

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS
Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social – Interações Midiatizadas

Raphael Parreira e Silva

UM OLHAR SOBRE O ESTILO AUTORAL DE MIYAZAKI:
análise dos filmes *Porco Rosso*, *A Viagem de Chihiro* e *Vidas ao Vento*

Belo Horizonte

2019

Raphael Parreira e Silva

UM OLHAR SOBRE O ESTILO AUTORAL DE MIYAZAKI:
análise dos filmes *Porco Rosso*, *A Viagem de Chihiro* e *Vidas ao Vento*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Orientador: Prof. Dr. Conrado Moreira Mendes

Área de concentração: Interações Midiatizadas

Linha de pesquisa: Mediação, imagens e narrativa

Bolsista FAPEMIG (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais)

Belo Horizonte

2019

FICHA CATALOGRÁFICA

Elaborada pela Biblioteca da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

S586o	Silva, Raphael Parreira e Um olhar sobre o estilo autoral de Miyazaki: análise dos filmes Porco Rosso, A Viagem de Chihiro e Vidas ao Vento / Raphael Parreira e Silva. Belo Horizonte, 2019. 191 f.: il. Orientador: Conrado Moreira Mendes Dissertação (Mestrado) – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social 1. Miyazaki, Hayao, 1941- Porco Rosso - Crítica e interpretação. 2. Miyazaki, Hayao, 1941- A Viagem de Chihiro - Crítica e interpretação. 3. Miyazaki, Hayao, 1941- Vidas ao Vento - Crítica e interpretação. 4. Cinema japonês. 5. Cinema – Estilo. 6. Cinema - Produção e direção. I. Mendes, Conrado Moreira. II. Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social. III. Título. CDU: 778.5(520)
-------	---

Raphael Parreira e Silva

UM OLHAR SOBRE O ESTILO AUTORAL DE MIYAZAKI:
análise dos filmes *Porco Rosso*, *A Viagem de Chihiro* e *Vidas ao Vento*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Área de concentração: Interações Midiatizadas

Linha de pesquisa: Mediação, imagens e narrativa

Prof. Dr. Conrado Moreira Mendes – PUC Minas (Orientador)

Prof. Dra. Fernanda Ribeiro de Salvo – PUC Minas (Banca examinadora)

Prof. Dra. Daniervelin Renata Marques Pereira – UFMG (Banca Examinadora)

Prof. Dra. Silvana Seabra Hooper – PUC Minas (Banca examinadora – suplente)

Belo Horizonte, 28 de Fevereiro de 2019

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, pelos ensinamentos e princípios que carrego comigo. Almejo, um dia, retribuir-lhe um pouco de tudo que fez (e faz) por mim.

Ao meu orientador Conrado Mendes pela paciência, compreensão e assistência para o desenvolvimento desta pesquisa. Agradeço também ao professor Julio Pinto por ter iniciado o processo de orientação e pelos ensinamentos passados.

A todos os professores e funcionários do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da PUC Minas por me darem todo tipo de apoio e gentilezas.

Aos colegas de turma, e agora amigos, em especial, Thaís Eleuterio, Marcela Vouginha, Julia Benatti e Ivan Sodré. Grato por dividirem e compartilharem comigo dúvidas, alegrias e memórias.

Aos amigos de infância que foram solidários desde o princípio do meu estudo, em especial, Jânio Junior, Gabriel de Oliveira, Erick Freitas, Muriel Camassutti, Dimitrius Brum e Carlos Diniz.

Aos meus tios, Flávio Storti, Joana Parreira, Carlos Dehon, Cláudia Parreira, Lourdes Paiva, Galdino Motta, Lisiane Fonseca e ao restante dos familiares pela força e complacência.

Às professoras que participaram da banca examinadora, Fernanda Salvo e Daniervelin Pereira que, indubitavelmente, auxiliaram no meu avanço profissional e pessoal.

A todos os outros amigos que me apoiaram e estiveram comigo nesse processo. Agora posso estar mais presente, seja para ver um filme ou tomar um copo de cerveja.

À minha avó Nina Fonseca e Sheila Parreira que, enquanto eu viver, serão eternas.

Dedico a todos, o meu singelo muito obrigado. Esta conquista também tem uma parte de vocês.

RESUMO

Esta pesquisa se dedica à análise das obras fílmicas *Porco Rosso* (1992), *A Viagem de Chihiro* (2001) e *Vidas ao Vento* (2013), de Hayao Miyazaki. Considerando aspectos estilísticos dos seus filmes, ou seja, busca entender como o diretor, por meio de determinadas recorrências, cria seu estilo cinematográfico. Para isso, abordam-se questões relacionadas à linguagem cinematográfica, caracterização e história das animações, características típicas do cinema japonês, além de debater os processos de dialogismo, estética e teoria do autor no cinema. Assim, por meio das análises realizadas, conclui-se que o diretor concebe um formato autoral estético e estilístico mediante a características como debate antibelicista, ambientalista e representatividade feminina.

Palavras-chave: Miyazaki, cinema, estilo, cultura.

ABSTRACT

This research analyzes the film work *Porco Rosso* (1992), *Spirited Away* (2001) and *The Wind Rises* (2013), from Hayao Miyazaki. Whereas the stylistic aspects of his films, that is, seeks to understand how the director, through certain recurrences, creates his cinematographic style. For this, are approached issues related to the cinematographic language, characterization and history of animations, typical characteristics of Japanese cinema, besides discussing the processes of dialogism, aesthetics and author theory in cinema. Therefore, by means of the analyzes carried out, conclude that the director conceives an aesthetic and stylistic author format through particulars anti-war debate, environmentalist and feminine representation.

Key words: Miyazaki; cinema; stye; culture.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Visão de Rosso sobre seus companheiros mortos no céu.....	27
Figura 2 – Perfect Blue/ Requiem para um sonho	38
Figura 3 – Perfect Blue/ Cisne Negro.....	39
Figura 4 - Grupo de meninas	81
Figura 5 - O destaque de Miyazaki em torno da paisagem	81
Figura 6 - Grupo pirata	82
Figura 7 - Curtis real e Curtis animado de Miyazaki	83
Figura 8 - Itália neorrealista.....	86
Figura 9 - Itália de Miyazaki	86
Figura 10 - Rosso de terno.....	87
Figura 11 - Reflexo do sol no avião	89
Figura 12 - Destaque do jornal fictício criado por Miyazaki	90
Figura 13 - Detalhes da rua apresentado com sujeiras e manchas.....	93
Figura 14 - Comida e bebida típica italiana.....	94
Figura 15 - Mulheres rezando.....	94
Figura 16 - Discurso antifascista	96
Figura 17 - Natureza com fidelidade e cores ricas	99
Figura 18 - Beijo de Fiona.....	102
Figura 19 - Exagero estético para representar o impacto do soco	105
Figura 20 - A plástica no animê de Miyazaki.....	105
Figura 21 - Exagero visual como forma de descrever as pancadas	106
Figura 22 - A consequência plástica do beijo de Fiona.....	106
Figura 23 - A paisagem destacada por Miyazaki	110
Figura 24 - Surgimento do Título.....	112
Figura 25 - Diluição do Título.....	112
Figura 26 - Reflexo de Chihiro no retrovisor	113
Figura 27 - Representação do vento sobrenatural	115
Figura 28 - Estética do espanto.....	116
Figura 29 - Pais de Chihiro.....	117
Figura 30 - Estética do voo.....	118
Figura 31 - Yubaba voando	122
Figura 32 - Diversidade de flores	123

Figura 33 - A flora na construção das cenas.....	123
Figura 34 - Formato das lágrimas.....	124
Figura 35 - Formato da chuva.....	125
Figura 36 - Kaonashi atrai sua vítima para, em seguida, devorá-la.....	126
Figura 37 - Shikigamis voando.....	127
Figura 38 - Como o maquinista é mostrado	129
Figura 39 - Natureza mais uma vez é destaque	130
Figura 40 - Casa de Siniba.....	131
Figura 41 - Voo de Haku	132
Figura 42 - Natureza como destaque de Miyazaki	133
Figura 43 - Estética do sonho	137
Figura 44 - Caproni real e Caproni animado de Miyazaki	138
Figura 45 - Estética do sonho 2	138
Figura 46 - Discurso antibélico	139
Figura 47 - Paisagem homenageada de novo	140
Figura 48 - Plástica do terremoto	141
Figura 49 - Consequência da tragédia no anime e na vida real Fonte:.....	142
Figura 50 - Metalinguagem	143
Figura 51 - Caproni sugere a Jiro que ele “Voe”.....	145
Figura 52 - Estética do vento.....	147
Figura 53 - Avião de papel	148
Figura 54 - Estilo visual do vento.....	149
Figura 55 - Cemitério de aviões	151
Figura 56 - Constelação de aviões.....	151
Figura 57 - Mensagem de Miyazaki	152

