki, *Meu Amigo Totoro* (1988), no qual aparecem brevemente na casa empoeirada que as protagonistas do filme irão ocupar **(figura 5.239)**. Além de serem uma autorreferência, como Kiki, Totoro e Porco Rosso o são em *Pom Poko*, os *susuwatari* são uma criatura mitológica do próprio Studio Ghibli, um design original de Miyazaki e também sua assinatura pessoal, que, assim como outros personagens, tornaram-se ícones do estúdio. Além da figura característica que vemos em *A Viagem de Chihiro*, dos *susuwatari* com braços e pernas, muitas vezes eles aparecem flutuando pelo ar, como na figura 5.239, e são ilustrados apenas com o corpo felpudo e olhos grandes.



Figura 5.238: Alguns *susuwatari* carregam pedaços de carvão para manter o fogo das caldeiras aceso.



Figura 5.239: Mei se surpreende com um *susuwatari*, que encontra na casa antiga e empoeirada.



Figura 5.240: O k*ami* de rabanete branco encontra Lin e Chihiro no elevador. Ele pede para subir, mas Lin mente, dizendo que o elevador está quebrado, para fugir com a humana.

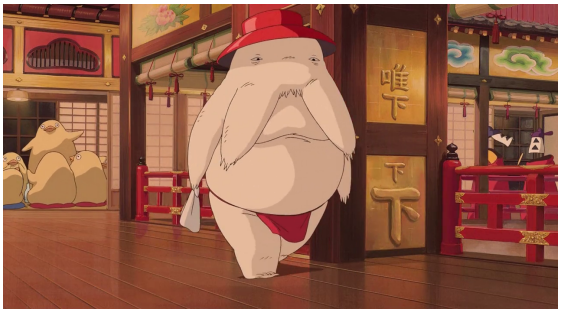


Figura 5.241: O *kami* segue as duas garotas, em direção a um outro elevador. Ele possui um bigode braços e pernas que lembram as raízes de um rabanete branco. Em sua cabeça há um prato de cerâmica vermelho.

Assim como os *susuwatari*, há outros personagens com características antropomórficas que não são animais. Um deles é o *kami* de rabanete branco, que possui um prato de cerâmica na cabeça, como ilustrado em 5.240 e 5.241. O título original do *kami*, em japonês, é *oshira-sama*. *Oshira-sama* é um *kami* cultuado na região de Tohoku e conhecido como “guardião do lar”; é considerado o *kami* da agricultura, dos cavalos e dos bichos de seda. O dia do festival de *oshira-sama* é o *meinichi* (literalmente “aniversário de morte”) em que oferendas e danças são concedidas a uma boneca que representa *oshira-sama*. Contudo, no longa, o *oshira-sama* é provavelmente uma alusão a um acompanhamento de refeições japonesas muito comum, o *daikon* (rabanete branco), que pode ser servido ralado, em conserva ou junto a outros acompanhamentos em pequenos pratos de cerâmica.

Por ser cliente da casa de banhos, apreende-se que *oshira-sama* trata-se de um *kami*, como mencionamos. Entretanto, no xintoísmo, não é comum a adoração de alimentos como *kami*. A representação de *oshira-sama* como um rabanete branco, no design original de Miyazaki da personagem, é inusitada. Anteriormente levantamos a hipótese de que, embora sejam *kami*, os clientes da casa de banhos de *A Viagem de Chihiro* são construídos em torno do imaginário dos *yōkai*. Diferentemente dos *kami*, o surgimento de *yōkai* a partir de utensílios, conceitos e objetos — como também de alimentos, no caso do *kami* de rabanete branco — é muito mais recorrente, o que explica a escolha atípica do diretor.

Como vimos, a apropriação desse conceito do xintoísmo nos antropomorfismos figuratizados nas obras do Studio Ghibli também confere uma assinatura pessoal aos diretores e ao próprio estúdio. Do mesmo modo, a preferência por planos gerais, abertos e mais distantes, que dão protagonismo tanto

aos personagens como ao cenário, é igualmente lida como um recurso estilístico do estúdio. Nas figuras 5.242 a 5.245 o uso da perspectiva na composição da imagem cinematográfica guia o olhar do espectador e sugere modos de apreender a imagem de modo que tanto os personagens como o cenário chamem a atenção do espectador.



Figura 5.242: Em um plano geral, o cenário idílico é o foco principal da cena. O plano tem duração de 14 segundos e é composto por um *travelling* lateral, no qual os *tanuki* aparecem em fundo, brevemente, junto a alguns humanos.

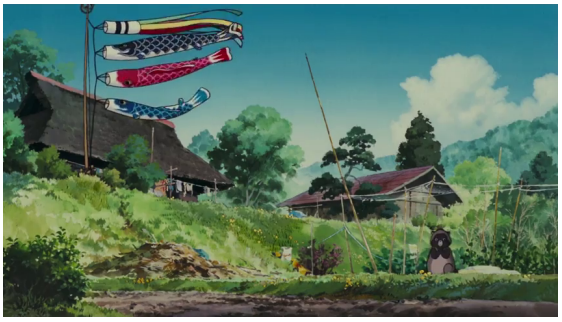


Figura 5.243: Novamente, em um plano geral, com duração de 8 segundos, o bebê *tanuki* e algumas crianças aparecem em plano de fundo, dividindo o protagonismo da cena com o cenário.



Figura 5.244: Chihiro aparece no canto esquerdo da tela e o cenário se afunila à direita. A perspectiva escolhida na retratação da cena, assim como nas figuras anteriores, faz com que ambos, personagem e cenário, demandem atenção.



Figura 5.245: O mesmo acontece nesse plano, em que a fuga de Chihiro, pelos fundos da casa de banhos, divide espaço de tela com o desfile de *kami* na ponte, em plano de fundo.

Na cena descrita anteriormente, Kamaji inicialmente resiste em aceitar Chihiro como ajudante, mas ela insiste em conseguir um trabalho. Lin, uma das trabalhadoras dos banhos, chega para entregar a comida de Kamaji e dos *susuwatari* e encontra a garota. Ela reconhece Chihiro como a humana que Yubaba procura, mas Kamaji mente e diz que Chihiro é sua neta, para proteger a garota. Ele sugere que Lin a leve até Yubaba para que a feiticeira lhe dê um trabalho. Lin não quer se pôr em risco, por interagir com Chihiro sem denunciá-la, mas é convencida por Kamaji que lhe oferece uma salamandra frita em troca da ajuda.

A salamandra frita é utilizada também em *Pom Poko*, como uma iguaria que ajuda os *tanuki* a permanecer um longo período de tempo em uma transformação que exige muita energia. Há uma superstição japonesa de que a carne de salamandra traz longevidade, o que, a partir dos dados levantados em nossa análise, é mais um elemento de interdiscurso (alusão) atravessado pelos longas. Desse modo, a salamandra acaba também sendo um reforço de que Lin, assim como as outras trabalhadoras — que são lesmas antropomorfizadas — não é humana, embora se pareça com uma.

Com a ajuda de Lin, Chihiro consegue se esgueirar pela casa de banhos, sem ser percebida, e chegar ao andar do escritório de Yubaba. Há duas lendas nas quais a figura e personalidade de Yubaba são firmadas: a *Yamamba*, um *yōkai* do folclore japonês, e a Baba Yaga, do folclore eslavo. O escritório de Yubaba reflete essa mistura de mitologia nipônica e estrangeira (eslava), visto que o interior de todo o andar da sala é baseado na arquitetura bizantina russa, mesclada a alguns elementos japoneses, como um ramo de cerejeira em um dos vasos que decoram o salão, o qual podemos observar na figura 5.247.



Figura 5.246: Chihiro caminha hesitante pelo salão do andar do escritório de Yubaba. A decoração de todo o ambiente é bastante extravagante e cheia de cores, misturando formas, texturas e estampas distintas. Todo o salão é uma demonstração de ostentação, de certo modo, e de imponência.



Figura 5.247: Atrás da garota, observa-se um enorme vaso de cerâmica, adornado de modo igualmente singular ao salão. O vaso ilustra a figura de pavão empoleirado em um ramo de cerejeira.

Ambas, Yamamba e Baba Yaga, são lendas bastante semelhantes. A Yamamba, ou Yamauba como também é chamada, é uma mulher velha que vive nas montanhas. Ela é um *yōkai* bastante conhecido em todo o território nipônico e seu nome pode ser traduzido como “bruxa da montanha", “feiticeira da montanha” ou até mesmo “ogra malígna”. Há dois tipos de representação da Yamamba no folclore japonês, em uma delas ela é retratada como uma criatura medonha, semelhante a

uma bruxa, que sequestra mulheres, se alimenta de gado e crianças, e atormenta a todos que cruzarem seu território; já em outras representações, ela é lida como uma presença benevolente e divina. A Baba Yaga, assim como a Yamamba*,* é uma mulher velha que vive em meio a floresta. Às vezes é descrita como uma única mulher, outras como um trio de irmãs com o mesmo nome. Ela também desempenha papéis ambíguos, em que é descrita tanto como uma figura maternal e benevolente, quanto como uma presença sobrenatural terrível.

Esse caráter dúbio construído em torno da Yamamba e da Baba Yaga é aludido na criação de duas personagens, as gêmeas feiticeiras Yubaba e Zeniba. Mesmo que a figura de Yubaba seja majoritariamente alinhada ao lado nefasto da Yamamba e da Baba Yaga*,* ela ainda é maternal e doce com seu filho, Boh, ressaltando a ambiguidade da figura da feiticeira que se funda nas lendas do folclore nipônico e eslavo. O mesmo ocorre com Zeniba, que, mesmo que seja predominantemente associada à índole benevolente da Yamamba e da Baba Yaga, ainda envia uma série de *katashiro*[30] para punir Haku, por roubar um selo mágico.

A cena da primeira visita a Yubaba inicia com Chihiro andando hesitante pelo andar do escritório da feiticeira, como observamos na figura 5.246. A garota tenta abrir uma enorme porta que guarda a entrada, mas assim que toca na maçaneta, uma aldrava com o rosto de Yubaba chama a garota de mal educada enquanto revira os olhos **(figuras 5.248 e 5.249)**. Aqui podemos observar uma forma de antropomorfismo associada a objetos que não é fundada no xintoísmo, trata-se apenas de uma demonstração de magia. Isso ocorre duas vezes no longa, nessa cena e em uma das cenas finais, em que um lampião é o objeto antropomorfizado por magia, como iremos observar posteriormente. Chihiro, assustada, assiste à porta abrir e ouve a voz de Yubaba soar pelos corredores, exigindo que a garota chegue mais perto. Paralisada de medo, a menina fica imóvel e a feiticeira lhe obriga a se aproximar por meio de magia. O caminho até o escritório de Yubaba é um labirinto, cheio de corredores iguais e diversas entradas, como se pode observar na figura 5.250. A dificuldade para chegar até a Yubaba também alude à lenda eslava da Baba Yaga, que frequentemente confunde aqueles que tentam encontrar a sua casa.

[30] *Katashiro* são bonecos em formato humano, utilizados em rituais de purificação xintoístas. Eles são frequentemente feitos de papel, mas podem ser feitos de madeira, metal ou palha. Eles são um tipo de *yorishiro*, objetos cerimoniais capaz de atrair o espírito de um *kami* durante um ritual, e substituem humanos em rituais de purificação.

Finalmente frente a frente a Yubaba, Chihiro é encurralada, em meio à sala luxuosa, pelos *kashira* (literalmente “cabeça”), três cabeças com um rosto ranzinza, que são uma mistura de *tsurube otoshi* e *daruma*. Ainda com medo, a garota pede para trabalhar na casa de banhos. Yubaba irrita-se com a insistência da garota, mas acaba cedendo e concedendo-lhe um emprego, devido a uma antiga promessa de que empregaria todos que lhe pedissem trabalho.



Figura 5.248: Chihiro tenta abrir a porta que leva até o escritório da Yubaba.



Figura 5.249: Antes de conseguir abri-la, a garota é surpreendida pela aldrava com o rosto de Yubaba, que a chama de mal educada.

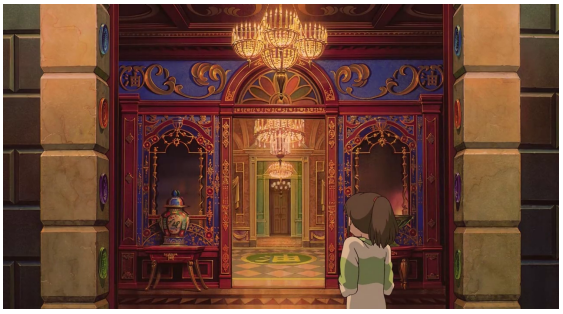


Figura 5.250: As portas se abrem sozinhas, revelando um interior cheio de corredores e com uma decoração ainda mais imponente.

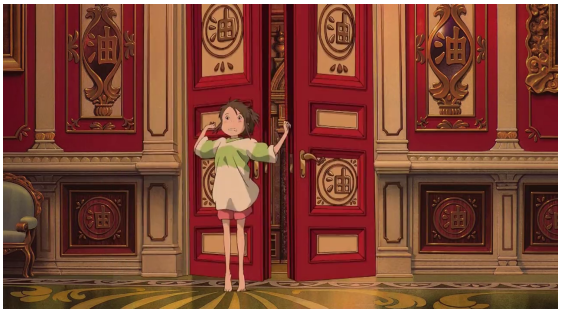


Figura 5.251: A garota é forçada a se aproximar de Yubaba, por meio de magia. Chihiro percorre corredores que se assemelham a um grande labirinto.



Figura 5.252: Ao adentrar o escritório, os *kashira* encurralam Chihiro.



Figura 5.253: As três cabeças ranzinzas espiam a garota assinar seu contrato com Yubaba

Um contrato e caneta flutuam até Chihiro. A garota, dessa vez com uma voz suave para não perturbar Boh, o filho de Yubaba que dorme no quarto ao lado, pergunta à feiticeira se deve assinar no fim do contrato. Chihiro assina, enquanto os *kashira* a espiam, como podemos observar na figura 5.253. Ao olhar o contrato de Chihiro, Yubaba rouba ideogramas do nome da garota, por meio de magia, como uma forma de controlá-la e determina que ela, a partir daquele momento, se chama Sen. A cena se encerra quando Haku adentra o escritório e trata Chihiro como uma desconhecida, assustando e confundindo a menina.