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Modelo para estrutura sequencial dos filmes	78
Quadro 2 - Comparação entre Yubaba e Chihiro	124

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 O CINEMA COMO LINGUAGEM	13
2.1 Linguagem cinematográfica	19
2.2 Cinema japonês e suas características	23
3 O CINEMA DE ANIMAÇÃO	30
3.1 Animê: a animação japonesa	35
3.2 Miyazaki: uma vida e uma obra construídas em torno da animação.....	39
4 ESTILO	45
4.1 Estilo autoral no cinema	53
4.2 Teoria do autor	60
5 METODOLOGIA.....	68
6 ANÁLISE FÍLMICAS	78
6.1 Porco Rosso: um herói melancólico	78
6.2 Viajando com Chihiro.....	110
6.3 Vidas ao vento: uma biografia sonhada	135
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	154
REFERÊNCIAS	156
ANEXO 1 – Estrutura sequencial de <i>Porco Rosso</i> (1992)	162
ANEXO 2 – Estrutura sequencial de <i>A viagem de Chihiro</i> (2001).....	172
ANEXO 3 – Estrutura sequencial de <i>Vidas ao vento</i> (2013).....	180

1 INTRODUÇÃO

Tido como um dos mais importantes diretores de cinema de animação de todos os tempos, muitos dos filmes do japonês Hayao Miyazaki (Tóquio, 5 de janeiro de 1941) atingiram sucesso mundial. Antes desse reconhecimento global, o cineasta trabalhou produzindo séries de TV e mangás (quadrinhos japoneses). Uma dessas bandas desenhadas, *Nausicaä no Vale do Vento*, bateu recordes o suficiente para que Miyazaki, aliado ao seu amigo Isao Takahata, fundasse a produtora de filmes animados Studio Ghibli. Nessa distribuidora, o animador realizou os filmes mais famosos e premiados da sua carreira, como *A Viagem de Chihiro*, que ganhou o Oscar de Melhor Filme de Animação em 2003. O prêmio simboliza não apenas o respeito que Miyazaki conquistou no cinema, mas uma exportação, em larga escala, da arte animada de seu país.

Miyazaki enriqueceu o olhar do cinema, em especial, o americano, diante do animê. Este nicho já era explorado pela indústria cinematográfica que se inspirava em certas produções de animações do tipo para efetivarem longas em formato *live action*. Com o surgimento de Miyazaki, o respeito para com o animê aumentou e, conseqüentemente, a integração por parte do cinema, haja vista o grande número de adaptações de animês que surgiram no campo cinematográfico (*Ghost in the shell*, 2017, *Death Note*, 2017, e *Círculo de Fogo*, 2013), ou menções honrosas que viraram *easter egg*, como a presença de personagens de Miyazaki em obras como *Toy Story* (2010).

Um dos grandes feitos de Miyazaki é transmitir mensagens e conhecimento por meio das suas recorrências de estilo. Nas fantasias de seus filmes escodem princípios humanos preocupados com o mundo que cerca e a maneira como ele interage com o ser humano. A própria correlação humana é estruturada em formato de metáfora ou em traços de personagens (formato artístico herdado, atualizado e adaptado de outras mídias japonesas). Os ambientes mágicos e fantasiosos de seus filmes são, na verdade, a realidade sendo mostrada de outra maneira.

É notório que, ao longo de suas obras, Miyazaki veio construindo um estilo cinematográfico próprio e é, a partir disso, que o objetivo desta pesquisa se fundamenta. Afinal, como se constitui o estilo cinematográfico do diretor?

A partir disso, que o tema desta pesquisa se fundamenta. O problema desta investigação define-se, portanto, da seguinte maneira: como se constitui o estilo cinematográfico do diretor? Para isso, é necessário analisar as obras fílmicas com vista a depreender o estilo autoral de Miyazaki. Em vista disso, os filmes escolhidos foram *Porco Rosso* (1992), *A Viagem de Chihiro*

(2001) e *Vidas ao Vento* (2013). A escolha pelas obras transmite determinadas leituras que servem como medida comparativa, tanto para diferenciar uma de outra quanto para se aproximar. Cada um desses filmes foram realizados em momentos distintos da vida do diretor, em termos profissionais e pessoais, concluindo que a idealização dessas obras captou uma visão de mundo distinta nos respectivos ciclos. Inclui-se, nisso, o desenvolvimento técnico inserido no campo da animação, outorgando certas diferenciações técnicas.

Dentro dessa perspectiva, o presente estudo busca evidenciar que as obras de Miyazaki possuem certos traços similares entre elas e, assim, constatar a construção de um estilo estético próprio, que o diferencia de outros diretores de animês¹ ou animações. As semelhanças entre seus filmes, quanto ao enredo, à presença de personagens femininos, temáticas como a aviação e ambientações de cenários naturais serviram como norte inicial para o estudo. É através do estudo das recorrências que será palpável compreender qual é o estilo autoral desse animador.

Para isso, é necessário compreender a natureza do cinema (sua linguagem e métodos criativos), o cinema japonês e a animação; além de discutir autores que apresentem teorias sobre estilo, estilo autoral e teoria do autor. Diante disso, para realizar uma análise que pudesse confirmar ou não a recorrência desses e outros elementos, esta pesquisa se estruturou como uma pirâmide invertida, indo do geral para o particular, com o intuito de entender como a construção estilística do diretor.

Assim, o capítulo 2 se dedica a apresentar teorias voltadas para o modo de se fazer cinema, sua linguagem e conceitos. Com base em Metz (1972), pontos como a montagem, movimentos de câmera, planos e trilha sonora são problematizados e explorados com a finalidade de contextualizar as formas cinematográficas, etc. Além disso, são expostas algumas características do cinema japonês, revelando particularidades encontradas nos filmes de Miyazaki como o respeito à natureza, exploração da metáfora, encontrada nos ideogramas japoneses e o ritmo narrativo, considerando, em especial, Eisenstein (1929) e Martin (2005).

No capítulo 3, se apoiando em Fossatti (2009), são discutidas as semelhanças e diferenças entre animações ocidentais e orientais, mais conhecidas como animês. Além de narrar a evolução histórica de cada uma, o capítulo se presta a entender a capacidade ilimitada que essas mídias possuem ao (re) criar qualquer concepção em termos visuais. Em seguida, é explorada a vida e obra de Miyazaki, com ordem voltada para seus pontos artísticos e recorrências estilísticas encontradas já no início de seu trabalho, com base em Oliveira (2016).

¹ Sato (2005) explica que o termo animê é o mais apropriado quando comparado com a palavra anime, pois este pode ser confundida com o verbo animar.

No capítulo 4, a discussão é concentrada na formalização do estilo, repercutindo em teorias sobre a criação estilística de uma forma geral e, na sequência, no cinema. Com base em autores como Discini (2014), Brait (2005), Bakhtin (2008), Andrade (1996), Stam (2003), Aumont (2004) e Carvalho (2015), são levantados vários olhares quanto a criação de estilo, com destaque para a formatação herói/autor/espectador, adaptação, dialogismo, totalidade, discurso e recorrência. Destinada a uma parte específica, diante da importância para o tema sugerido, a teoria do autor permite conectar essas características de estilo como ordem dentro do plano artístico de Miyazaki.

No capítulo de metodologia, foi considerada a análise fílmica discutida por Aumont (2004) (conceitos, exemplos, maneiras de se formalizar, motivos de se fazer uma análise fílmica e afins). Conforme é escalonado o capítulo, se entende que a análise fílmica é o recurso mais utilizado na busca de compreensão em torno de uma obra cinematográfica. Assim, a pesquisa em torno desse tipo de escolha metodológica demonstra que um filme garante o caráter polissêmico por de trás de um longa, tornando-se, ao mesmo tempo, improvável realizar todas as leituras disponibilizadas pela obra. Como forma de contribuir com esse exercício de análise, foram realizadas decupagens dos três filmes escolhidos. Isto é, os filmes pesquisados foram mapeados por completo e, nesses documentos, constam os planos e movimentos de câmeras usados, trilha, cenário, objetos de cena, presença de personagens e diálogos entre eles. Soma-se a isso a função de guia proporcionada pelas decupagens (todas elas são encontradas na parte de anexos do trabalho).

2 O CINEMA COMO LINGUAGEM

O objetivo deste capítulo é abordar o cinema como linguagem, visto que o objetivo desta pesquisa é entender como se configura o estilo autoral do diretor Miyazaki, por meio da análise de três de seus filmes: *Porco Rosso* (1992), *A Viagem de Chihiro* (2001) e *Vidas ao Vento* (2013).

Uma vez que o cinema articula várias linguagens e se constitui enquanto uma, é preciso, inicialmente, compreender o conceito de linguagem.