Além de Kamaji e os pais de Chihiro, Yubaba é outra personagem que apresenta zoomorfismo durante o longa. Podemos observá-la transformando-se em pássaro no decorrer de toda a narrativa. Na cena em que Haku ajuda Chihiro pela primeira vez, quando a garota se torna um espectro, Yubaba é vista sobrevoando o céu, em sua forma de pássaro, procurando pela humana. É nela que o espectador é apresentado ao resultado da metamorfose de Yubaba, ainda que o processo não não ocorra em quadro e o espectador esteja alheio que aquele pássaro é uma feiticeira e não realmente de um animal. Portanto, nesse momento inicial, resta para o espectador o sentimento de desconhecido e sobrenatural.

A decisão de não apresentar o processo de transformação de Yubaba nessa cena, novamente, é uma escolha do sujeito enunciador, que tem o intuito de confundir o espectador, assim como a protagonista, Chihiro, que está confusa. O diretor, desse modo, força o espectador a entrar na psique de Chihiro. Apenas mais tarde no longa o processo que a faz Yubaba se transformar em ave é revelado **(figuras 5.254 a 5.257)**. Ela veste sobre si uma capa negra e seu corpo se torna o corpo de um pássaro, semelhante a um corvo, enquanto a cabeça permanece humana. Quando abre os braços e os bate contra o vento, ela consegue sobrevoar o céu, do mesmo modo que fez em sua primeira aparição.

A metamorfose, nesse momento, é feita a partir de recursos figurais. O manto sobre o corpo de Yubaba, quando erguido, na medida em que a feiticeira abre os braços, passa a assemelhar-se às asas de uma ave; é a partir daí que a metamorfose acontece. Em 5.256 e 5.257 vemos Yubaba tornar-se uma versão maior e mais ameaçadora de seu pássaro, que tem corpo de corvo e a cabeça humana igual à da feiticeira. O pássaro é uma versão inusitada de antropomorfismo, e ele assemelha-se mais a uma quimera, com um tipo de sensibilidade humana, do

que com um animal que simplesmente passa a possuir características e hábitos humanos, como os sapos e lesmas que trabalham na casa de banhos. É interessante destacar que no antropomorfismo de outros estúdios, como a Disney, por exemplo, os animais falam em quase todas as suas representações. Já nas produções do Studio Ghibli, é frequente a presença de diversos animais que — ainda que possuam hábitos e sensibilidade humanas — não falam e se comunicam apenas por ruídos, expressões faciais ou outros elementos imagéticos e sonoros. Dessa forma, a figuratividade e seus diversos graus acabam sendo construídos não só a partir da visualidade, mas também a partir do suporte sonoro do audiovisual.

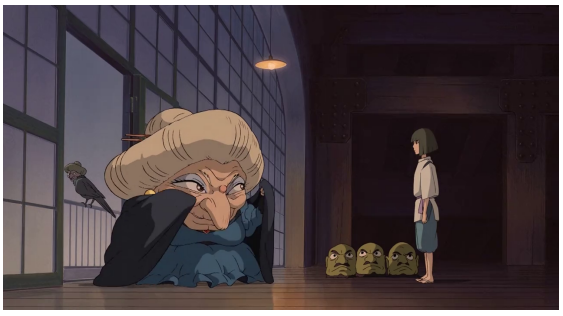


Figura 5.254: Haku se despede de Yubaba, que sai em uma missão particular. Ela cobre o corpo com um manto negro, o manto que lhe transforma parcialmente em pássaro.



Figura 5.255: Ao colocar o manto, Yubaba passa a se aproximar da imagem que vemos no início do filme, a de um pássaro com cabeça humana sobrevoando o céu. O nariz grande da feiticeira lembra o bico de uma ave.



Figura 5.256: Empoleirada em uma das sacadas na casa de banhos, já conseguimos ver completamente a imagem do pássaro que aparece no início do longa. Os braços da feiticeira sob o manto tornam-se uma representação figural das asas de uma ave.

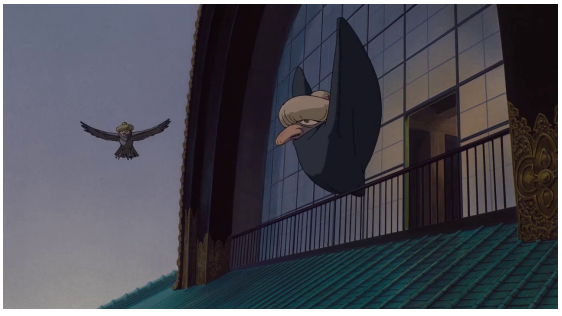


Figura 5.257: Yubaba abre os braços, que agora são asas. A figura do pássaro e a metamorfose estão completas. Ela agora assemelha-se a uma versão maior de seu pássaro, que voa ao seu lado.

Na cena que segue, Haku apresenta Chihiro aos trabalhadores como uma nova empregada. Ela fica sob os cuidados de Lin, que lhe mostra seu novo uniforme, onde comer e onde dormir. Há um momento de calma e pausa no filme, depois de vários momentos de tensão e resolução dos conflitos anteriores da

narrativa. A cena seguinte inicia no dia posterior, em uma continuidade narrativa bem fluida, com poucas elipses. Haku acorda Chihiro, enquanto todos dormem, e pede para que ela o encontre na ponte, para que ele lhe mostre sua mãe e seu pai. Os pais da garota, transformados em porcos, dormem alheios a Chihiro e sem a memória de que um dia foram humanos **(figura 5.259)**.

A cena se encerra quando Chihiro retorna à casa de banhos, após o encontro com Haku. Ela vira-se para trás e vê um dragão no céu. É no fim da cena que, pela primeira vez, o espectador pode observar a verdadeira forma de Haku **(figura 5.261)**: um dragão branco, com o corpo semelhante ao de uma longa serpente. Como espectadores, assim como a protagonista, ainda estamos alheios ao fato de que aquele é Haku.



Figura 5.258: Chihiro vê os pais transformados em porcos dormir e promete salvá-los, mesmo sem recordar o próprio nome, devido ao feitiço de Yubaba.



Figura 5.259: Os pais de Chihiro dormem, sem lembrança de sua própria humanidade. Os elementos que antes os diferenciavam de outros porcos, como o cabelo e as roupas, agora estão ausentes.

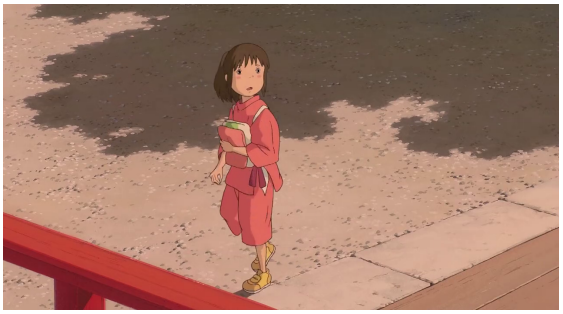


Figura 5.260: Chihiro olha para trás, ao atravessar a ponte e vê um dragão branco oriental voar pelo céu.



Figura 5.261: Pela primeira vez, apresenta-se a verdadeira forma de Haku.

Assim que anoitece, os trabalhadores começam a preparar a casa de banhos para receber os *kami*. Lin repassa tudo que Chihiro precisa saber e o que ela deve fazer. A garota é um pouco lenta, mas se esforça. Em meio à movimentação dos banhos, todos sentem de longe um *kami* fedido se aproximar. A

aparência do *kami* lembra um amontoado de lama e seu cheiro é tão incômodo que todos perto dele se afastam. Chihiro e Lin ficam encarregadas de cuidar do *kami* indesejado, por ordens de Yubaba, e Chihiro o guia até a banheira grande, reservada para os clientes mais sujos **(figura 5.262)**.

Ao banho de ervas, que Chihiro conseguiu com a ajuda de Kaonashi, o *kami* lamacento e gigantesco começa a se lavar. Assim que adentra a água, ela se torna lama, assim como o corpo do *kami*, como podemos observar na figura 5.263. Chihiro utiliza mais uma das senhas dadas a ela pelo "sem face" e pede mais um banho de ervas. Em meio à lama e ao novo fluxo de água forte, Chihiro escorrega e quase se afoga, mas é salva pelo *kami* fedido **(figura 5.266)**. Ela nota um espinho, preso no corpo lamacento do *kami*. Um plano mais fechado, ilustrado na figura 5.269, apresenta um *close* das mãos da garota e revela que o espinho, na verdade, é um guidão de bicicleta. Quando Chihiro revela que encontrou o espinho, Yubaba, que supervisionava o banho, percebe que o monstro não é um *kami* fedido, mas foi acometido por alguma maldição. Ela ajuda Chihiro a tentar puxar o "espinho" fazendo surgir uma corda de suas mãos, por meio de magia **(figura 5.268)**. Nas figuras 5.271 e 5.272, vemos Chihiro puxar a corda com a ajuda de Lin e de outros funcionários da casa de banhos. A bicicleta, junto a uma grande quantidade de lixo e sujeira, começa a sair do corpo lamacento do *kami*, fazendo-o desmanchar na água **(figuras 5.272 a 276)**. Quando a última impureza — uma linha de pesca — é retirada do corpo do *kami*, a água começa a borbulhar e a metamorfose se inicia.

A água, que antes borbulhava, se acalma e baixa. Em meio ao vapor da água quente surge um rosto velho, enrugado e com uma barba branca, que se assemelha a uma máscara *kojo*[31], ilustrada na figura 5.284. O rosto some brevemente, mas depois reaparece junto ao corpo de um dragão japonês, nas figuras 5.282 e 5.283. O dragão, que se ergue pelo céu, tem uma aparência semelhante à de Haku, mas seu corpo é muito maior e possui muito mais garras, provavelmente indicando sua longa idade. A máscara *kojo*, assim como a máscara do Kaonashi, é de teor simbólico no longa e é utilizada como uma alusão ao papel que o *kami* fedido exerce na cena e na narrativa.

Quando a água se dispersa, na figura 5.279, diversos pedaços de ouro começam a surgir em meio ao lixo que contaminou e amaldiçoou a forma do *kami*.

[31] A máscara *kojo*, ou *okina*, como também é chamada, é uma máscara utilizada no teatro Noh por atores interpretando um velho senhor, que, no segundo ato, revela-se ser um *kami*.

Ao olhar para as mãos, na figura 5.278, Chihiro encontra um bolo de ervas, deixado pelo *kami* como recompensa pela ajuda, que será bastante útil à personagem no desenrolar da narrativa. Na mitologia japonesa, os dragões estão associados ao espírito de rios, lagos e mares. Diferentes dos dragões ocidentais, que assemelham-se a grandes répteis alados, os dragões orientais têm corpos serpentinos e, geralmente, são representados portando quatro garras. Eles têm a habilidade de voar e crê-se que, quando pousam, transformam-se em corpos de água.

O que se acreditava ser um *kami* fedido, na verdade é um espírito de um rio poluído. No *making of* de *A Viagem de Chihiro*, Miyazaki revela que a cena foi inspirada em uma experiência real, assim como diversas outras do longa, como a travessia de trem que ocorre em um outro momento do filme. Quando mais novo, ele ajudou a limpar um rio local de sua cidade, de onde retirou uma bicicleta, com a ajuda de uma corda e de dez pessoas. Aqui observamos dois tipos de nostalgia se entrelaçarem, a de uma pretérito cultural longínquo, baseado na mitologia, e uma outra baseada no passado e nas experiências do próprio diretor.



Figura 5.262: Chihiro, sob ordens de Yubaba, guia o *kami* fedido até a banheira grande, reservada para os clientes mais sujos.



Figura 5.263: Ao entrar no banho de ervas, o *kami* se frustra ao ver a água tornar-se lama, assim como seu corpo.



Figura 5.264: Chihiro pede mais água para o banho de ervas do *kami* e acaba escorregando na lama da banheira.



Figura 5.265: O *kami* vê Chihiro escorregar e procura pela garota, para salvá-la.



Figura 5.266: O *kami* resgata Chihiro em suas mãos agora cobertas de água de banho de ervas. Nos braços do *kami*, Chihiro nota um espinho preso no corpo dele.

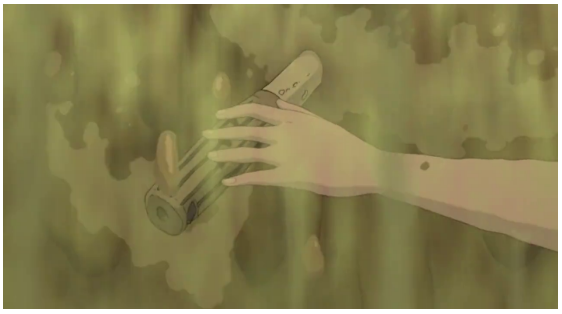


Figura 5.267: Em um plano mais fechado, vemos que o espinho se trata de um guidão de bicicleta.

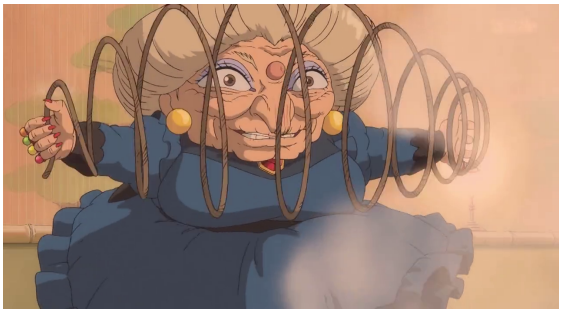


Figura 5.268: Yubaba percebe que a forma e aparência do *kami* fedido, na verdade, é resultado de uma maldição e faz de suas mãos surgir uma corda para retirar o "espinho".



Figura 5.269: Chihiro, com a ajuda de Lin, tenta alcançar o "espinho" para amarrar a corda.



Figura 5.270: Por conta da pressão da água, Chihiro não consegue dar um nó firme no guidão da bicicleta, mas Lin a ajuda.



Figura 5.271: Sob os comandos de Yubaba, os outros funcionários ajudam Lin e Chihiro a puxarem a corda.



Figura 5.272: O guidão da bicicleta começa a sair do corpo do *kami*.



Figura 5.273: Uma grande quantidade de lixo acompanha a bicicleta e os funcionários continuam puxando a corda, fazendo com que mais lixo surja.



Figura 5.274: Chihiro puxa o último pedaço de lixo preso dentro do corpo do *kami*, uma corda de pesca.



Figura 5.275: A metamorfose do *kami* inicia e um gás sai de seu corpo.



Figura 5.276: A água onde o *kami* fedido estava começa a borbulhar.



Figura 5.277: Quando a água se acalma, um rosto velho, que se assemelha a uma máscara *kojo* surge da água, agradece e some brevemente.

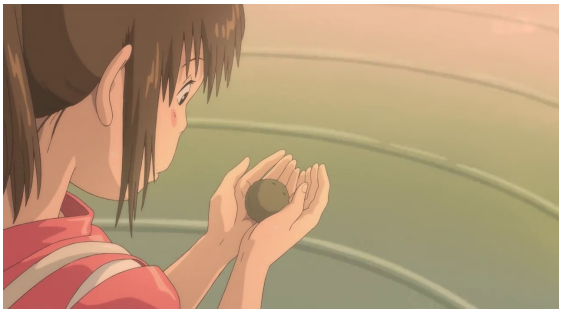


Figura 5.278: Chihiro olha para as mãos e percebe que o *kami* a presenteou com um bolo de ervas.



Figura 5.279: Junto ao lixo retirado de seu corpo pequenos pedaços de ouro começam a ficar visíveis.



Figura 5.280: A água da banheira começa a borbulhar de novo e um espectro branco começa a surgir.

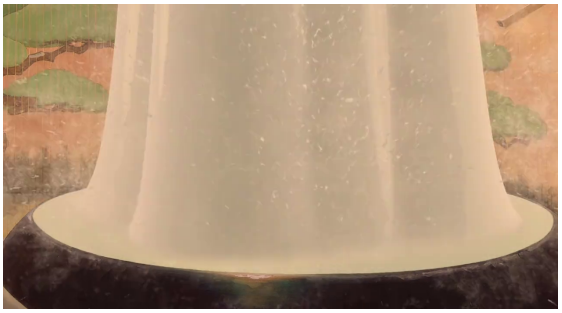


Figura 5.281: O espectro branco cresce e começa a sair da água.

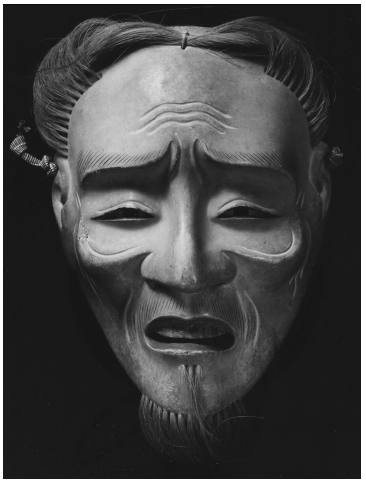


Figura 5.282: Voando pela casa de banhos vemos a verdadeira forma do *kami*, um dragão branco oriental, o qual o rosto é uma máscara *kojo*.



Figura 5.283: Os trabalhadores abrem as janelas da casa de banhos e o dragão voa pelo céu. A forma dele é semelhante à de Haku, mas maior e com mais garras.

Figura 5.284 - *Noh Mask: Kojo (Old Man)*



Fonte: The Metropolitan Museum of Art, 2023

Quando todos estão dormindo, após o sucesso de livrar o *kami* do rio da sua maldição, Aogaeru, o sapo verde com poucas feições humanas, procura resquícios de ouro na banheira grande. Lá ele encontra Kaonashi, que o atrai com ouro e o devora **(figuras 5.285 e 5.286)**. Após um corte, intercalado com outras cenas, o plano ilustrado na figura 5.287 nos apresenta a um Kaonashi já transformado. O corpo do “sem face” aparenta estar muito maior e agora possui pernas de sapo. Ao devorar Aogaeru, Kaonashi também roubou-lhe a voz e passa a soar como ele. O “sem face”, agora transfigurado, é encontrado por outro trabalhador da casa de banhos, a quem Kaonashi exige ser atendido imediatamente. Novamente observamos apenas o resultado da transformação, porém não o processo quadro a quadro que levou à metamorfose. Nessa cena, no entanto, a escolha do corte para intercalar cenas foi utilizado como recurso expressivo para criar suspense e surpresa, ainda que também seja utilizado para economizar quadros animados.



Figura 5.285: Kaonashi atrai Aogaeru com ouro.



Figura 5.286: Quando o sapo se aproxima, o “sem face” o devora.



Figura 5.287: Após devorar Aogaeru, Kaonashi cresce com pernas de sapo e aumenta de tamanho.



Figura 5.288: Kaonashi reaparece novamente transformado, sendo servido pelos funcionários da casa de banhos. Acima da máscara que a criatura usa podemos ver cabelos e ele também aparenta ter crescido de tamanho, fora de cena.

Na cena seguinte, quando Chihiro acorda, todos já estão de pé, servindo Kaonashi. A criatura, que antes era distante e curiosa, a partir desse momento exige atenção e recompensa a todos com o ouro que faz surgir de suas mãos. Quando voltamos a vê-lo, na figura 5.288, observamos que ele se transfigurou mais uma vez, novamente fora de cena. O sujeito enunciador surpreende os espectadores com a aparência cada vez mais monstruosa da criatura. Kaonashi reaparece com cabelos sobre a máscara que utiliza no lugar do rosto e com um tamanho muito maior, proporcional a sua fome insaciável.

Desinteressada pela promessa de ouro do novo cliente, Chihiro volta ao dormitório das mulheres. Ela avista o dragão branco, que havia visto na ponte no dia anterior, ser atacado por vários *katashiro*, através das janelas do quarto — que mescla as portas de arrasto da arquitetura tradicional japonesa às estruturas de concreto que sustentam o edifício da casa de banhos. Ela grita por ele, intuitivamente o chamando de Haku, é quando se percebe que ela sabe que aquele é Haku, mesmo sem tê-lo visto se transformar. Ele segue o som da voz dela e entra

no quarto, destruindo parte das janelas. Chihiro as fecha, com esforço, pois emperraram com o peso de Haku, e consegue afastar alguns *katashiro*. Haku, longe dos *katashiro* e na segurança do quarto, se contorce e sangra por todo o chão do dormitório. Em um plano mais fechado, mais próximo do dragão, vemos que ele compartilha algumas feições com o Haku humano, como o formato e a cor dos olhos, como podemos comparar nas figuras 5.289 e 5.290. Chihiro tenta conversar com ele, mas ele escapa e vai até a sala de Yubaba. A garota tenta segui-lo e o único *katashiro* que havia sobrado se agarra na garota pelas costas, a acompanhando.



Figura 5.289: O Haku humano possui olhos verdes angulares, sobrancelhas finas e um nariz longo.



Figura 5.290: O dragão branco possui os mesmos olhos verdes de Haku, também angulares, porém mais claros devido à iluminação da cena.

A garota tenta subir até a sala de Yubaba pelo elevador principal, o mesmo que pegou com o auxílio de Lin para conseguir o contrato com a feiticeira, mas os corredores foram tomados pelos empregados que tentam conseguir ouro de Kaonashi. Depois de transformado, o “sem face” vê Chihiro pela primeira vez. Ele tenta oferecer a ela ouro, mas ela recusa. Kaonashi fica irado e devora dois funcionários, como podemos observar na figura 5.291, aumentando ainda mais seu tamanho e roubando-lhe também a voz. É nessa cena que vemos a transformação de Kaonashi feita quadro a quadro pela primeira vez, ilustrada nas imagens 5.292 e 5.295. Em outros momentos em que a metamorfose do “sem rosto” era retratada havia sempre um corte e a animação presente era, frequentemente, a de Kaonashi abrindo a boca e engolindo o que quer que fosse que ele estava devorando. Até esse momento, ainda não tínhamos visto ele crescer em cena.



Figura 5.291: Kaonashi, dominado pela ira, ergue dois funcionários de Yubaba, um sapo e uma lesma, e os devora.



Figura 5.292: O espectador vê pela primeira vez Kaonashi absorver as pessoas que devorou. A animação da metamorfose de Kaonashi, consiste em seu corpo borbulhando.



Figura 5.293: Além do corpo de Kaonashi borbulhar, ele aumenta de tamanho em um outro plano.

Sem conseguir utilizar o elevador, Chihiro tenta subir até o escritório de Yubaba pela escadaria de emergência e pela encanação do prédio, quase caindo quando passa sobre um cano velho. De longe, Chihiro vê Yubaba, transformada em pássaro, se aproximando. Ela se apressa e, com a ajuda do *katashiro* que se agarrou a ela, consegue entrar em um dos banheiros do andar do escritório de Yubaba. A garota, por acidente, encontra o quarto de Boh, filho de Yubaba, que fica ao lado do escritório da feiticeira.

Com a ajuda de Boh, ela consegue despistar Yubaba, para que a feiticeira não a encontre ali. No entanto, Boh a impede de escapar e ameaça quebrar o braço da garota, se ela não brincar com ele. Ela consegue escapar e chegar até Haku, mas os *kashira* e o pássaro de Yubaba, com corpo de corvo e cabeça humana, tentam impedi-la, com o intuito de continuar seguindo as ordens de Yubaba de descartar o corpo do dragão. Eles só param de atacá-la quando Boh sai do quarto e entra no escritório, ameaçando Chihiro.

A inspiração para a personagem de Boh vem da tradição oral nipônica e das peças de teatro. Ele é uma alusão a um herói presente em algumas peças do teatro Noh e do teatro Kabuki, Kintarō. Geralmente traduzido como “menino de ouro” ou

“menino dourado”, Kintarō é um menino dotado de força extrema e, em algumas lendas, foi criado por uma feiticeira da montanha, Yamamba. Assim como a Yamamba é responsável por criar Kintarō nas lendas orais nipônicas, Yubaba cuida de Boh no longa, e é a partir dele que vemos o caráter maternal da feiticeira, o que sugere a ambiguidade da personagem. Há alguns bonecos inspirados na lenda do menino de ouro, como o ilustrado na figura 5.294, em que Kintarō é visto utilizando um avental vermelho, com uma estampa dourada no centro, semelhante à que Boh utiliza no filme.

Figura 5.294 - *Kintarō*



Fonte: Japanese Objects, 2021

Quando Boh está prestes a chorar, o *katashiro* que estava preso a Chihiro se ergue e começa a falar com a voz de Yubaba. Dele sai um espectro com a aparência exatamente igual à da feiticeira **(figuras 5.295 a 5.298)**. Sabemos que o espectro não se trata de Yubaba, quando Boh a chama de “mãe” e o espectro nega ser a mãe do garoto. A feiticeira com a aparência de Yubaba lança um encanto sobre Boh, transformando-o em um rato antropomorfizado. O processo de metamorfose de Boh, ilustrado nas figuras 5.299 a 5.304, é bem lento e inicia criando semelhanças figurais entre o garoto e um rato, como o tamanho das orelhas e focinho. Por outro lado, a transformação que acontece a seguir, a do pássaro de Yubaba, que é transfigurado em uma pequena ave inofensiva, é mais rápida, mas se desenrola da mesma forma, por intermédio da figuratividade. O pássaro, ainda que transfigurado, mantém alguns sinais de consciência, do que ocorre e do que deve fazer. Boa parte de seus sentimentos são apreendidos por suas expressões faciais, como tédio e raiva, e é através de sua consciência bem próxima à humana que ele decide seguir Boh, para protegê-lo, em obediência a Yubaba. Os *kashira*, assim como Boh e o pássaro,

também são transformados pela feiticeira com aparência de Yubaba em uma cópia de Boh.



Figura 5.295: Uma silhueta começa a surgir do *katashiro* que havia seguido Chihiro.

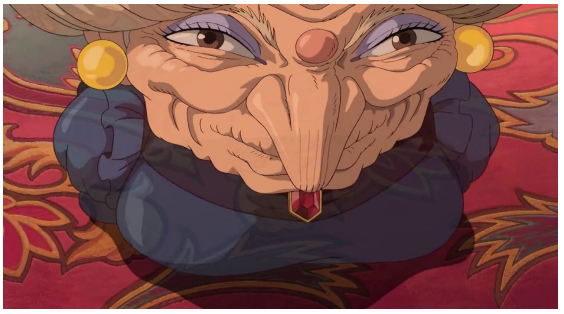


Figura 5.296: A figura que se ergue do chão tem a mesma aparência de Yubaba.



Figura 5.297: A versão espectral de Yubaba salta do *katashiro*, surpreendendo a todos.

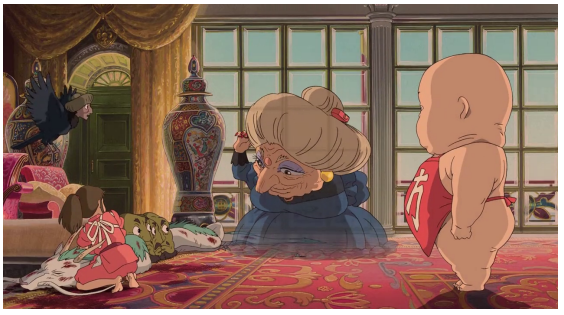


Figura 5.298: A cópia de Yubaba olha para si percebendo a própria aparência translúcida.

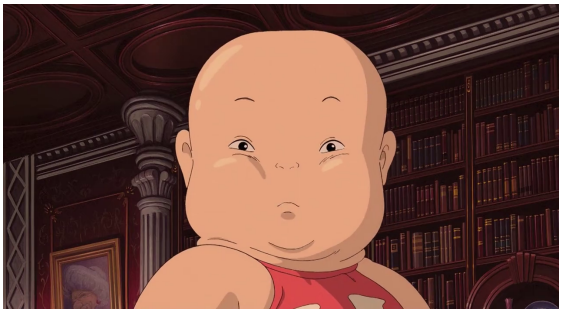


Figura 5.299: Boh, o filho de Yubaba, começa a se transformar, após o espectro da feiticeira lhe lança um feitiço.