Não chegamos a tomar consciência de que nosso estar – no – mundo, como indivíduos sociais que somos, é mediado por uma rede intrincada e plural de linguagem, isto é, que nos comunicamos também através da leitura e/ou produção de formas, volumes, massas, interações de forças, movimentos... Enfim, também e nos comunicamos nos orientamos através de imagens, gráficos, sinais, números, luzes... (SANTAELLA, 2003, p. 8).

Dito isso, a linguagem é um espaço onde a experiência dos fenômenos se materializa e se dissipa. Suas inúmeras formas de manifestação de sentido, ao se reagruparem, se atentam à exploração de novos “mundos”. Afinal, não há compreensão de mundo sem linguagem e, como lembra Santaella (2003), a linguagem está no mundo e o transforma.

Todos esses conceitos são percebidos no cinema. Os aparelhos, visuais e sonoros, por exemplo, estabelecidos na sétima arte, captam significações e as transmitem para os espectadores. Essa produção de signos gerados na sua origem pela mente estabelece noções de significações que, por sua vez, convencionam o que é chamado de linguagem visual no caso aqui estudado: “o que define a linguagem não é exatamente o uso de palavras ou mesmo o uso de signos convencionais; é o uso de qualquer signo, qualquer que ele seja, que envolva o conhecimento ou a consciência da relação de significação e, portanto, uma potencial infinidade” (DEELY, 1988, p. 141).

Assim, destina-se o foco dessa parte da pesquisa aos levantamentos da linguagem se manifestando na arte cinematográfica. Infere-se que, o cinema, ao ser criado pelos irmãos Lumière em 1885, articula linguagens ao mesmo tempo em que constitui uma própria: a linguagem cinematográfica. Conforme o avanço desse meio artístico foi se acelerando, principalmente com as correntes geradoras de mudanças, mais ainda aspectos comunicacionais de ideias de outras artes constituíram a fórmula cinematográfica de mensagem, tornando-se, basicamente, a comunicação visual.

Para Barthes (2007), a formulação de sentidos por meio do cinema pode ser comparada à linguística. A diferença é que, na visão do autor, ao invés do uso de palavras os filmes tratam o firmamento das ideias a partir de metonímias e metáforas, porém em formato de imagens. Um filme seria a continuação de um sentido, ou signo, em que a cena seguinte faz analogia à anterior, recria ela mesma e se permeia na próxima. O autor ainda lembra a própria interação que o espectador tem com a obra que ali vê, já que ele ressignifica o conteúdo gerado na tela e, a partir de seus pressupostos, leva o signo visual a outros caminhos.

Metz (1972), por sua vez, acredita que o cinema surgiu como técnica para explorar o imaginário. O potencial dessa estrutura se mede com o passar do tempo, de como a sociedade moderna adotou o cinema e passou a vê-lo como espaço gerador de significado. Para esse autor, o cinema, por ser uma ferramenta visual, transmite, de forma ativa, e traz consigo uma avalanche de ideias. Essa série de significados é, para o autor, um vetor do poder imaginativo do pensamento humano, como gerador de ficção imaginativa. Portanto, Metz (1972) compara a cabeça do indivíduo pensante com o cinema por conta do impacto visual gerado.

Além disso, segundo Barthes (2007), as artes como a literatura e o cinema interagem com seu público para levantar significados, mas não determiná-los, e, desse modo, gerar questionamentos, inquietações e nunca estabilidades. A sala de cinema, segundo ele, cria todo o ambiente para que esses fundamentos ocorram. “Os melhores filmes, para mim, são aqueles que melhor suspendem o sentido” (BARTHES, 2007, p.31). De acordo com o autor, essa suspensão de sentido possui um alcance bastante complexo e isso se torna possível graças à linguagem. Existem, no mundo cinematográfico, certas convenções que só se tornaram simbólicas por determinado tipo de sentido ou espécie de discurso que continuam institucionalizadas até os dias recentes. O cinema por se inspirar em outras áreas se ajusta em seu pilar como fonte de conhecimento e corpo próprio.

Na perspectiva de Barthes (2007), o cinema passa a integrar e representar seu discurso por meio das imagens. Considerando a imagem como dispositivo poderoso que é, infere-se que o que Barthes (2007) propõe não é o prisma da imagem autoritária, de quem dita regras, mas as de quem provoca. Joly (1994) relembra que a imagem em si remete a algo concreto e, ao mesmo tempo, usufrui do imaginário, do ser pensante que não apenas reconhece a imagem vista como reproduz também tantas outras em sua mente. O ponto comum que ambos possuem é de que a imagem representa algo já existente, principalmente a imagem cênica, de um objeto já padronizado e de entendimento comum. Contudo, essa sentença não implica afirmar que essas imagens não são potenciais geradoras de novos significados.

No entanto, a imagem (ou metáfora) pode ser também um processo de expressão extremamente rico, inesperado, criativo e mesmo cognitivo, uma vez que a comparação de dois termos (explícita e implícita) estimula a imaginação e a descoberta de insuspeitos comuns entre eles. (JOLY, 1994, p. 23).

Explorando ainda mais essas camadas da imagem, principalmente em torno de sua produção de sentido, Joly (1994) afirma que “a imagem como uma mensagem visual composta de diferentes tipos de signos equivale a considerá-la como uma linguagem e, portanto, como um instrumento de comunicação e de expressão” (JOLY, 1994, p.32). Dentro desse prisma, a imagem é interpretada aqui como uma forma comunicacional de produção de mensagens. Possivelmente seja essa a grande capacidade da imagem, ir além da sua mensagem inicial e permitir que os indivíduos também produzam suas respectivas informações imagéticas, captando-as e transformando-as. Afinal, uma obra vista por um sujeito X terá efeito diferente vista pelo sujeito Y, que, por sua vez, será contrária ao do sujeito Z e assim por diante.

Diante disso, essas mensagens são transmitidas por diversos códigos, visuais e não visuais, mas que, quando agrupados, exercem função comunicativa complexa. Por exemplo, dentro de um filme, além dos códigos visuais, podem ser manifestas a linguagem verbal, a corporal, a musical etc. E cada uma delas possui um grau de coerção e padrão caso a análise seja mais direcionada a alguma delas. Isso significa que essas mensagens múltiplas ao serem aglutinadas de forma correta não se tornam caóticas nas obras, pelo contrário, uma sintonia informativa. Como reflete Metz (1972), a imagem não se opõe à palavra, uma completa a outra. Para ele, a imagem tem condição de fazer parte do discurso e, como tal, deve-se estudá-la e entendê-la para, desse modo, auxiliar a compreensão humana e melhorar o conhecimento acerca dos signos.

Concordando com esse ponto, Costa (1985) considera a instituição cinematográfica como um elemento que afeta a imaginação humana. Isso ocorre, na visão do autor, com o uso dos signos visuais que utilizam mecanismos para comandar aspectos do imaginário. O exemplo que Costa (1985) narra é como um filme, ao ser assistido, consegue fazer com que o indivíduo, por meio da sua concentração, esquecer-se de seus respectivos problemas ligado à vida social.

Para Costa (1985), ao instalar essa conexão, o compromisso gerado junto às sensações e experiências potencializa o sujeito a recorrer mais vezes ao consumo dessa arte, talvez até como escape do “real”. Como se a sala de cinema reproduzisse uma ficção em tela para um mundo onde pessoas se permitem fugir naqueles instantes. Ficção dentro da ficção. O cinema enquanto mecanismo de representação usa do formato desses papéis e “cópias” da realidade para se ligar ao espectador. É na fuga da realidade que os sujeitos se encontram.

Assim, o cinema, ao tratar os dilemas existenciais está propondo uma nova perspectiva do contexto. “Como Geertz (2004), considero a arte não simples reflexo da sociedade, mas um modo de pensamento sobre a vida social” (HIKIJ, 2012, p.69). Desse modo, Hikiji (2012) enfatiza que as reproduções imagéticas se recolocam no teor ficcional. Assim, a autora ressalta o cinema como um mecanismo que reproduz, constrói e reconstrói novas realidades. Considerando que o espectador não pode participar das ações do filme, ele o faz de maneira afetiva: “Operam-se verdadeiras transferências entre a alma do espectador e o espetáculo da tela. E aqui voltamos ao cinema como educador de nossa faculdade mimética, que está na cópia, na imitação, no dom de fazer modelos, mas, sobretudo, na capacidade de tornamos Outro” (HIKIJ, 2012, p. 28).

Assim, de acordo com Hikiji (2012), o cinema não deixa de dialogar com certos anseios da vida cotidiana. Necessidades de fuga do ‘eu’, ou seja, de esquecermos quem somos e buscar novos limites, “no fim das contas, fugirmo-nos para nos reencontrarmos” (HIKIJ, 2012, p.28).