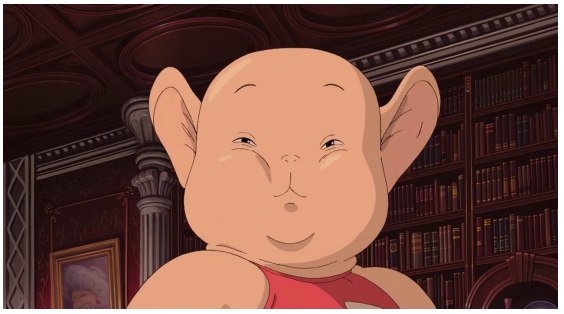


Figura 5.300: As orelhas dele crescem, e sua boca transforma-se em um fucinho, criando uma semelhança figural com o resultado de sua metamorfose: um rato.

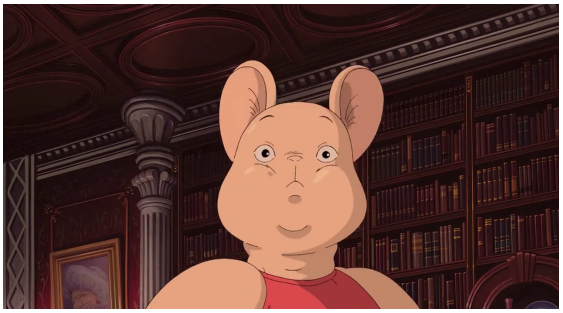


Figura 5.301: Surpreso, Boh gradualmente começa a adquirir feições de rato. Seu rosto se deforma e diminui.

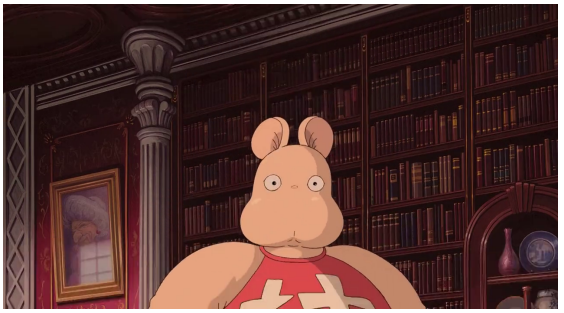


Figura 5.302: Com o rosto transfigurado em um rato antropomorfizado, a personagem começa também a diminuir de tamanho.



Figura 5.303: O corpo do garoto também passa a se transformar e sua roupa começa a desaparecer, tornando-se parte de seu corpo.



Figura 5.304: O corpo da personagem se torna cinza e seu corpo diminui, completamente transfigurado em rato.



Figura 5.305: A transformação do pássaro de Yubaba é mais rápida e menos dramática que a de Boh. Ele inicia apenas diminuindo de tamanho.



Figura 5.306: A cabeça do pássaro também diminui e a boca humana começa a se transformar em um bico.

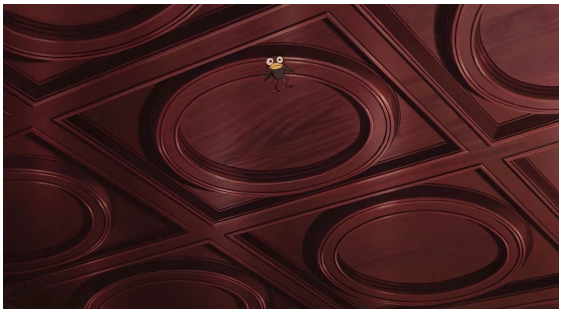


Figura 5.307: A cabeça e o corpo encolhem e o bico de forma, concluindo a metamorfose de um corvo com cabeça humana em um pássaro pequeno e inofensivo.



Figura 5.308: Os *kashira* também são alvos do feitiço de metamorfose da feiticeira e unem-se, empilhados para se transfigurar em Boh.

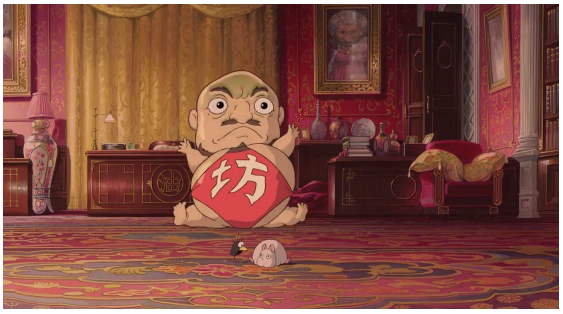


Figura 5.309: A transformação dos *kashira* inicia pela mudança de cor. As duas cabeças de baixo passam a compor o corpo de Boh e a de cima torna-se a cabeça do garoto.

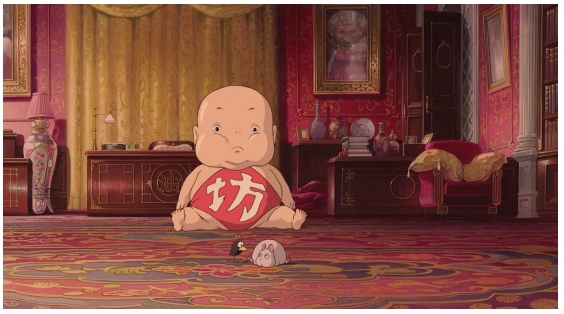


Figura 5.310: O rosto do *kashira* transfigura-se completamente no rosto de Boh e os cinco personagens metamorfoseados, agora condensados em três, olham perplexos para a feiticeira.



Figura 5.311: Quando Haku acorda brevemente, ele destrói com a calda o *katashiro* que manifestava o espectro de Zeniba, irmã de Yubaba.

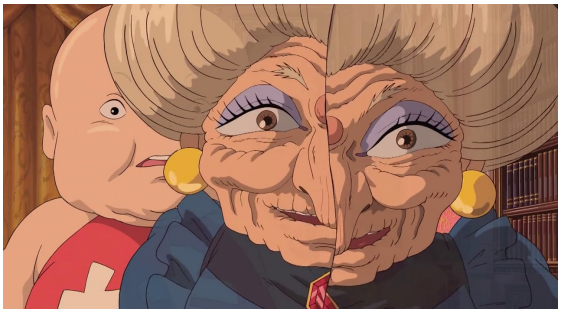


Figura 5.312: Com o *katashiro* destruído, a imagem espectral da feiticeira se desfaz, partindo-se em duas e sumindo aos poucos.

O espectro em forma de feiticeira revela-se como Zeniba, a irmã gêmea de Yubaba. Ela pede que Chihiro a entregue Haku, pois ele lhe roubou um selo precioso. Antes que ela pudesse separar Haku e Chihiro, os *kashira*, transformados em Boh, começam a engatinhar, fazendo barulho e atraindo a atenção de Zeniba, que os manda ir para cama. Haku acorda brevemente e destrói o último *katashiro*, que fazia a presença da feiticeira se manifestar, acabando assim com a ilusão da presença de Zeniba **(figuras 5.311 e 5.312)**. Devido aos movimentos bruscos de Haku, que volta a ficar desacordado, Chihiro, junto a Boh e ao pássaro de Yubaba, acaba caindo no buraco em que o dragão iria ser descartado. Eles continuam caindo em direção a poço de espíritos e quase são agarrados pelos espectros, mas, ao ouvir a voz de Chihiro, o dragão desperta por alguns segundos e os leva até as caldeiras.

A sequência do resgate de Haku possui a maior quantidade de metamorfoses seguidas no longa, é um momento, em execução técnica, semelhante ao que ocorre na *hyakki yagyō*, em *Pom Poko*. Na produção de Takahata, que conta o conflito dos *tanuki* contra a urbanização, somos apresentados a dois tipos de metamorfose, como vimos: a por associação de elementos ou figurais e a rápida (por substituição). Em *A Viagem de Chihiro*, por outro lado, ocorrem esses dois tipos de execução de metamorfose mencionados e um outro. A execução da metamorfose introduzida em *A Viagem de Chihiro* é uma subversão da metamorfose rápida, feita por meio da substituição ou deformação pelo trabalho quadro a quadro, a qual Miyazaki realiza de forma mais lenta, gradual, isto é, com mais quadros animados por segundo. Um exemplo dessa metamorfose é a utilizada na transformação de Boh em rato, nas figuras 5.299 a 5.304, em que a quantidade de quadros animados é maior e a duração mais lenta. A mudança de forma de Boh dura em torno de 4 segundos, a do

pássaro, por outro lado, possui uma execução mais rápida e dura 1 segundo. A transformação dos *kashira* é um pouco excepcional em duração, por mais que a metamorfose em si ocorra em 1 segundo, a sequência de movimentos que leva à metamorfose tem um total de 3 segundos.

Em *Pom Poko*, como vimos, a transição de formas da metamorfose rápida, tem duração de cerca de 1 segundo. Miyazaki opta por explorar esse artifício com mais cuidado e lentidão em *A Viagem de Chihiro*, desenvolvendo assim a metamorfose que denominamos lenta. É também possível observar uma certa sutileza nas metamorfoses de Miyazaki, em que o diretor busca explorar transformações além da *dramática* — na qual um humano se transforma em rato, por exemplo, ou um cão-guaxinim em um *yōkai*. Miyazaki emprega o desaparecimento e o surgimento de seres ou artefatos, realizados pelo trabalho quadro a quadro. O diretor faz uso recorrente da transparência e da solidez dos objetos em suas metamorfoses. Essa escolha não é casual, ela está atrelada à construção simbólica do mundo em que Chihiro adentra. Afinal, o mundo dos *kami* é o mundo do invisível, espectral. O cerne da narrativa é a transitoriedade entre o mundano e o etéreo e a utilização do artifício da metamorfose na exploração do visível e do invisível é uma estratégia do diretor de trabalhar em nível simbólico esse conflito. A padronização da utilização desse recurso no longa também o configura como decorativo.

Após a sequência do resgate de Haku, a ação passa a acontecer de forma mais calma, porém ainda assim agitada, nas caldeiras de Kamaji. O velho revela a Chihiro que Haku está infectado com um feitiço muito poderoso. Em uma tentativa de salvá-lo, Chihiro retira um pedaço do bolo de ervas que ganhou do *kami* do rio e força Haku a comê-lo. Ele se debate e expulsa do corpo um selo coberto com um visco preto **(figuras 5.313 e 5.314)**. O visco aos poucos vai se esvaindo e torna-se uma espécie de muco antropomorfizado **(figuras 5.315 a 5.318)**, em uma alteração de forma não necessariamente *dramática*. O que aparenta ser o feitiço que estava matando Haku se desfaz do selo e tenta fugir e Chihiro o esmaga como um inseto.

Como já discutimos, nas *transformações dramáticas* a metamorfose é aplicada na mudança de formas bastante distintas, como um *tanuki* transformando-se em um incensário ou em um *yōkai*. As *transformações não dramáticas*, mais utilizadas por Miyazaki que por Takahata, compreendem aquelas

em que a mudança de formas é bem sutil e pode passar despercebida enquanto metamorfose, como a transformação de Chihiro em espectro ou o aparecimento e desaparecimento de um artefato a partir de outro. Entretanto, ao compreendermos o recurso da metamorfose como a transformação ou deformação realizada quadro a quadro conclui-se que o processo atrelado a essas cenas consiste, de fato, em uma metamorfose. Nota-se, portanto, uma inclinação de Miyazaki pela sutileza, embora ele ainda escolha utilizar metamorfoses e antropomorfismos bastante expressivos. Ainda que a quantidade de metamorfoses em *A Viagem de Chihiro* seja bem menor em comparação às presentes em *Pom Poko*, as que vemos acontecer quadro a quadro duram muito mais segundos e exigem um trabalho de transição muito mais minucioso das que ocorrem no longa de Takahata.

Com a ajuda de Chihiro, o dragão livra-se de sua maldição e transforma-se em humano **(figuras 5.319 a 5.322)**, em uma metamorfose semelhante à que Chihiro sofre, quando está se transformando em espírito, no início do filme. Ambas transformações exploram a transparência dos objetos e camadas da imagem animada. Na metamorfose, o corpo de dragão de Haku aparenta desaparecer aos poucos no ar, sendo substituído por seu corpo humano.

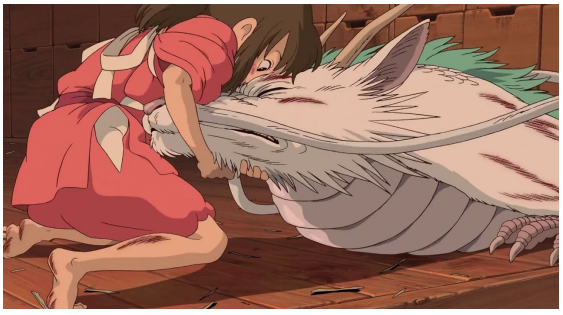


Figura 5.313: Após comer um pedaço do bolo de ervas de Chihiro, Haku começa a se contorcer e algo sobe pela sua garganta.

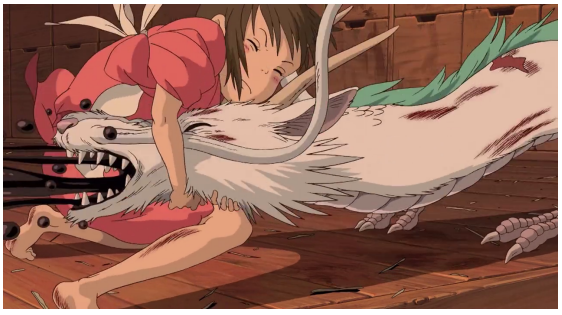


Figura 5.314: Haku expele pela boca um selo coberto por um visco preto.



Figura 5.315: O selo coberto de visco preto se choca contra o chão das caldeiras e cai longe.



Figura 5.316: O musgo preto começa a derreter ao redor do selo e soltar uma pequena fumaça.



Figura 5.317: O visco transforma-se em líquido, que é absorvido pela terra e resta apenas um pequeno muco preto em cima do selo.



Figura 5.318: O muco se ergue e abre os olhos, em uma demonstração de antropomorfismo.



Figura 5.319: Haku, agora livre do feitiço, mas adoecido, começa a se transformar.



Figura 5.320: O corpo de dragão de Haku aparenta desaparecer aos poucos no ar, em uma metamorfose semelhante à que Chihiro sofre, no início do longa.