Entende-se aqui o outro como ação da imaginação e movimento catártico, como bem entendido de acréscimo de valor estético, que também pode ser perceptível em filmes de animação. As ações de seus personagens podem nos proporcionar sensações que estavam canalizadas, fazendo-nos extravasar. Como esclarece Hikiji (2012), certos filmes nos fazem enxergar-nos como outros indivíduos numa vida completamente diferente.

O cinema não deixa de responder a necessidades [...] aquelas que a vida prática não pode satisfazer [...]. Necessidade de fugirmos a nós próprios, isto é, de nos perdemos algures, de esquecermos os nossos limites, de melhor participarmos no mundo. (HIKIJ, 2012, p.28).

Diante disso, nas palavras da autora, o cinema se torna o sonho e imaginação daquilo que, mesmo por um breve instante, se almeja, nos revelando as mais secretas e diversas identificações. Rivera (2008) afirma que, além de ser uma fuga do real, é um espaço onde tudo flui de forma homogênea e harmônica igual ao sonho. Por mais que ocorram perigos e manifestações violentas, tanto o filme como o sonho possuem caráter homogêneo.

Temos aí uma dimensão da imagem que não deixa ver as falhas e nos dá a ilusão de um mundo homogêneo e bem organizado (mesmo quando trata de temas complexos e problemáticos, como a violência). Nessa dimensão, a imagem nos tranquiliza, nos faz senhores de nosso próprio cinema. (RIVERA, 2008, p.8).

Dentro do seu modo estético de ser o cinema também exerce a função comunicativa, um dispositivo, que quando revela suas idiossincrasias há no macro conceito cinematográfico uma

linguagem: “Uma linguagem com suas regras e convenções” (COSTA, 1985, p.27), mas uma linguagem.

Assim, percebe-se que o cinema, como outra arte, possui sua originalidade e característica própria, elaborando suas próprias “orações”, “sintaxes”, “verbos” e elementos significativos de compreensão audiovisual. Sua carga nasce desde a pré-produção e levantamento de informação para roteiro, núcleo de elenco, ensaios, produção, gravação, escolha de planos, movimento de câmera, direção, direção de fotografia, captação de áudio, ambientação, maquiagem, figurino, edição, pós-produção e finalização do filme e mais outros elementos. Essa “sintaxe” cinematográfica conflui para o surgimento de uma linguagem densa. Assim, todos esses itens citados possuem diversas formas de serem feitos e combinados, assim como palavras que se permitem ligar com infinitas formas. Como se cada frame de um vídeo fosse uma letra, essa composição arquiteta variáveis linhas comunicacionais. Essa “sintaxe audiovisual” agrega valor àquilo que a desenvolve que é a produção de sentido em formas cinematográficas.

Todo esse trabalho complexo para gerar um filme, por exemplo, é necessário para que uma obra fílmica fique pronta, dentro de seus padrões e crucial para que a torne real. Entretanto, como lembra Costa (1985), o cinema não se resume apenas ao áudio e à imagem, ele possui texto também. Por detrás das câmeras há uma história escrita que está se tornando imagem em movimento. Tudo que compõe esse argumento é necessário para trazê-lo em cena. No texto ou roteiro é onde os elementos da narrativa levantam as ideias para a materialização deles enquanto imagem. Há sempre uma ideia por trás de outra assim como existe uma imagem subsequente.

Outro detalhe importante que Metz (1973) destaca é de que o cinema possui vários dialetos. Há certa ‘convenção linguística’ tratada no neorrealismo italiano que é diferente do expressionismo alemão, da nouvelle vague, do cinema mudo, do documentário, da Hollywood da década de 50, do cinema japonês (como será abordado) e do cinema animado. Cada um possui expressões e gestos específicos e que devem ser analisados de acordo com a demanda e com o que cada um solicita dentro das suas características.

Como explica Metz (1973), a linguagem verbal no cinema se torna mais factual no momento em que a narrativa e o relacionamento com o textual se potencializam.

Como já fora observado, a arte do filme encontra-se no mesmo plano semiológico que a arte literária: as combinações e limitações propriamente estéticas – aqui versificação, composição, figuras, enquadrações, movimentos de câmera, “efeitos” de luz...- tem o papel de instância conotada, sobrepondo-se a este sentido denotado, representado na literatura pela significação propriamente linguística ligada, no idioma

usado, às unidades empregadas pelo escritor -, no cinema pelo sentido literal (isto é perceptível) dos espetáculos que a imagem reproduz. (METZ, 1973, p.116 e 117).

Embora Metz (1972) tenha se baseado na semiologia para exemplificar, do sintagma e do paradigma, as referências são pertinentes, pois ilustram como o cinema desenvolve por si só seus signos, visuais ou não, do mesmo modo que um texto ou uma dança ou uma música portam-se, em sua essência, conotações e denotações para o desenvolvimento de produção e assimilação de sentidos. “O estudo do cinema enquanto arte, o estudo da expressividade cinematográfica, pode ser conduzida conforme métodos inspirados na linguística” (METZ, 1973, p.117). É importante salientar que o debate central dessa parte do capítulo não reside na comparação entre cinema e literatura, mas como as duas podem ser vistas como linguagens, como similaridades e diferenças. Stam (2006) lembra-se do preconceito na transição da literatura para o cinema e destaca o que considera serem os motivos para que isso aconteça. São eles: a valorização daquilo que foi feito anteriormente, pensamento dicotômico, iconofobia (medo à aproximação ou entendimento cultural de imagens), o desgosto pela interpretação que um ator faz de um texto, o fato de ser visto menor do que um romance por ser uma “cópia” e por não ser um filme totalmente “puro”.

Além disso, o próprio espaço diegético corrobora o surgimento de espaços, tempos, adversativas, períodos e sentenças que especificam para o cinema. Em *Porco Rosso* (1992), por exemplo, do diretor Miyazaki, o espectador deve realizar uma suspensão de descrença e dedicar a credibilidade na arte em que o protagonista é um porco piloto de avião. Por mais que isso seja inverossímil, no momento em que a película é assistida e os elementos em cenas e paisagens são exibidos, a linguagem cinematográfica faz seu trabalho e as mensagens são formadas. O cinema é uma cadeia de imagens em movimento que, por meio dessa ação, libera sentidos para seu entendimento. Essa sequência, que pode ser feita de forma animada, promove aquilo que na literatura é percebida como as frases; elas podem virar um simples conto, crônica, ou algo mais abrangente como romance ou tese. Na linguagem audiovisual essa mesma ordem gera uma cena, teaser, trailer, propaganda, curta, longa, etc.

Ora, basta que um destes elementos mude de uma quantidade perceptível para que se trate de uma outra imagem. O plano não é, portanto, comparável à palavra de um léxico, mas se parece antes com um enunciado completo (uma ou mais frases), por resultar já de uma combinação bastante livre, de uma combinação mais próxima da “fala”... (METZ, 1973, p.121).

Dessa forma, as comparações entre linguística e cinema servem apenas como guias para o entendimento das convenções cinematográficas. As fases da linguística inspiram a pesquisa

em torno da arte do cinema, pois é uma linguagem recente e que merece um cuidado de maior esmero. Os estudos acerca das obras e signos do cinema devem, assim, aproveitar de uma concepção antiga já formalizada, que é a linguagem escrita, e a partir desse ponto crescer em suas linhas de pesquisa. Verifica-se que não há restrições para a escrita, imagem e som. Pelo contrário, uma auxilia a outra. Nessas interligações, a força pictórica, com o passar do tempo, ganhou espaço ao longo da história. Essa expressão visual começa a se destacar até pelas diferentes formas que possui para persuadir a psique humana, conforme debatido anteriormente. Lotman (1976), ao discutir semiótica dentro do cinema, analisa a sétima arte como uma forma de cultura totalmente ampla, capaz de moldar mentes e proporcionar espetáculos.

Logo, a partir do que foi exposto neste capítulo, o cinema pode ser compreendido enquanto linguagem viva e complexa. Tendo isso definido, o próximo passo é entender como a linguagem cinematográfica consegue moldar seus gêneros e narrativas, os formatos linguísticos que compõe um filme e, mais adiante, como o cinema japonês foi influenciado pelas “orações subordinadas cinematográficas” e como o próprio cinema japonês soube criar suas características capazes de influenciar o todo.

2.1 Linguagem cinematográfica

Prosseguindo com a ideia da linguagem no cinema, é interessante notar como essa linguagem possibilita a entrada de padrões que, ao longo do tempo, se tornaram ímpares para a concepção do que é um filme aos moldes cinematográficos. E que padrões seriam esses?

Como elucida Martin (2005), a imagem é o artifício básico da linguagem cinematográfica, a matéria-prima, é captada por um aparelho técnico (câmera) e é usada pelo diretor, criando seu próprio estilo. As imagens, ao serem aglutinadas em sequência, revelarão um conceito-chave para a forma de se fazer cinema: a montagem.