Figura 5.321: O corpo do dragão vai sendo substituído pelo corpo humano de Haku.



Figura 5.322: Chihiro observa a forma humana de Haku deitar, desacordado.

Após salvar a vida de Haku, Chihiro decide que irá devolver o selo roubado à Zeniba e pedir a ajuda da feiticeira. Kamaji aceita auxiliar a menina e lhe indica o caminho: ela deve pegar o trem e descer na sexta parada, no fundo do pântano. Após ser alertada por Lin que Yubaba está furiosa, procurando pela garota, Chihiro decide que irá falar com a feiticeira e despede-se de Haku, adormecido nas caldeiras. Ao encontrar-se com Yubaba, Boh, transformado em rato, nos ombros de Chihiro, tenta chamar a atenção da mãe, que não o reconhece. Os olhos do garoto-rato lacrimejam e o pássaro, que o carrega, semicerra os olhos, parecendo

entediado. Ambos os animais antropomorfizados não falam, no entanto suas feições determinam o tom de suas emoções em relação aos eventos que se desenrolam, como ilustrado em 5.323 e 5.324.



Figura 5.323: Boh pede a ajuda do pássaro para chamar a atenção da mãe. O pássaro o levanta pelas costas e Yubaba o vê, mas não o reconhece.

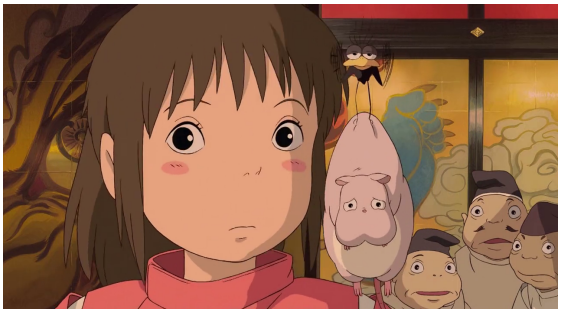


Figura 5.324: Boh fica magoado com a mãe, que o chama de “rato nojento” e seus olhos começam a lacrimejar. O pássaro semicerra os olhos com desdém e tédio.

A pedido de Yubaba, Chihiro vai ao encontro de Kaonashi, o qual a feiticeira tenta acalmar. A criatura está hospedada em um quarto com um *oni* furioso estampado na porta, ilustrado na imagem 5.325. A escolha do *oni* como elemento de composição da cena é de caráter simbólico e alude ao medo e devastação, exatamente o que Kaonashi representa em seu estado monstruoso. Quando Chihiro adentra o quarto, em 5.326, a destruição é ainda mais enfatizada. A sala está completamente suja de pratos imundos e revirados.



Figura 5.325: Kaonashi, hospedado na sala do *oni*, exige a presença de Chihiro. Seus gritos ressoam, junto à fala de Yubaba, dentro da sala.



Figura 5.326: Quando Chihiro finalmente adentra o quarto, o local está completamente sujo, com comida espalhada por toda a sala e o chão repleto de pratos imundos.

Dentro da sala do *oni*, Chihiro encara Kaonashi e pede para que ele volte para de onde veio. Ele a rebate, dizendo que deseja pela companhia da garota. Em uma tentativa de ganhar a afeição de Chihiro, ele a oferece comida e ouro, mas ela recusa. Kaonashi, tomado pela ira, tenta devorar Chihiro, mas Boh a salva.

Em uma tentativa de ajudá-lo, Chihiro lhe oferece o último pedaço de bolo de ervas que lhe resta, o qual estava guardando para os pais. Kaonashi o come e começa a vomitar. Quanto mais ele vomita, menor fica o seu tamanho **(figuras 5.329 e 5.335)**. Bravo com a garota, ele começa a persegui-la pelos corredores da casa de banhos. Yubaba usa magia para tentar pará-lo, mas quando uma esfera de magia vermelha atinge Kaonashi em sua máscara, o impacto o faz vomitar em Yubaba. A feiticeira fica paralisada de nojo e o “sem face” continua perseguindo Chihiro. Ele para algumas vezes para vomitar, ficando cada vez menor.

O ritmo da perseguição começa frenético e vai diminuindo aos poucos. Chihiro continua atraindo Kaonashi para fora da casa de banhos e ele a segue. Enquanto anda, ele deixa um musgo preto para trás **(figura 5.235)**, semelhante ao deixado pelo feitiço que estava preso dentro de Haku. Ainda perseguindo Chihiro, Kaonashi vomita o sapo e lesma que ele havia devorado durante a sequência do resgate de Haku, deixando os animais antropomorfizados atordoados. Ele vai ficando cada vez menor e mais fraco e mais próximo de sua índole original. Chihiro diminui o ritmo da perseguição e começa a caminhar, porém Kaonashi mal consegue alcançá-la, cansado e lento devido a metamorfose **(figura 5.338)**.

Quando Chihiro finalmente escapa da casa de banhos, Lin está à sua espera, para levá-la até a estação de trem. Kaonashi a acompanha e ela chama a atenção da criatura, quando ele parece perdido, para que ele continue seguindo-a. O “sem face” salta de um cano alto em direção à água que cobre os trilhos. Quando Kaonashi cai, ele vomita, uma última vez. O “sem face” expele o primeiro sapo que engoliu, Aogaeru e, assim como ilustrado na figura 5.342, volta à sua aparência usual.



Figura 5.327: Chihiro oferece o último pedaço de bolo de ervas, que estava guardando para seus pais, a Kaonashi.



Figura 5.328: Kaonashi começa a vomitar depois de comer o bolo.



Figura 5.329: Bravo com a garota, ela começa a persegui-la.



Figura 5.330: Yubaba tenta impedi-lo e lança um feitiço na criatura.



Figura 5.331: A esfera vermelha conjurada por Yubaba atinge Kaonashi em sua máscara.



Figura 5.332: Contudo, quando atingido pelo feitiço, Kaonashi começa a vomitar.



Figura 5.333: O vômito da criatura cobre Yubaba, que fica paralisada de nojo.



Figura 5.334: Chihiro chama a atenção do “sem face”, que continua a segui-la, parando algumas vezes para vomitar.

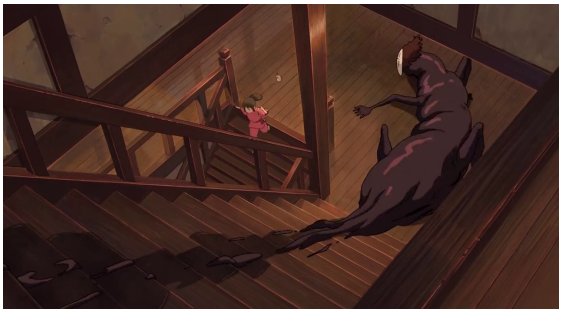


Figura 5.335: O tamanho de Kaonashi diminui bastante durante a perseguição e a criatura vai deixando um musgo preto como rastro, por onde passa.

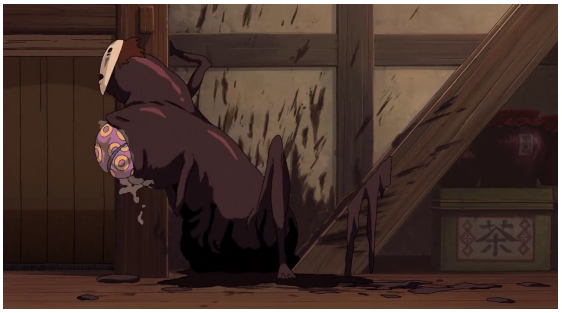


Figura 5.336: Kaonashi expele o sapo e a lesma antropomorfizados que devorou na sequência do resgate de Haku.



Figura 5.337: A criatura cansa e fica abatida com a perseguição. Nesse quadro, podemos observá-lo bem menor e mais próximo a sua forma original.



Figura 5.338: Mesmo cansado, Kaonashi continua seguindo Chihiro, mas ao invés de correr, ela anda e ele o acompanha. Quanto mais longe da casa de banhos eles ficam, mais Kaonashi se aproxima de sua forma original.



Figura 5.339: Quando Chihiro finalmente escapa da casa de banhos, Lin está a sua espera para levá-la à estação de trem. Chihiro chama a atenção de Kaonashi, para que ele continue a seguindo.



Figura 5.340: O “sem face” cospe a primeira criatura que havia devorado, Aogaeru, o sapo verde. Nesse último plano, que encerra a perseguição e a sequência da metamorfose, Kaonashi volta a sua aparência usual.

A partir de então, em sua forma e índole usual, Kaonashi calmamente acompanha Chihiro, Boh e o pássaro de Yubaba, que caminham até a estação de trem. O trem chega e Chihiro pergunta se Kaonashi deseja acompanhá-la, ele afirma que sim, e Chihiro lhe concede uma de suas passagens. O trem, assim como a ponte e a torre do relógio, também é um elemento simbólico de travessia para um outro momento da história, um momento mais “calmo”, em conteúdo e ritmo. A desaceleração dos acontecimentos, iniciada na cena de perseguição, nos leva até o silêncio narrativo. Ainda que exista movimento nas cenas há um momento de “não ação”. No interior dos vagões, Chihiro se encontra cercada por espíritos indo a algum lugar, que, enquanto espectadores, não sabemos o qual. Eles fazem parte de uma composição imagética que alude à jornada entre a vida e a morte, à transitoriedade.

A cena da travessia de trem é de cunho apreciativo no filme, lenta, sem nenhum conflito. É um momento de calma, de respiro em meio às agitações. Ela

possui cerca de 161 segundos e 26 planos. Ou seja, cada plano tem em média 6,1 segundos de duração. É uma média muito superior à do início do século XXI, no qual a duração média dos planos estava abaixo de 2 segundos. Dos filmes analisados por Salt (2009, p. 377) realizados em 2001, mesmo ano de produção de *A Viagem de Chihiro*, o filme com maior duração média de planos é *Rede de Corrupção* (2001), que possui uma média de 1,97 segundos por plano. A duração de planos da cena da travessia do trem continua sendo longa, mesmo quando posta em contraste com as cenas apreciativas do filme *Pom Poko*, realizado na década anterior pelo colega de estúdio de Miyazaki, e seu amigo de longa data, Takahata. A média de duração de planos das cenas apreciativas em *Pom Poko* estão entre 4,7 e 5,3 segundos por plano. Já as cenas do filme de Miyazaki são bem maiores em duração de planos e bem mais lentas, até em cenas frenéticas, de tensão ou conflito.

Essa iniciativa de Miyazaki traça o caminho contrário da tendência da época, que consistia em diminuir cada vez mais a duração dos planos, com o passar das décadas (SALT, 2009, p. 377). Até mesmo a cena de perseguição de Kaonashi, com cerca de 270 segundos de duração, divididos em 52 planos, possui uma média de 5,1 segundos por plano, indo também contra essa inclinação técnica. Outra cena frenética no longa de Miyazaki, a cena da metamorfose do *kami* do rio, conta com uma média de 4,3 segundos por plano, em razão dos 2009 segundos divididos em 48 planos. Embora algumas cenas de *Pom Poko* sejam de cunho apreciativo e sejam um pouco mais longas, elas coincidem com o padrão da média de planos da época, o qual Salt (2009) estabelece como 4,92 segundos por plano, como vimos. Já a abordagem de Miyazaki, quanto à duração de seus planos, subverte completamente a tendência da década.

Hu (2010, p. 34) explica que essa “lentidão” dos filmes de Miyazaki é fundada nos princípios do teatro Noh, no qual a pausa, a “não ação”, o intervalo entre eventos, é mais importante do que o próprio acontecimento em si. Esse sentimento de tempo e espaço na narrativa, criados pelos momentos de silêncio e pelos momentos de ação, é conhecido como a “arte do *ma*”. É exatamente na arte do *ma* que os momentos de respiro, de pausa dos filmes de Takahata e Miyazaki são firmados. As pausas são bastante recorrentes nas produções de Miyazaki e Takahata como diretores. Elas são compostas por cenas em que os quadros podem

ter até 5 segundos de duração ou mais, sem nenhum movimento aparente, música ou ruídos (HU, 2010, p. 34). Embora *Pom Poko* seja relevante para a análise do antropomorfismo e metamorfose, não é uma obra pertinente para estudar os momentos de pausa nas obras de Takahata, outros longas do diretor, como *O Conto da Princesa Kaguya* (2013), são mais adequados para este fim. Contudo, em *A Viagem de Chihiro* não é difícil identificar esses momentos de silêncio. São exatamente essas pausas que despertam um sentimento cultural coletivo de recordação de um Japão pré-industrial. Ou seja, também são fundadas na estética da *nostalgia*, a qual já discutimos.

Enquanto Chihiro está a caminho da casa de Zeniba, Haku acorda, recuperado do feitiço que o adoeceu, e vai até Yubaba, a quem alerta sobre a perda de algo precioso. A feiticeira observa seus arredores, e, hesitante, remove a magia de Zeniba, revelando que o Boh, a quem alimentava, é na verdade os *kashira* transformados. O processo de reversão da transformação dos *kashira* é semelhante ao da metamorfose que os fez mudar de forma na sequência do resgate de Haku.

A reversão da metamorfose, ilustrada nas figuras 5.341 a 5.343, começa pela cabeça da criança, que deixa de ser a de um bebê e volta a ser a mistura entre *tsurube otoshi* e *daruma*, e é seguida pela mudança de cor e pela transformação do corpo da criança. No final da metamorfose, as três cabeças dos *kashira* revelam-se, empilhadas uma na outra. Yubaba se desespera, à procura de seu filho, e nota que ele desapareceu. Nesse momento, há duas metamorfoses que ocorrem em cena: a reversão da transformação dos *kashira* e a transformação do ouro, que havia sido criado por Kaonashi para recompensar os funcionários da casa de banhos.

A metamorfose dos *kashira* toma o foco principal do quadro, enquanto a do ouro, que se transfigura em terra, como podemos observar nas figuras 5.344 a 5.346, acontece em plano de fundo, dividindo a atenção do espectador com Yubaba, que percebe a ausência do filho e se desespera. Mais adiante, na cena seguinte, Haku confronta Yubaba e revela que Boh está com Zeniba e propõe um acordo: ele trará o filho de Yubaba de volta, se ela prometer devolver Chihiro e os pais ao mundo de onde vieram.

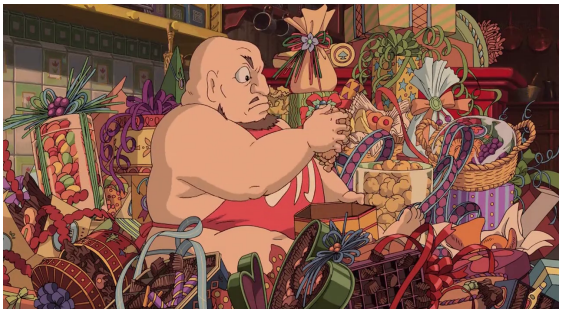


Figura 5.341: A reversão da metamorfose dos *kashira*, inicia pela cabeça, que volta a ser a de um homem ranzinza, uma mistura de *tsurube otoshi* e *daruma*.

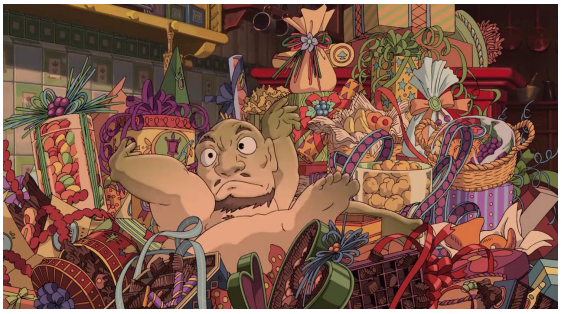


Figura 5.342: Os braços e mãos do bebê gigante encolhem e desaparecem. Todo o corpo da criança muda de cor, tornando-se verde, como a pelo dos *kashira*.

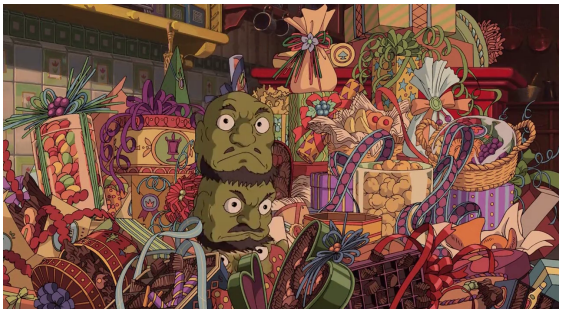


Figura 5.343: No final do processo de transformação, os *kashira* aparecem empilhados um no outro, assim como estavam antes de sua metamorfose.



Figura 5.344: Yubaba nota a ausência do filho e o ouro a seu lado começa a deteriorar-se aos poucos. Inicialmente o ouro é de um amarelo brilhante e depois escurece.



Figura 5.345: Além de escurecer, o ouro começa a encolher e desmanchar, como terra ea soltar uma fumaça escura.



Figura 5.346: O ouro termina de se desintegrar, tornando-se um amontoado de terra.

Em uma montagem paralela, voltamos à jornada de Chihiro. Quando a garota chega ao pântano, onde Zeniba mora, ela é recebida por um objeto antropomorfizado: um lampião saltitante que guia o caminho. É ele, o lampião antropomorfizado, que os leva até a casa de Zeniba. Ao se aproximarem do lar da feiticeira, o objeto dá um último salto, retraindo uma única perna e transformando-a num gancho, que suporta seu peso sobre o arco de entrada. Diferentemente da casa de banhos, extremamente luxuosa e imponente, que remete à arquitetura bizantina russa, a casa de Zeniba é simples, pequena e aconchegante. Ela é inspirada na

arquitetura eslava russa, pré-cristã. Chihiro bate na porta de madeira, rodeada por um arco com pinturas de flores. Ela se abre e a voz de Zeniba os convida a entrar, em uma casa aparentemente vazia. Quando eles entram, a feiticeira se revela, saindo de trás da porta, onde estava escondida.



Figura 5.347: Um lampião antropomorfizado guia Chihiro e seus companheiros de viagem até a casa de Zeniba. Ele possui uma única perna, adornada com uma luva branca no lugar do pé.



Figura 5.348: Quando o lampião chega até à casa de Zeniba ele salta uma última vez e encolhe a perna, que se transforma em um gancho para segurá-lo no arco de entrada.



Figura 5.349: A perna e a luva branca do lampião somem e ele volta a ser um objeto normal.



Figura 5.350: A casa de Zeniba, embora feita de pedra, possui alguns traços que lembram a arquitetura da Rússia pré-cristã, como os entalhes na fachada da porta e o formato do telhado.

Chihiro devolve o selo roubado e pede o auxílio da bruxa, mas Zeniba diz que não pode ajudá-la. Contudo, ela oferece à garota um amuleto de proteção, uma amarra para os cabelos, tecida com a ajuda dos três companheiros de viagem de Chihiro. Haku, cumprindo sua parte do trato com Yubaba, junta-se a eles, para resgatar Chihiro e Boh.

Após despedir-se de Zeniba e na companhia de Boh e do pássaro de Yubaba, em seus ombros, Chihiro sobrevoa o céu, nas costas do Haku, em sua forma de dragão. Ela se lembra do dia em que caiu na água e foi salva pelo espírito do rio. O nome do rio era Kohaku. Ao relembrar-se do verdadeiro nome, as escamas de Haku soltam-se de seu corpo, acompanhadas de um ruído metálico, o mesmo que

ouvimos no início do longa. Ele transforma-se em humano e, junto a Chihiro, flutua pelo céu. O dragão agradece à garota por lembrar de seu nome. Ele é o *kami* do rio em que Chihiro caiu quando criança. Dado o exposto, apreende-se que a forma de dragão de Haku é uma alusão às lendas dos dragões orientais e sua associação a corpos d'água. A metamorfose que ocorre em cena **(figuras 5.351 a 5.356)** é semelhante à de Haku na sala das caldeiras, no entanto, é acompanhada pelas escamas do dragão que se soltam e flutuam junto ao corpo do dragão. A figura serpentina do dragão oriental começa a desaparecer e dá lugar ao corpo humano do garoto.



Figura 5.351: Ao ouvir seu verdadeiro nome, as escamas de Haku começam a soltar-se de seu corpo, iniciando a metamorfose.



Figura 5.352: O ruído metálico que ouvimos no início do longa acompanha as escamas, que começam a tomar todo o plano, seguido de um corte.



Figura 5.353: O corte introduz um novo plano, que foca em Chihiro. As escamas que se desprendem do corpo do dragão começam a cercá-la.



Figura 5.354: Por meio de mais um corte, o sujeito enunciador incorpora à cena um plano geral e distante, que retrata o corpo de Haku se desmanchar junto às escamas.



Figura 5.355: O corpo do dragão vai sumindo e resta apenas o corpo do garoto.



Figura 5.356: Ao final da metamorfose, Chihiro e Haku planam pelo céu.

Quando todos retornam à casa de banhos, Yubaba os recebe. Boh desfaz o feitiço que havia o transformado em rato. A maldição lançada no garoto por Zeniba havia se desfeito há muito tempo, mas Boh, sedento por uma aventura e cansado da proteção de Yubaba, não queria se transformar de volta até aquele momento. A metamorfose de Boh ocorre fora de tela, mas em um mesmo plano. O pássaro o carrega para cima, saindo de quadro, e quando o garoto retorna à cena novamente é em sua forma original, como podemos observar nas figuras 5.357 e 5.358.

Chihiro, por fim, encara Yubaba. Ela revela que Haku havia lhe contado as regras daquele mundo. Para se libertar do contrato com Yubaba e resgatar seus pais, ela precisaria encontrá-los em meio a vários porcos. Chihiro inicialmente hesita, mas afirma com firmeza à feiticeira que seus pais não estão ali. Contra a vontade de Yubaba, o contrato se desfaz, em uma metamorfose de ordem *não dramática*, e os porcos transformam-se em sua forma original: trabalhadores da casa de banhos. Ambas transformações que ocorrem nessa cena, o desaparecimento do contrato e a reversão da metamorfose dos trabalhadores da casa de banhos, são acompanhadas de um tipo de fumaça, que auxilia no processo de mudança de forma realizado quadro a quadro, ilustrado nas figuras 5.359 a 5.364.

Todos celebram a vitória de Chihiro: ela e seus pais agora estão livres. A garota agradece a todos e se junta a Haku que a leva até a entrada do mundo dos *kami*. O rio que impedia Chihiro de voltar à torre do relógio agora está seco. Ela se despede de Haku e segue até o túnel o atravessando, sem olhar para trás e, enfim, retorna ao seu mundo. A narrativa, portanto, faz o caminho reverso e Chihiro faz a travessia de volta, percorrendo os mesmo locais simbólicos.



Figura 5.357: Yubaba observa seu pássaro carregar Boh transformado em rato. Eles brevemente saem de quadro.

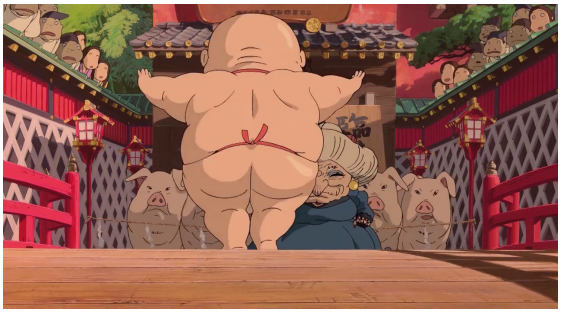


Figura 5.358: Quando Boh retorna à cena, saltando do ar, ele possui sua forma usual, de bebê gigante.

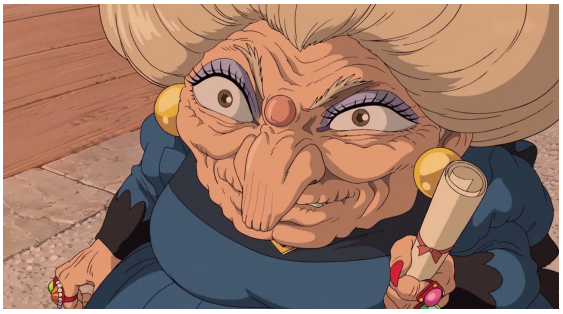


Figura 5.359: Yubaba segura o contrato de Chihiro em mãos enquanto a garota responde quais dos porcos enfileirados são seus pais.

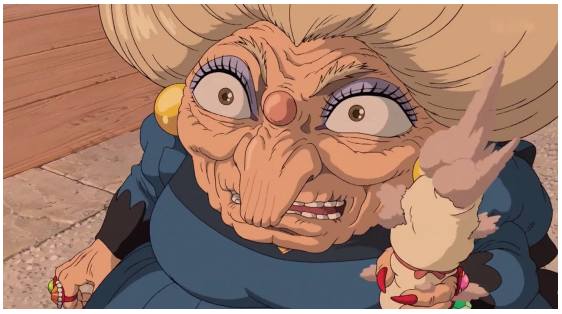


Figura 5.360: Quando Chihiro dá a resposta certa, o contrato é envolvido por uma fumaça e começa a deformar na mão de Yubaba.

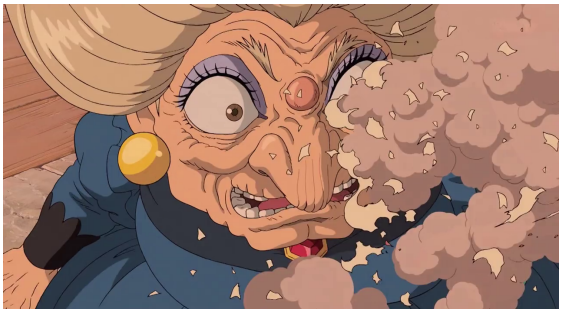


Figura 5.361: O contrato explode e some no ar, junto à fumaça.

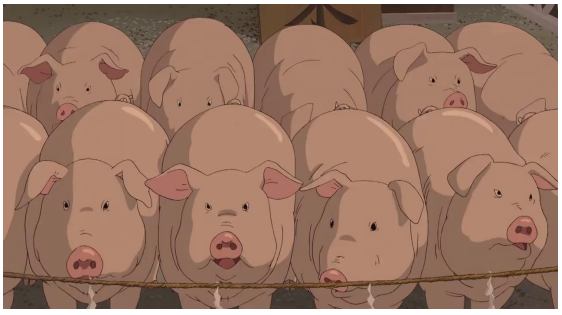


Figura 5.362: Os porcos enfileirados, utilizados para enganar Chihiro também começam a se transformar, após a resposta da garota.

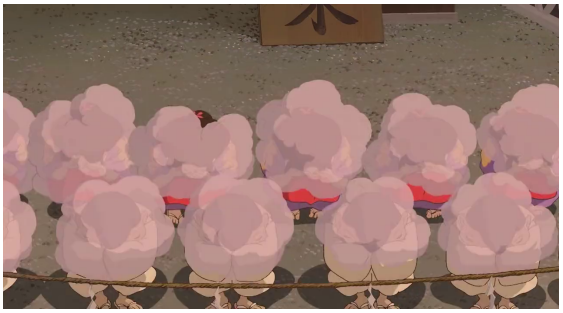


Figura 5.363: Os porcos saltam para trás e uma fumaça rosa aparece, revelando os corpos dos funcionários da casa de banhos.



Figura 5.364: Após a fumaça se dissipar, apenas lesmas e sapos antropomorfizados se encontram no lugar dos porcos.

A metamorfose e o antropomorfismo em *A Viagem de Chihiro*, assim como em *Pom Poko*, têm função predominantemente denotativa e expressiva, no entanto, também exercem frequentemente função simbólica e decorativa. O longa também exibe os dois tipos de transformações presentes em *Pom Poko*: a realizada por elementos icônicos ou figurais e a rápida (por substituição). No entanto, Miyazaki estabelece um terceiro tipo de metamorfose mais lenta, que subverte a transformação rápida. Além de apresentar uma nova forma de execução de transformação, Miyazaki também introduz metamorfoses de ordem *não dramática*,

em *A Viagem de Chihiro*. O diretor demonstra uma preferência por produzir um antropomorfismo figurativizado de modo mais sutil, de um modo um pouco diferente de Takahata. Desse modo, nota-se que, embora compartilhem padrões estilísticos, Miyazaki e Takahata os executam de modos distintos.