Como consta em Mascarello (2006), antes de 1906 as produções cinematográficas não mudavam de plano, mantendo-o fixo em suas obras e sem demonstrar que os atos ocorriam em espaços separados. Porém, os cineastas passaram a alternar planos que representavam lugares distintos, com o propósito de mostrar que certas ações ocorrem no mesmo tempo.

Eisenstein (1929) acreditava que a montagem não era apenas um método técnico em que o diretor escolhe planos baseado no seu roteiro, mas um momento crucial para finalização e organização narrativa do filme. Ele já observava a riqueza existente dentro da cultura japonesa e que era incompreensível a maneira como os japoneses, naquela época, não a aproveitavam

para moldar suas películas². Para ele, a forte presença da poesia haikai, promovida pelo formato da escrita em ideogramas, sugere a ideia de montagem, gesto de grande importância para o universo cinematográfico. Os ideogramas, segundo o autor, possuem um magnetismo metafórico quase que instantâneo. O que o torna quase que uma extensão ao cinema, ou vice-versa, pois o cinema, assim como qualquer arte, deve-se propor e elevar o imaginário e não afirmar e fixar. Essa forma de escrita consegue transmitir vários sentidos em um único ideograma, como se uma cena de um filme fosse transmitida pelo vocabulário.

O que Eisenstein (1929) propõe é que o ideograma japonês, seja ele qualquer, ao ser criado, permite expor seus sentidos tal qual um filme em seu estado bruto, que necessita ser lapidado e atingir sua forma fílmica. Na visão do diretor russo, essa forma de escrita é como se fosse um roteiro já preparado com ainda aspectos de montagem, elemento esse fundamental para o cinema aos olhos de Eisenstein (1929).

Deleuze (1983) considera a montagem como a composição e o agenciamento das imagens fílmicas. Nela estão o enquadramento e quadro, por exemplo, que Deleuze (1983) descreve da seguinte forma:

Chamamos enquadramento a determinação de um sistema fechado, relativamente fechado, que compreende tudo o que está presente na imagem, cenários, personagens, acessórios. O quadro constitui, portanto, um conjunto que tem um grande número de partes, isto é, de elementos que entram, eles próprios, em subconjuntos. (DELEUZE, 1983, p.18).

O filme, em seu processo, até mesmo em formato de experimentação, necessita apoiar nessas evidências para a obra fluir. Ao longo das décadas, desde o surgimento do cinema, a montagem, como enfatiza Aumont (2002), determinou processos e atividades como a organização dos planos e duração (seja das cenas ou do filme).

No entanto, entende-se que a montagem é um conceito macro no cinema, pois ela engloba todas as outras técnicas. Para Aumont (2002), a montagem é o princípio de organização de artifícios sonoros e visuais. Tal aspecto em si é muito vasto, dando lastro para a extensão inteira deste capítulo (que não é o caso). Para entender melhor a linguagem cinematográfica, seus atributos e significados, é preciso reparar em outros recursos técnicos. Para isso, esta parte do estudo se apoiará nos conceitos trabalhados por Martin (2005).

Para isso, é necessário entender o que é o plano cinematográfico, suas funções e tipos de planos.

² Na época em que o cineasta e pesquisador russo dissertou esse artigo, o cinema japonês não era dos mais vistos; tampouco explorados. Algo que mudou radicalmente a partir de década de 40.

O PLANO tecnicamente falando, é, do ponto de vista das filmagens, o fragmento de película impressionada entre o momento em que o motor da câmera começa a trabalhar e aquele em que para. Do ponto de vista do montador, é o pedaço de filme que fica entre duas tesouradas, depois entre duas colagens; do ponto de vista do espectador, finalmente, é o pedaço de filme entre duas conjunções. (MARTIN, 2005, p.177).

Sobre os tipos de planos mais usados, segundo o autor e já institucionalizados no cinema, existe o plano detalhe, em que a câmera foca em uma parte determinada do ator ou objeto com a intenção de evidenciar uma ação (um olho fechando, por exemplo). O primeiríssimo plano enquadra o personagem na metade do pescoço até a cabeça para facilitar o entendimento em torno das emoções do personagem. O primeiro plano foca nos ombros até a cabeça do personagem, ou seja, bastante semelhante ao primeiríssimo plano, porém há um respiro maior em tela na parte superior. O plano médio foca da cintura ao topo do personagem e ainda ocorre uma visualização do espaço a sua volta. O plano americano destina-se a filmar do joelho à cabeça. Esse plano nasceu no cinema de faroeste americano para mostrar, em geral, as pistolas no coldre e os chapéus. O plano inteiro filma o personagem dos pés à cabeça aproveitando assim todos os seus movimentos e com a possibilidade de interação com o cenário, podendo haver foco em profundidade. O plano geral exhibe o personagem por completo e o ambiente em que está inserido. Nesse plano, quase sempre há a interação entre ambos. No grande plano geral o foco está no cenário em si e não no personagem. Seu enquadramento, normalmente, se firma em uma grande distância, pois a intenção é exibir uma grande paisagem.

Segundo Martin (2005), as funções dos movimentos de câmera são acompanhar o personagem, criar ilusão sobre um objeto estático, descrição de um espaço ou ação, definição de elementos entre espaços, acentuar dramaticamente o personagem, expressão da tensão mental de um personagem.

A partir disso, o autor diferencia três movimentos de câmera: a panorâmica, o *travelling* e trajetória. Normalmente ligado ao uso dos trilhos, o *travelling* “consiste numa deslocação da câmera durante a qual o ângulo entre o eixo óptico e a trajetória da deslocação permanece constante” (MARTIN, 2005, p. 58). Dentre os *travellings*, existem os frontais, verticais, laterais e para trás. Já a panorâmica consiste num movimento da câmera em cima do seu eixo. Esse movimento pode ser horizontal ou vertical. Finalmente a trajetória que, para Martin (2005), é a combinação de *travelling* e panorâmica que, com o auxílio de uma grua, permite um movimento do ângulo superior do plano da ação: “a trajetória tem frequentemente, quando colocada no

princípio do filme, a função de introduzir o espectador no universo que descreve com maior ou menor insistência”. (MARTIN, 2005, p. 67).

Em função disso, ao estabelecer esses conceitos, outros mecanismos surgirão da união de planos e movimento de câmera, naturalmente, como o contraplano, o plano sequência e a objetiva. O contraplano é a intercalação de planos numa conversa entre personagens. Infere-se ser mais uma habilidade de edição do que movimento de câmera. O plano sequência é notado por filmar uma ação inteira sem cortes³, como se fosse um teatro filmado. Martin afirma que o plano sequência, no cinema, tem “a capacidade de representar o máximo de irrealismo com o máximo de realismo” (MARTIN, 2005, p. 206). Já na perspectiva objetiva, o plano da câmera substitui o olho do personagem em que, por meio desse auxílio, o diretor possibilita que o espectador fique angustiado ou criar um nível de mistério para a trama, já que as ações ocorridas não são filmadas por completo.

Dito isso, para manifestar e fortalecer o circuito imagético no cinema, possibilitando, dessa forma, a linguagem cinematográfica, a capacitação de recursos como iluminação, figurino, cenário, maquiagem, desempenho de atores, entre outros, elipses, edição, ligações, transições, ficam indispensáveis.

Ressalta-se ainda a importância do áudio. Leia-se áudio em suas várias formas e estruturas, como ruído, som, música e sua musicalidade, seja no uso sonoro como ritmo musical ou apêndice dramático. O próprio silêncio utilizado várias vezes em filme, pois sem silêncio talvez não houvesse o som.

Nesse sentido, Mascarello (2006) afirma que o áudio é tão importante quanto a imagem, ou seja, 50% de uma produção em que o próprio nome se refere as duas bases do cinema, o audiovisual. Também para Martin (2005), os efeitos sonoros são de real importância para a estética do cinema e da linguagem fílmica.

E foi com *O Cantor de Jazz* (1927) que o cinema conheceu o primeiro filme falado e, dessa maneira, a montagem ficava mais rica. Por mais conflitante que parecesse ser fala vs imagem, como descreve Eisenstein (1929), em suma, essa dualidade de recursos artísticos, de acordo com o cineasta russo, deveria ter efeito de adição, cuja soma fizesse de cada um algo completo. De forma semelhante, aponta Martin (2005) que:

O som, tratado na sua qualidade de novo elemento da montagem, introduzirá inevitavelmente um meio novo e extremamente afectivo de exprimir e resolver os problemas complexos contra os quais esbarramos até agora e que não conseguimos

³ Filmes como *Festim Diabólico* (1948), de Alfred Hitchcock, *O Cavalo de Turim* (2011), de Béla Tarr ou *Birdman* (2014), de Alejandro Iñárritu, são exemplos de filmes que usam o plano sequência quase que na película inteira.

resolver devido à impossibilidade, com que nos debatíamos, de encontrar uma solução apenas com ajuda dos elementos visuais. (MARTIN, 2005, p.138).

O autor entende que o áudio corrobora a estrutura estilística de um filme, pois ele traz consigo elementos próprios que transformam e transformaram a película. “É evidente que o som faz parte da essência do cinema porque ele é, tal como imagem, um fenômeno que se desenvolve no tempo” (MARTIN, 2005, 140). Para o autor, a criação do som nos filmes trouxe algo libertário no cinema e na própria imagem, pois ela, em tempos do cinema mudo, tinha que ocupar as duas funções, a de imagem e a de som. E isso para ele o acomodava diante de algo que a imagem não é, ou seja, sonora.

Pelo contrário, o som põe à disposição do filme um registro descritivo bastante extenso. O som pode, com efeito, ser utilizado como contraponto ou como contraste da imagem e, em cada uma dessas rubricas, de maneira realista ou não-realista, o que dá imediatamente ao realizador [...] modos possíveis de organização das relações imagem-som, em lugar da imagem única do filme mudo. (MARTIN, 2005, p.143).

O autor sugere que a própria imagem ganhou mais força, potência e autonomia com o ingresso do som. Assim, com o passar do tempo, imagem e som não apenas se estabelecem fortemente em cima de seus respectivos eixos, como se unem para se agregarem e formarem a linguagem do cinema.

Em vista disso, no que diz respeito à realização da montagem, como visto em Aumont (2002), há o uso da justaposição de imagens com o intuito de produzir um efeito direto e preciso por meio do confronto de duas imagens. Nessa ideia, os efeitos sonoros estão presentes e também realizam o mesmo efeito.

Portanto, como foi demonstrado, o cinema possui linguagem e com seus processos de criação diante de seus criadores, os cineastas, cinéfilos e cineastas, vão exercendo essa linguagem e a conceituando. Os diretores e produtoras repercutiram situações que se tornaram hábitos dentro do cinema e, dessa forma, estruturaram a montagem. Nela, se encontram todas as ‘funções da linguagem cinematográfica’. Seriam elas os planos e movimentos de câmera, o uso quase que infinito do som e sua herança na obra cinematográfica, além de todos os processos que cercam essas funções como iluminação, criação de roteiro, diálogos, maquiagem, figurino etc.

2.2 Cinema japonês e suas características

A partir das considerações de como é detectada a linguagem cinematográfica, permite-se verificar, a partir desse norteamento, ‘escolas de cinema’, isto é, como o país, seja ele qualquer, atribui, em certas situações, quase que sem perceber, características culturais da sua nação em suas películas, como são formadas e conseguem, assim, assimilar questões ligadas à sua respectiva cultura e impulsionar seu próprio tipo de filme.

O tema sobre o que é linguagem e o que é, em suma, linguagem cinematográfica norteou este trabalho a considerar que para a linguagem existir deve ocorrer uma interação homem e mundo e, a partir disso, as inferências e desenvolvimento de ideias serão alcançados. Para tanto, relação entre homem e natureza, típico do cinema japonês, ou aquilo que o cerca, se torna fundamental para trabalhar os maneirismos e costumes a que o individual se limita.

Em função disso, a maioria das representações artísticas do cinema japonês sofre influência externa, do natural, para, enfim, tornar possível a clareza da obra em si. No caso japonês, em que são visíveis as diversidades naturais do país e onde as estações, conforme frisa Oliveira (2016), são bem fiéis ao que representam e espalhadas ao longo do ano, o relacionamento com o cinema é ímpar, pelo menos em seus primórdios.

Para Yoshimizu (2010), os japoneses mudam seu próprio humor de acordo com as estações. O estado emocional dos cidadãos reflete o clima. Por exemplo, a primavera é sinônimo de felicidade, uma flor pode representar prosperidade e paz de espírito, ao passo que o inverno comunica retração, desconforto e solidão. O tempo natural é quase que sagrado para eles e, por consequência, o mundo das artes japonesas, em sua maioria, promoverá uma ode à natureza. Uma sugestão dada por Yoshimizu (2010) dessa ligação/dependência entre povo e natureza pode ser ligado aos riscos que o arquipélago japonês se instala. O risco de vida por conta de um terremoto, por exemplo, fez, ao longo do processo histórico do país, enxergar o que é natural de maneira mais respeitosa. A própria morte é sentida de forma diferente ao povo ocidental, pois se a natureza tirou é porque era para ser tirado, foi uma causa natural.

Tendo isso em mente, será comum a natureza ser quase que um protagonista em formatos artísticos. Como exalta Oliveira (2016), Kunikida foi um dos primeiros artistas naturalistas do país a dar valor à natureza em uma obra. Em seus livros, quase que em sua maioria, o personagem central era a natureza, representada sempre de maneira fiel. Suas obras exibiam o quanto essa nação valoriza a diversidade da fauna e flora existente. Os japoneses, em suas formas artísticas, conseguem explorar camadas sentimentais e depositarem tais sentimentos na natureza, exaltando-a sempre. Ou seja, o japonês, ao exacerbar a natureza, coloca a percepção de mundo de forma diferente e instiga a discussão.

É no ideograma que podemos encontrar um material de estudo rico; identificar a metáfora como esse elemento que costura uma narrativa geradora de sentido em um mundo caótico através do mito, assim como no mundo grego. Aproximamos assim ambientes culturais que normalmente são considerados totalmente diversos. (OLIVEIRA, 2016, p.99).

O que a autora sugere é que o universo cultural japonês pode estabelecer pontes com outras ligas culturais. Suas representações são tão abrangentes e dinâmicas que um elo para com o mundo ocidental é totalmente cabível. As metáforas enxergadas na cultura japonesa são, uma vez mais, conectadas ao natural.

Para Oliveira (2016), o ideograma é de fundamental importância para a realização do cinema japonês. De acordo com ela, o ideograma propõe mais do que a escrita ocidental, pois transmite novas concepções e permite o surgimento fácil de metáforas:

Essa metaforização, em grande parte, é facilitada pela peculiaridade da escrita japonesa ser ideográfica e possibilitar uma polissemia natural, pois a imagem tem muito mais apelo a imaginação poética do que a escrita não-ideográfica. (OLIVEIRA, 2016, p.99).

A escrita japonesa tem um poder imagético muito forte, como afirma a autora, e os traços dessa narratividade emerge uma riqueza imensurável de sentidos e signos. Essa estética da linguagem exerce um ato e uma potência⁴ metafóricas bastante singulares. Aliás, a própria palavra “metáfora” em japonês, por si só, como lembra Oliveira (2016), já é uma metáfora. Seu ideograma é constituído pela representação de uma boca, um barco e da água. Assim, pode-se inferir a boca como o pensamento que empurra o barco para um oceano de significados, como de fato é a língua e a linguagem.

Partindo desse pressuposto, compreende-se que um único e determinado ideograma consegue atingir padrões de metáforas e formações de sentidos quase que *ad infinitum*. Essas expressões são notadas quase que em formas de alegorias, num estado de permeabilidade significativa constante.

O ideograma consegue provocar o imaginário humano, apontando, dessa forma, a estética e a ligação com o natural. O pensamento pode ser exibido em formas pictóricas. Strauss (2012) sugere a conexão entre imagem e escrita, abrindo caminhos para o nascimento de abundantes metáforas. Para ele, o ideograma japonês e o haikai são representantes máximos dessa concepção.

⁴ Para Aristóteles (1991), o ato é a representação atual do ser, do que ele já é, enquanto a potência são as capacidades que o ser pode tornar-se, vir a ser.

A visão pode ser notada como o sentido mais explorado e exaltado para os japoneses. A estética está demarcada em diversos contextos do cotidiano e o entendimento de mundo para eles se pauta pela imagem. Dessa forma, toda e qualquer expressão artística será notada esse acesso ao imagético e ao toque metafórico. Isso se dá, pois como recorda Oliveira (2016), a cultura e história japonesa possuem mais de 10.000 anos. Então, a parte da exaltação da imagem está bem intrínseca na cultura e vivência do japonês.

Em virtude disso, quando finalmente o cinema japonês integrou a estrutura linguística em sua realidade estética, ou seja, absorveu a carga metafórica de apelo imagético proveniente da grafia em ideogramas, esta trouxe consigo outros traços artístico-filosóficos nacionais, como o uso do tempo cronológico na ação. A exaltação do “agora”, assim como arquitetado numa frase ideográfica, permite apresentar melhor o atual e exibir diferentes elementos em tela. É como se ocorresse uma desaceleração do tempo em função de uma espécie de contemplação e meditação.