6 CONCLUSÃO

A partir de um repertório imagético (e sonoro) cultural e biográfico, a figurativização de diversos recursos estilísticos do Studio Ghibli — inclusive da metamorfose e do antropomorfismo — respalda-se na estética da *nostalgia*. Essa estética, no Studio Ghibli, é fundada em dois tipos de nostalgia: uma que recorda um passado cultural longínquo e outra pensada a partir de um passado apreendido da experiência pessoal dos diretores. Como estúdio, os diretores partem de certos padrões estilísticos atribuídos ao selo Ghibli e compartilham algumas semelhanças na recorrência do uso de alguns artifícios. Entretanto, cada diretor introduz aos seus filmes sua assinatura pessoal, a partir de distintas execuções de metamorfose e antropomorfismo.

A título de exemplo, ao passo que Takahata não hesita em assumir a posição elucidativa de alguns conceitos na direção e roteirização (como, por exemplo, o uso da interpelação no fim do longa ou a aula de Oroku sobre metamorfose), Miyazaki prefere fazer isso de modo mais sutil e incorpora o que precisa ser esclarecido a outros elementos em plano de fundo. Em *A Viagem de Chihiro* não há nenhuma revelação evidente de que Haku é um dragão, o espectador acaba apreendendo isso a partir de algumas pistas deixadas na *mise en scène*, como o ruído metálico da magia de Haku, ou quando Chihiro chama o dragão branco de Haku e se surpreende consigo mesma, e até mesmo no design de personagem, que revela semelhanças na figurativização do Haku humano e dragão.

Para além do apoio na estética da *nostalgia*, observam-se outros 3 padrões estilísticos recorrentes no uso da metamorfose e do antropomorfismo nos filmes analisados, que desdobram-se nas distintas execuções citadas, as quais iremos discutir individualmente.

O primeiro deles consiste na introdução de diversos graus de figuratividade na representação do antropomorfismo. Ao decidir introduzir os distintos graus de figuratividade dos *tanuki* em *Pom Poko*, Takahata acaba por associar o antropomorfismo à habilidade de metamorfose dos animais, o que não ocorre em *A Viagem de Chihiro*. Enquanto os 3 graus de antropomorfismo de Takahata são bem estabelecidos e seguem uma regra para todos os animais (com exceção dos *tanuki* que não dominam a metamorfose e estão limitados apenas a 2 graus de

antropomorfismo), no longa de Miyazaki, não há uma definição evidente dos graus de antropomorfismo. Esses graus de figuratividade variam de animal para animal e não há uma regra notória e compartilhada por todos. Alguns animais antropomorfizados possuem o nariz humano e patas de sapo, já na figurativização de outros ocorre o contrário. As mulheres lesmas, por outro lado, embora tenham designs distintos, possuem a recorrência de serem retratadas com uma forma humana bem definida e universal para todas. Essa escolha do diretor conversa também com o longa de Takahata, em que as mulheres têm uma maior excelência na metamorfose e, portanto, conseguem a maestria da forma humana mais rapidamente que os homens.

No segundo padrão estilístico tomamos nota da utilização da metamorfose, ou seja, da deformação dos elementos figurativos, na retratação de estados de espírito e emoções dos personagens e no uso de magia para a mudança de forma. Miyazaki acaba fazendo uso desse recurso de um modo mais sutil que Takahata, como quando Chihiro está melancólica por estar em meio ao desconhecido no início do filme e se transfigura em um espectro. Essa e outras escolhas de direção acabam por demonstrar uma preferência de Hayao Miyazaki pela acuidade no processo de figurativização.

O terceiro e último padrão estilístico trata da atribuição do antropomorfismo e da metamorfose às funções decorativa e simbólica. Ambos diretores, Miyazaki e Takahata, constroem o simbolismo e os elementos decorativos de seus filmes de modo bastante particular. As transformações que exploram o visível e invisível em *A Viagem de Chihiro* incorporam à metamorfose do longa uma grande alegoria à transitoriedade entre o mundano e o espiritual/etéreo, que é o cerne da narrativa. Já Takahata constrói sua metamorfose e antropomorfismo bebendo diretamente tanto de uma tradição estética japonesa (o *ukiyo-e*) como de elementos da cultura pop de sua predileção, como o resgate ao traço do mangaka Shigeru Sugiura na figurativização de uma das transformações dos *tanuki*.

Em ambos os longas há a introdução de dois tipos de metamorfose: a executada pela associação de elementos icônicos e figurais, a rápida e a lenta. Boa parte das cenas de *Pom Poko* possui o tipo de transformação a qual chamamos, *grosso modo*, de “rápida”. Como vimos, na transformação rápida há a substituição de elementos por meio de um trabalho quadro a quadro que dura cerca de 1

segundo. Podemos observá-la em diversas sequências do longa: em uma das metamorfoses da *hyakki yagyō* **(figuras 5.156 a 5.158)**, como citamos, ou na cena de demonstração de transformação de Oroku **(figuras 5.54 a 5.56)**, no início do longa. De certo, a transformação rápida é a técnica mais utilizada no trabalho quadro a quadro das metamorfoses de *Pom Poko*, logo que exige menos quadros por segundo animados e diminui bastante o orçamento, principalmente de uma produção tão ambiciosa em quantidade de metamorfoses, como o longa de Takahata. Ela é utilizada cerca de 98 vezes em todo o filme, algumas vezes associada a outras execuções de metamorfose em um mesmo quadro.

A transformação lenta é a mais utilizada em *A Viagem de Chihiro*. O trabalho quadro a quadro entre uma forma e outra, na transformação lenta, é semelhante à transformação rápida, porém é realizado de modo mais gradual, isto é, incorpora mais quadros animados por segundo à metamorfose.

Muitas das execuções de metamorfose, no longa de Miyazaki, foram realizadas fora de cena, aliadas ao corte, portanto não é possível atribuir um tipo de transformação a todas elas. Contudo, das metamorfoses em que o processo é realizado quadro a quadro, 4 delas foram feitas a partir de elementos figurais ou icônicos, 2 foram realizadas por meio da transformação rápidas, 4 foram metamorfoses intermediárias e 7 delas foram metamorfoses lentas.

Há também dois modos de execução de metamorfose incorporados aos longas: as transformações *dramáticas* e as *não dramáticas*. As transformações *não dramáticas* são aquelas em que a mudança de formas é mais sutil e pode passar despercebida como metamorfose, como o surgimento ou desaparecimento de um objeto a partir de outro. São diferentes das metamorfoses que, *grosso modo*, chamamos de *dramáticas*: aquelas em que a mudança de formas é bastante distinta, como um *tanuki* transformando-se em um incensário ou em um *yōkai*.

Miyazaki exibe uma abordagem diferente da de Takahata não só na metamorfose, como também no antropomorfismo. O antropomorfismo de *Pom Poko* é predominantemente associado à metamorfose. *A Viagem de Chihiro*, por outro lado, introduz um tipo de antropomorfismo associado a objetos que não é fundado no xintoísmo, ou na metamorfose, e que é apenas uma demonstração de magia. Na figurativização do antropomorfismo, o diretor também trabalha diversos graus de figuratividade, mas de um modo mais sutil que Takahata. Esses graus de

figuratividade estão compreendidos em pequenos detalhes que conferem mais características humanas a uns personagens antropomorfizados e menos a outros, a um ponto em que fica difícil distinguir se uma personagem é humano ou animal antropomorfizado.

Os graus de figuratividade nos dois longas analisados são construídos também sob um aporte sonoro (sobretudo em *A Viagem de Chihiro*). Nas produções do Studio Ghibli, frequentemente observa-se a presença de animais que não falam, mas que têm seu antropomorfismo sustentado nos ruídos que exprimem em cena e em outros recursos sonoros (com as trilhas), para além da visualidade da plástica da imagem. É nesse aspecto que se encontra um esquema estilístico do estúdio pouco estudado, mas que marca a diferenciação do Ghibli em relação a outros estúdios. No início do trabalho levantamos a hipótese, de Odell e Le Blanc (2015), de que o antropomorfismo do Studio Ghibli ultrapassa a recorrência de animais falantes e se constrói de outro modo, mais sutil, como descrito pelos autores. Essa sutileza se dá, especialmente, por meio da utilização distinta desse aporte sonoro na construção do desenho de som.

REFERÊNCIAS

50 WATTS BOOKS. **Shigeru Sugiura, a frog punching a tanuki**. 2021. Digitalização de trecho de mangá de shigeru sugiura pela 50 Watts Books. Disponível em: https://twitter.com/50WattsDotCom/status/1471301670848147457. Acesso em: 29 jan. 2023.

BAZIN, André. **O Cinema:** Ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991

BORDWELL, David. Encenação e estilo. *In:* BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz:** A encenação no cinema. Campinas, SP: Papirus, 2008, p. 21-72.

BORDWELL. David. A aparência dos filmes: A importância da história estilística. *In:* BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2013, p. 13-27.

CASTILHO, Kathia; MARTINS, Marcelo Machado. **Discurso da moda:** semiótica, design e corpo. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2005.

CINTRÉ, Clémentine. [Sem título]. 2020. 1 fotografia. Disponível: https://voyapon.com/shigaraki-ceramics-tanuki-disabled-project/. Acesso em: 18 fev. 2023.

CROMBIE, Zoe. The Spectacular Mundane in the Films of Studio Ghibli. **Journal of Anime and Manga Studies**, v. 2, p. 1-26, 2021. DOI: https://doi.org/10.21900/j.jams.v2.507. Disponível em: https://iopn.library.illinois.edu/journals/jams/article/view/507. Acesso em: 23 dez. 2022.

DENIS, Sébastien. **O cinema de animação**. Lisboa: Texto & Grafia, 2007.

DENISON, Rayna. Before Ghibli was Ghibli: Analysing the historical discourses surrounding Hayao Miyazaki's Castle in the Sky (1986). **East Asian Journal of Popular Culture**, v. 4, n. 1, p. 31-46, abr. 2018. DOI: https://doi.org/10.1386/eapc.4.1.31_1. Disponível em: https://intellectdiscover.com/content/journals/10.1386/eapc.4.1.31_1. Acesso em: 20 dez. 2022.

ESTEVES, Lucas Alves. **"Gijinka":** Para Além do Antropomorfismo. 2019. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2019.

FIORIN, José Luiz. **Linguagem e Ideologia**. 6. ed. São Paulo: Ática, 1998.

FIORIN, José Luiz. Sendas e veredas da semiótica narrativa e discursiva. **DELTA: Documentação de Estudos em Lingüística Teórica e Aplicada**, v. 15, n. 1,, p. 177–207 fev. 1999. DOI: https://doi.org/10.1590/S0102-44501999000100009. Disponível em: https://www.scielo.br/j/delta/a/3hbG65rCHs6H8stNtxZdmwH/#. Acesso em: 10 jan. 2023.

FLOCH, Jean-Marie. Imagem, Signos, Figuras — A Abordagem Semiótica da Imagem. **Cruzeiro Semiótico**, v. 3, p. 75-81, jul. 1985.

GREIMAS, Algirdas Julien. Semiótica figurativa e semiótica plástica. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, [S. l.], n. 4, p. 18-46, 1984. DOI: 10.11606/issn.2316-7114.sig.1984.90477. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/90477. Acesso em: 10 jan. 2023.

HOKUSAI, Katsushika. **A Grande Onda de Kanagawa**. 1830-31. 1 gravura. Disponível em: https://www.mfa.org/exhibitions/hokusai. Acesso em: 13 fev. 2023.

HOKUSAI, Katsushika. **O Fantasma de Oiwa-san da série Hyaku Monogatari**. 1831-32. 1 gravura. Disponível em: https://collections.mfa.org/objects/237858. Acesso em: 13 fev. 2023.

HU, Tze-Yue G. **Frames of anime:** culture and image-building. Hong Kong: Hong Kong University Press, 2010.

JAPAN OBJECTS. **Kintarō**. 2021. Fotografia do Japan Objects do boneco Kintarō. Disponível em: . Acesso em: 19 fev. 2023.

KATO, Shuichi. **Tempo e espaço na cultura japonesa**. Tradução: Neide Nagae e Fernando Chamas. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

KAZAN, Watanabe. **Otafuku Holding a Branch of Double White Cherry Blossoms**. 1840. 1 gravura. Disponível em: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/54203. Acesso em: 10 jun. 2023.

KUNIYOSHI, Utagawa. **Mitsukuni desafiando o espectro de um esqueleto invocado pela Princesa Takiyasha**. 1844. 3 gravuras. Disponível em: https://www.britishmuseum.org/collection/object/A_1915-0823-0-915-916. Acesso em: 10 fev. 2023.

KUNIYOSHI, Utagawa. **Tanuki no amiuchi**. 1843–44. 1 gravura. Disponível em: https://collections.mfa.org/objects/461340/tanuki-hunting-with-nets-tanuki-no-amiuchi-t-and-street. Acesso em: 13 fev. 2023.

KUNIYOSHI, Utagawa. **Tenjiku Tokubei**. 1825–30. 1 gravura. Disponível em: https://collections.mfa.org/objects/209033. Acesso em: 13 fev. 2023.

LUIZ, Leonardo Henrique. Os diferentes xintoísmos no Japão pós Restauração Meiji: Definições e abrangências. **Oficina do Historiador**, v. 14, n. 1, p. 1-14, 2021. DOI: 10.15448/2178-3748.2021.1.37634. Disponível em: https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/oficinadohistoriador/article/view/37634. Acesso em: 15 set. 2023.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela:** modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MARTINS, Marcelo Machado. Considerações sobre os estudos de Moda: tendências e perspectivas. *In:* CASTILHO, Kathia. **Moda e linguagem**. 2. ed. São Paulo, Anhembi Morumbi, 2009

MCDONALD, Keiko. **Reading a Japanese film:** cinema in context. O'ahu: University of Hawai'i Press, 2006.

MEDEIROS, Christiane Quaresma. Corpo e plasticidade do gesto no cinema de animação. *In:* XXI Encontro SOCINE, 2017, João Pessoa. **Anais Digitais do XXI Encontro SOCINE**, 2017. Disponível em: https://associado.socine.org.br/anais/2017/17027/christiane_quaresma_medeiros/corpo_e_plasticidade_do_gesto_no_cinema_de_animacao. Acesso em: 27 jun. 2023.