O debruçar-se ao presente pode ser longo e se espelha na linguagem japonesa, absorvida mais tarde pela linguagem do cinema. “O jogo entre passado e presente serve para flexibilizar o “agora”, presentificando-o e tornando mais vivido ao leitor” (OLIVEIRA, 2016, p. 47). Leia-se leitor como o espectador de um filme japonês que se molda pela paciência e não ansiedade, a dinâmica ininterrupta vivida no mundo ocidental em geral. Talvez por isso (e por outros fatores), certos indivíduos não acostumados com o cinema oriental, de forma geral, sentem inquietos ao verem uma cena onde há poucos diálogos e movimentos de câmera, mas a exaltação do agora repercute uma mensagem bem clara: viva o momento e pare de pensar no futuro, pois não se tem certeza de que ele existe. Essa mediação do tempo, para Oliveira (2016) possui várias elucubrações, mas os três pensamentos primordiais, para os japoneses, giram em torno da percepção da natureza, perspectiva de vida e morte (o legado que o indivíduo pode deixar) e visão histórica (não apenas do sujeito, mas da própria nação e de que forma que ambas se entrelaçam).

Conforme destacado por Eisenstein (1929), uma das influências para que tal gesto se tornasse uma marca cultural do Japão tenha sido o teatro nipônico, em especial, o Kabuki. Este, por si só, é uma síntese da montagem, aos olhos do cineasta russo, pois os movimentos diversos e alongamentos das ações se assemelham à criação de roteiro, gravação e, finalmente, edição. Em outras palavras, Eisenstein (1929) qualificava o Kabuki como um sinônimo do fazer cinema. Essa forma de encenação recorre ao tempo lento, os movimentos cênicos são retardados e tal escolha de apropriação técnica, de modo geral, é vista como positiva no Japão. Os japoneses valorizam seu teatro e as suas características se tornaram uma extensão no cinema.

Obviamente que a maioria das cenas filmadas (ou animadas) não são feitas em “câmera lenta” - ou nos termos propostos para o modelo cênico citado no que diz respeito à degustação do presente – mas é perceptível a utilização desse artifício em obras fílmicas japonesas. Essa herança do teatro Kabuki é sentida em *Porco Rosso* (1992), por exemplo. Na cena em que Rosso tem uma espécie de delírio e “enxerga” pilotos mortos acima do céu, a elasticidade do tempo é notada e os detalhes visuais são bem explorados. Ver imagem a seguir:

Figura 1 - Visão de Rosso sobre seus companheiros mortos no céu



Fonte: *Porco Rosso* (1992).

Deleuze (1983) verifica que essa exploração em torno da ação no espaço cênico japonês funciona como um “sopro” de linhas horizontais e verticais que cobrem a tela. É como olhar para uma pintura do Japão feudal. Os traços únicos são unidos pela mão do ‘editor’ que conta uma história, onde a conclusão quem faz é o observador da obra.

Essa visão levantada por Deleuze (1983) foi feita ao analisar clássicos do cinema japonês como Akira Kurosawa e Yasujiro Ozu, que são dois diretores representativos do cinema desse país. Na visão do autor os filmes de ambos entregam ao público metáforas e símbolos que recriam no espectador suas versões do filme. É como que se o espectador ajudasse no processo final da obra, havendo uma integração entre diretor, atores, filme e cinéfilos.

No que se refere ao momento de reviravolta do cinema japonês, de acordo com Richie (1971), Kurosawa tem grande relevância ao movimentar a criação de seu longa *Rashomon*, de 1950, com o prêmio de melhor filme no festival de Veneza. A partir dessa obra, segundo o autor, o restante do mundo cinematográfico passou a encarar os filmes japoneses com mais

esmero. Além disso, Akira Kurosawa e Yasujiro Ozu também reforçaram as formas do cinema de seu país nas décadas de 1950 e 1960.

De acordo com Richie (1971), os japoneses no pós-guerra em 1919, se permitiram dialogar culturalmente com outras nações. Dessa forma, os americanos foram os mais responsáveis por inserirem com mais força o cinema para os japoneses, que se viram motivados a fazerem os seus próprios longas. Mas, em 1923, ocorreu um grande terremoto no país e, diante da tragédia e com recursos frágeis à época, o cinema no país sofreu um hiato.

Richie (1971) afirma que em 1937, depois do ataque de Pear Harbor e arquitetada já a Segunda Guerra, o cinema japonês foca seus esforços nos filmes de propaganda⁵. Com o desastre no país após a perda da guerra e, principalmente, da detonação das bombas atômicas em Hiroshima e Nagasaki, o Japão se encontrava em profunda crise. Controlado pelos Aliados, o cinema foi introduzido ao público como forma de reeducação, mas com um controle de censura por parte de EUA, URSS e Reino Unido, pois não queriam obras ligadas ao militarismo japonês ou a um tipo de discurso de ódio.

Após o sucesso de *Rashomon*, outros filmes fizeram sucesso internacionalmente na década de 50. Em 1952, o filme de Mizoguchi, *A vida de O'Haru* ganhou o Leão de prata no Festival de Veneza. No ano seguinte foi *Amores de Samurai*, de Jigokumon. O filme, que foi o primeiro a cor no cinema japonês, foi premiado com dois óscares (Melhor filme estrangeiro e Figurino). Porém foi com Kurosawa e Ozu que o cinema japonês mais cresceu em termos de imponência, se tornando mundialmente respeitado nos festivais de filmes. Kurosawa, que também ficou conhecido por filmes como *O Idiota*, de 1951, *Viver*, de 1952, *Os Sete Samurais*, de 1954 e *Trono de Sangue*, de 1957. Já Ozu teve obras como *Viagem a Tóquio*, de 1953, *Primavera Precoce*, 1956, *A Flor do Equinócio*, de 1958 e *O Gosto do Saké*, de 1962. Richie (1971) se refere a esses diretores como os representantes do que é o cinema japonês em sua mais pura forma. O pensar sobre a justiça, cotidiano familiar, representação da natureza, discussões sobre honra e personagens cinzentos formaram, para Richie (1971), a base do cinema japonês.

Ao falar do cinema de Kurosawa, Deleuze (1983) afirma que o cineasta possui uma forte relação com as tradições nipônicas. De acordo com o pensador francês, o cinema de Kurosawa releva aspectos notórios na cultura japonesa como a exposição a natureza, noções de honra e respeito, o lugar do eu pensante no mundo e similaridades com a escrita em ideogramas. Da mesma forma se aplica a Miyazaki. Por exemplo, a poesia haikai é uma das marcas mais

⁵ Era comum esse movimento de filme-propaganda em vários países na época, principalmente àqueles que foram protagonistas na Segunda Guerra.

famosas do universo japonês. Sua narrativa breve conta com palavras que se amarram sem o auxílio do verbo. Essa junção de palavras, que para Deleuze (1983) seriam blocos de ação, e para Eisenstein (1929), sinônimo de montagem, equivalem aos desenhos miyazakianos. Ao ler um haicai compreendemos sua narrativa pela conexão de palavras e potencial imagético. Vale leitura similar nos filmes de Miyazaki, pois é com a sequência das imagens que a compreensão se fará.

Além disso, pode-se inferir também que a arte de Miyazaki por si só se compara com o haicai. Muito provavelmente o diretor olhou com mais atenção para tal tipo de poesia e se deixou influenciar por ela. Porém, em tal processo interartístico não foi o primeiro tampouco o último na história das artes japonesas.

Outro ponto em comum entre obras fílmicas e extremamente presente na cultura ‘miyazakiana’ é a exacerbação da natureza. No país, há um gama grande de eventos naturais bem distribuídos ao longo do ano - as quatro estações conseguem ser bem fidedignas dentro da concepção de cada uma - e, conforme enfatiza Oliveira (2016), as expressões artísticas como literatura e cinema são o elo do humano com a natureza. Dessa forma, para os japoneses o orgulho da fauna e da flora é salientado e ao apresentar tal conteúdo em obras artísticas, a paisagem se estrutura como um personagem.

Assim, o orgulho da natureza é constituído (ou reforçado) na esteira do ideograma e concluído imagetivamente pelo alongamento da ação. O ideograma japonês, por assumir formas, imagens, se ‘instaura’ desde muito cedo no japonês nativo. Essa realidade concede uma valorização à imagem e conta com os outros manifestos culturais, como o teatro e a poesia, a preservação ao ambiente se torna sustentável. O ideograma cria todas essas atividades culturais, pois a escrita é uma das bases para as formulações de uma sociedade e essa estrutura, além de instigar o potencial metafórico, condiz com o que Eisenstein (1929) admitia ser a real cinematografia. Cinema, para ele, é nada mais que o apoio de diversas imagens que ao se agruparem formam algo maior, transmite ideias e movimenta significados; uma linguagem.

O cinema japonês possui suas características e pode ser visto como um uma classe no meio cinematográfico, pois sua base está no campo cultural desempenhado e é alimentado pelos próprios japoneses. Acredita-se que cada país tenha um pouco disso, carregando processos culturais que interferem na escola de cinema. Assim, ao perceber essas idiosincrasias, Metz (1972) reitera que exista a linguagem no cinema, pois há expressões, discursos, no caso imagético, maneirismos e ruídos.