MENEZES, Maria Christina. **Recursos de linguagem na animação:** a enunciação cinematográfica construída a partir das transformações da figuratividade quadro a quadro. 2005. Dissertação (Mestrado) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2005.

METROPOLITAN MUSEUM OF ART. **Ko-omote Noh Mask**. 2023. Fotografia do Metropolitan Museum of Art da máscara do teatro Noh. Disponível em: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/45501. Acesso em: 23 jan. 2023.

METROPOLITAN MUSEUM OF ART. **Noh Mask: Kojo (Old Man)**. 2023. Fotografia do Metropolitan Museum of Art da máscara do teatro Noh. Disponível em: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/45140. Acesso em: 23 jan. 2023.

METZ, Christian. Algumas questões de semiologia do cinema. *In:* METZ, Christian. **A Significação no Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1972, p. 111-128.

MUSEU DE HISTÓRIA DA PROVÍNCIA DE HYOGO. **Hyakki Yagyō Emaki**. 2023 Digitalização de pergaminho com gravura da hyakki yagyō pelo Museu de História da Província de Hyogo. Disponível em: https://www.hyogo-c.ed.jp/~rekihaku-bo/historystation/digital-exhibitions/ebanashi/ka0014_en.html. Acesso em: 13 fev. 2023.

NOGUEIRA, Amanda Mansur Custódio. Suspensão narrativa e fluxo temporal. A experiência musical em Tatuagem (2013), de Hilton Lacerda. *In:* Avanca Cinema International Conference 2019, 2019, Avanca. **Avanca Cinema Journal**, 2019, p. 395-402. Disponível em: https://publication.avanca.org/index.php/avancacinema/article/view/60. Acesso em: 26 jun. 2023.

ODELL, Colin; LE BLANC, Michelle. **Studio Ghibli:** The films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata. 2. ed. Harpenden: Oldcastle Books, 2015.

ONO, Sokyo. **Shinto:** the kami way. Singapura: Tuttle Publishing, 1962.

RICHIE, Donald. **Japanese Cinema:** Film Style and National Character. Nova Iorque: Anchor Books, 1971.

SADO TOURISM NAVI. **Nashinoki Jizo**. 2023. Fotografia do Sado Tourism Navi de estátuas Jizō. Disponível em: https://www.visitsado.com/en/spot/detail0108/. Acesso em: 18 fev. 2023.

SALT, Barry. **Film style and technology:** history and analysis. 3. ed. Londres: Starword, 2009.

SILVA, Odair José Moreira da. Das origens do cinema às teorias da linguagem cinematográfica: um breve panorama sobre os modos de abordagem do texto fílmico. **Visualidades**, Goiânia, v. 7, n. 2, 2012. DOI: 10.5216/vis.v7i2.18196. Disponível em: https://revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/18196. Acesso em: 18 jan. 2023.

SPINELLI, Egle Müller. As marcas da enunciação no cinema. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, [S. l.], v. 37, n. 34, p. 75-85, 2010. DOI: 10.11606/issn.2316-7114.sig.2010.68114. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/68114. Acesso em: 10 jan. 2023.

TORRES, Sofia. **O Antropomorfismo e a Pintura** - Um Exemplo: o Cão. 2009. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto, Porto, 2009.

WEEDY, Kate Maria. Chihiro Boards a Train: Perceptual Modulation in the Films of Studio Ghibli. **FORUM: University of Edinburgh Postgraduate Journal of Culture & The Arts**, n. 27, p. 1-11, dez. 2018.

WELLS, Paul. **Understanding Animation**. Nova Iorque: Routledge, 1998.

WYNNE, Clive D. L. What are Animals? Why Anthropomorphism is Still Not a Scientific Approach to Behavior. **Comparative Cognition and Behavior Review**, v. 2, p. 125-135, 2007.

FILMOGRAFIA

A Dama no Lago. Título original: Lady in the Lake. País: Estados Unidos. Direção: Robert Montgomery. Ano de produção: 1946.

A Era do Gelo. Título original: Ice Age. País: Estados Unidos. Direção: Chris Wedge. Ano de produção: 2002.

A Família Inugami. Título original: Inugami-ke no ichizoku. País: Japão. Direção: Kon Ichikawa. Ano de produção: 1976.

A Queda. Título original: Hakai. País: Japão. Direção: Kon Ichikawa. Ano de produção: 1962.

A Viagem de Chihiro. Título original: Sen to Chihiro no Kamikakushi. País: Japão. Direção: Hayao Miyazaki. Ano de produção: 2001.

Demon Slayer: Mugen Train - O Filme. Título original: Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen. País: Japão. Direção: Haruo Sotozaki. Ano de produção: 2020.

Fantasmagorie. Título original: Fantasmagorie. País: França. Direção: Émile Cohl. Ano de produção: 1908.

Goshu, O Violoncelista. Título original: Sero Hiki no Gōshu. País: Japão. Direção: Isao Takahata. Ano de produção: 1982.

Hakujaden. Título original: Hakujaden. País: Japão. Direção: Taiji Yabushita. Ano de produção: 1958.

Hereditário. Título original: Hereditary. País: Estados Unidos e Suécia. Direção: Ari Aster. Ano de produção: 2018.

Horus: O Príncipe do Sol. Título original: Taiyō no Ōji Horusu no Daibōken. País: Japão. Direção: Isao Takahata. Ano de produção: 1968.

Janela Indiscreta. Título original: Rear Window. País: Estados Unidos. Direção: Alfred Hitchcock. Ano de produção: 1954.

Le Roi et l'Oiseau. Título original: Le Roi et l’Oiseau. País: França. Direção: Paul Grimault. Ano de produção: 1980.

Lilo & Stitch. Título original: Lilo & Stitch. País: Estados Unidos. Direção: Chris Sanders e Dean DeBlois. Ano de produção: 2002.

Madamu to nyōbō. Título original: Madamu to nyōbō. País: Japão. Direção: Heinosuke Gosho. Ano de produção: 1931.

Memórias de Ontem. Título original: Omoide Poro Poro. País: Japão. Direção: Isao Takahata. Ano de produção: 1991.

Meninos de Tóquio. Título original: Otona no miru ehon - Umarete wa mita karedo. País: Japão. Direção: Yasujirō Ozu. Ano de produção: 1932.

Meu Amigo Totoro. Título original: Tonari no Totoro. País: Japão. Direção: Hayao Miyazaki. Ano de produção: 1988.

Meus Vizinhos, Os Yamadas. Título original: Hōhokekyo Tonari no Yamada-kun. País: Japão. Direção: Isao Takahata. Ano de produção: 1999.

Midsommar: O Mal Não Espera a Noite. Título original: Midsommar. País: Estados Unidos. Direção: Ari Aster. Ano de produção: 2019.

Miyamoto Musashi. Título original: Miyamoto Musashi. País: Japão. Direção: . Ano de produção: 1954.

Nausicaä do Vale do Vento. Título original: Kaze no Tani no Naushika. País: Japão. Direção: Hayao Miyazaki. Ano de produção: 1984.

Nijushi no hitomi. Título original: Nijushi no hitomi. País: Japão. Direção: Keisuke Kinoshita. Ano de produção: 1954.

O Castelo Animado. Título original: Hauru no Ugoku Shiro. País: Japão. Direção: Hayao Miyazaki. Ano de produção: 2004.

O Castelo no Céu. Título original: Tenku no Shiro Rapyuta. País: Japão. Direção: Hayao Miyazaki. Ano de produção: 1986.

O Conto da Princesa Kaguya. Título original: Kaguya-hime no Monogatari. País: Japão. Direção: Isao Takahata. Ano de produção: 2013.

O Intendente Sansho. Título original: . País: Japão. Direção: Kenji Mizoguchi. Ano de produção: 1954.

O Reino dos Gatos. Título original: Neko no Ongaeshi. País: Japão. Direção: Hiroyuki Morita. Ano de produção: 2002.

O Serviço de Entregas da Kiki. Título original: Majo no Takkyūbin. País: Japão. Direção: Hayao Miyazaki. Ano de produção: 1989.

Oharu, a Vida de uma Cortesã. Título original: Saikaku ichidai onna. País: Japão. Direção: Kenji Mizoguchi. Ano de produção: 1952.

Os Pássaros. Título original: The Birds. País: Estados Unidos. Direção: Alfred Hitchcock. Ano de produção: 1963.

Os Sete Samurais. Título original: Shichinin no Samurai. País: Japão. Direção: Akira Kurosawa. Ano de produção: 1954.

Planeta do Tesouro. Título original: Treasure Planet. País: Estados Unidos. Direção: John Musker e Ron Clements. Ano de produção: 2002.

Pom Poko: A Grande Batalha dos Guaxinins. Título original: Heisei tanuki gassen ponpoko. País: Japão. Direção: Isao Takahata. Ano de produção: 1994.

Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar. Título original: Gake no ue no Ponyo. País: Japão. Direção: Hayao Miyazaki. Ano de produção: 2008.

Porco Rosso: O Último Herói Romântico. Título original: Kurenai no Buta. País: Japão. Direção: Hayao Miyazaki. Ano de produção: 1992.

Portal do Inferno. Título original: Jigokumon. País: Japão. Direção: Teinosuke Kinugasa. Ano de produção: 1953.

Princesa Mononoke. Título original: Mononoke Hime. País: Japão. Direção: Hayao Miyazaki. Ano de produção: 1997.

Rashomon. Título original: Rashōmon. País: Japão. Direção: Akira Kurosawa. Ano de produção: 1950.

Rede de Corrupção. Título original: Exit Wounds. País: Estados Unidos. Direção: Andrzej Bartkowiak. Ano de produção: 2001.

Saiyūki. Título original: Saiyūki. País: Japão. Direção: Daisaku Shirakawa, Taiji Yabushita e Osamu Tezuka. Ano de produção: 1960.

Scooby-Doo, Cadê Você?. Título original: Scooby-Doo, Where Are You?. País: Estados Unidos. Criação: Joe Ruby e Ken Spears. Ano de produção: 1969.

Spirit: O Corcel Indomável. Título original: Spirit: Stallion of the Cimarron. País: Estados Unidos. Direção: Kelly Asbury e Lorna Cook. Ano de produção: 2002.

Sonhos. Título original: Yume. País: Japão. Direção: Akira Kurosawa. Ano de produção: 1990.

Sussurros do Coração. Título original: Mimi wo Sumaseba. País: Japão. Direção: Yoshifumi Kondō. Ano de produção: 1995.

Tie shan gong zhu. Título original: Tie shan gong zhu. País: China. Direção: Wan Guchan e Wan Laiming. Ano de produção: 1941.

Túmulo dos Vagalumes. Título original: Hotaru no Haka. País: Japão. Direção: Isao Takahata. Ano de produção: 1988.

Vidas ao Vento. Título original: Kaze Tachinu. País: Japão. Direção: Hayao Miyazaki. Ano de produção: 2013.

LISTA DE SINOPSES DA FILMOGRAFIA DE ANÁLISE

A Viagem de Chihiro (2001) - dir. Hayao Miyazaki

Chihiro está de mudança, mas, após um mal entendido na estrada, ela adentra um mundo de espíritos, junto aos pais. O pai e a mãe da garota são transformados em porcos, por meio de magia, e ela parte em busca de um modo de salvá-los, enquanto tenta sobreviver no mundo desconhecido.

Pom Poko: A Grande Batalha dos Guaxinins (1994) - dir. Isao Takahata

Os cães-guaxinins da região de Tama, no Japão, batalham entre si, porém, ao descobrir que os humanos estão devastando a floresta, eles se unem para evitar que a urbanização destrua seu único lar: a natureza. Os cães-guaxinins, então, partem em busca dos mestres da metamorfose das ilhas de Shikoku e Sado para os auxiliarem.

GLOSSÁRIO DE TERMOS DE RECONHECIMENTO E ANÁLISE

Antropomorfismo – O antropomorfismo é caracterizado pela presença de características humanas em animais, objetos ou, em suma, tudo que é não humano. Na animação, ele é utilizado, muitas vezes, na figurativização de animais.

Enunciação – A enunciação é o processo de construção de um enunciado. Ela compreende o ato que permite a passagem da virtualidade para a “perfórmance”. Ou seja, ela consiste na transição de uma competência para a organização de um discurso.

Estética da nostalgia – A estética da *nostalgia* é baseada em dois tipos de nostalgia, uma que resgata um passado histórico cultural longínquo e uma outra, que busca recordar um passado pessoal, apoiado nas memórias e experiências pessoais dos diretores tanto com a cultura, seus lares, cidades e origens e como essa experiência se encontra com esse passado mítico.

Estilo cinematográfico – O estilo cinematográfico consiste no uso significativo de técnicas e esquemas da linguagem cinematográfica. Ele é o resultado de seleções que os diretores fizeram entre alternativas disponíveis que se apresentam de forma recorrente em um corpo de obras.

Figuratividade – A figuratividade é o modo de leitura e produção da visualidade de um texto, é como os elementos figurais e figurativos são lidos e produzidos.

Metamorfose – A metamorfose, na animação, consiste no processo de deformações e transformações dos elementos figurativos, realizado pelo trabalho quadro a quadro. Ela, frequentemente, é um recurso utilizado em transições de cenas.

Metamorfose dramática – A metamorfose dramática se caracteriza pela deformação quadro a quadro entre figuras bastante distintas.

Metamorfose executada por associação de elementos icônicos ou figurais – Metamorfoses que utilizam elementos icônicos ou figurais no processo de troca de forma, em uma espécie de trocadilho visual.

Metamorfose lenta – A metamorfose lenta é semelhante à transformação rápida, porém é realizada de modo mais gradual, incorporando mais quadros animados por segundo à metamorfose. Nela, a preparação prévia da organização dos elementos figurais em cena é mais detalhada.

Metamorfose não-dramática – As metamorfoses não-dramáticas são aquelas em que a mudança de formas é bem sutil e pode passar despercebida enquanto metamorfose.

Metamorfose rápida – Metamorfose em que uma imagem substitui a outra e a preparação prévia da organização dos elementos figurais em cena é mínima.