3 O CINEMA DE ANIMAÇÃO

O presente capítulo aborda o cinema de animação, sua história e características, com o intuito de compreensão das escolhas que levaram Miyazaki a criar obras do gênero. Além disso, permite fundamentar os motivos pelos quais as animações, por meio de técnicas e estilo, angariarem públicos de diversas faixas etárias.

Meckee (2006) entende a potência transformadora que desenhos animados podem trazer, pois existem neles a capacidade de exibir algo extraordinário, por meio de um dos recursos mais baratos, que é o próprio desenho. Expor o extraordinário e se aprofundar no absurdo é um poder que as animações (e animês) permitem fazer. Para o autor, são mais aceitáveis certos eventos que ocorrem nas animações do que se tais situações fossem mostradas por meio de uma série live-action (filmada com atores reais), por exemplo. Se analisarem, como exemplo, séries animadas como *Tom and Jerry*, das décadas de 40 e 50, ou *Rick and Morty* (2013), e, caso essas franquias fossem representadas pelo formato live-action, algumas das situações poderiam ser vistas como ridículas ou quase impossíveis de serem filmadas. Por serem desenhos animados, os personagens e os cenários estão livres e, por meio dessa liberdade, buscam a originalidade e o embate entre o ordinário e o extraordinário.

Fossatti (2009) lembra que a Disney consegue brincar com esse extraordinário. Ao possibilitar um elefante voar, como em *Dumbo* (1941)⁶ ou promover uma releitura de Hamlet, de Shakespeare, em personagens antropomorfizados como em *Rei Leão* (1994), a produtora consegue flertar com o surreal. Fossatti (2009) destaca que o próprio Walt Disney reconhece o valor excepcional que o desenho pode trazer por meio da sua fantasia, magia e por ser um convite à poesia.

Martin (2005) concebe que o valor da animação está na reprodução em sequência, que evidencia o que é a animação e o que é o próprio cinema (pelo menos em seus primórdios):

Recordemos que a imagem cria movimento no seu sentido mais lato, ou seja, cria animação, aparência de vida e é aí que reside, se acreditarmos na etimologia da palavra, o papel fundamental, histórica e esteticamente, do cinematógrafo: cada imagem de um filme mostra um aspecto estático dos seres e das coisas e é a sua sucessão que recria o movimento e a vida. (MARTIN, 2005, p. 181).

O que se percebe é que a animação é, em seu ato, o fazer cinematográfico em essência. O que cada frame de filme narra é similar a um desenho estático pronto para sustentar uma ação

⁶ O filme foi baseado no livro homônimo, mas o foco aqui é na possibilidade visual de o elefante levantar voo.

móvel. Fossatti (2009) recorda que o significado da palavra animação, em sua origem, provém do latim *animare*, e significa “dar vida”. É válido destacar que os filmes de animação podem ser vistos como um gênero cinematográfico. A linguagem cinematográfica (conforme mostrado no capítulo 1) já se sustentava e deu porte, inclusive, para o avanço da animação. Esta, por sua vez se fortificou se pautando em técnicas e linguagem do cinema.

No que se refere à sua origem, Fossatti (2009) recorda da lanterna mágica, criada em 1645, que se formava de uma caixa de luz com espelho encurvado, por meio da qual exibiam as imagens. De acordo com a autora, esse mecanismo foi cada vez mais aprofundado e, em 1974, Etiennee Gaspard Robert, na França, promoveu o espetáculo *Fantasmagorie*, por meio da lanterna mágica.

Estudos incessantes de ilusão de ótica continuavam a desenvolver-se, permitindo inovações e aprimoramentos no formato. Peter Mark Roget definiu que o olho humano percebia imagens sequenciais como um único movimento, vindo a publicar, em 1826, um artigo detalhando suas conclusões. Suas elucidações impeliram uma série de invenções direcionadas à impressão de movimento. No ano de 1825, o taumatoscópio foi apresentado como ferramenta para a animação. Composto de um disco suspenso por cordões munidos de imagens na parte frontal e no verso, permitia, quando girados, a fusão das imagens, dando a impressão de mobilidade. Entre 1828 e 1832, Joseph Plateau criou o fenaquistoscópio, mecanismo capaz de apresentar a animação de desenhos. Este aparelho consistia em dois discos com sequências de imagens pintadas que, quando simultaneamente girados, sugeriam movimento. (FOSSATTI, 2009, p. 3).

A autora prossegue seu estudo e recorda que, em 1868, surgia o *flipbook*. Nele, os desenhos eram inseridos em cada página do livro de modo que, quando rapidamente as páginas eram deslocadas, a impressão de uma ação era realizada. Assim, conforme avançava o tempo, mais criações em torno da ideia de trazer a ilusão do movimento eram realizadas. Evidencia-se aqui o diálogo entre a evolução do cinema e da animação.

Frayling (2011) destaca que o primeiro filme de animação surgiu em 1908 com *Fantasmagorie*, de Emile Cohl; o longa teve sucesso de crítica e público. “Esta produção foi a percussora dentre os desenhos animados que se valeram da técnica Frame a Frame, apresentando movimentos dotados de fluidez” (FOSSATTI, 2009, p.4).

Assim, eclodiu no cinema várias obras do gênero, como *As Aventuras do Príncipe Achmed* (1926) e *Gato Félix* (1928). Em 1928 também surgiu um dos mais famosos personagens animados e uma das marcas da Disney, Mickey Mouse, na película *Steamboat Willie*. Com o sucesso, a produtora cresceu e investiu de vez em filmes animados.

Na era de ouro da Disney, Walt Disney e seus “Nine OldMen” (Os nove veteranos, principais animadores do estúdio) trabalhavam incansavelmente para produzir

desenhos animados para as massas e criar o que se tornaria o padrão para os longas-metragens animados do Ocidente. Lançaram *Branca de Neve e os sete anões* (1937), *Pinóquio* (1940), *Fantasia* (1940), *Dumbo* (1941) e *Bambi*. Cada um desses filmes é um marco cultural e, à sua maneira, pioneiro – como no caso da mistura de animação e gravação sonora estereofônica de *Fantasia* ou do equilíbrio entre momentos de grande emotividade e passagens sombrias em *Pinóquio* e *Bambi*. (FRAYLING, 2011, p. 144).

Dessa forma, outros estúdios como Fleischer, MGM (Metro Goldwyn Mayer) e Warner Bros criavam suas próprias séries e filmes animados. Fleischer produziu *Betty Boop* (1930), que, segundo Frayling (2011), na época de sua aparição, houve controvérsia, pois relacionavam a personagem à inocência e à sensualidade. Outro sucesso da produtora foi a criação do personagem *Popeye* (1933), que se tornou o herói da empresa. A MGM teve como seu primeiro reconhecimento a primeira aparição de *Tom e Jerry* (1940). Já a Warner, possuía sua própria série de filmes animados com a *Turma do Pernalonga* (1930) e *Merrie Melodies* (1931).

Frayling (2011) via vantagem na produção dos curtas-metragens da Warner, pois eram personagens quase que anárquicos e bastante diferentes do estilo sentimental e perfeccionista da Disney. Dito isso, a gama de filmes animados aumentava e o público agradecia por possuir essa diversidade. “O único limite dos filmes animados é a imaginação e há mais de um século que crianças e adultos se deixam fascinar e divertir pelo cinema de animação” (FRAYLING, 2011, p. 145).

Em vista disso, para Frayling (2011), na adaptação de *Três Porquinhos*, a Disney passou a utilizar o *storyboard*, ferramenta que funciona como uma espécie de roteiro, mas com desenhos que exibem as sequências exatas do filme. Esse recurso é usado até hoje em diversos tipos de filmes, incluindo *live-action*. Outro filme da Disney que inovou tecnicamente foi *O Velho Moinho* (1937), com a câmera de múltiplos planos que possibilitava efeitos tridimensionais. A produção, inclusive, ganhou Oscar de melhor curta-metragem pela originalidade técnica. Esse recurso foi usado no mesmo ano na produção de *Branca de Neve e os sete anões*.

A técnica de animação com a câmera multiplano revelava-se trabalhosa, visto que cada fase do movimento dos personagens envolvidos na cena devia ser desenhada em cinco lâminas transparentes, representantes de planos distintos. Na sequência, tais lâminas eram sobrepostas, respeitando uma distância máxima de trinta e cinco centímetros entre uma e outra. Tais lâminas eram filmadas simultaneamente com uma câmera capaz de abarcar, de uma única vez, os cinco níveis de profundidade. A sensação de profundidade e de tridimensionalidade obtidas comparavam-se àquela conquistada através de filmes com imagens reais. (FOSSATTI, 2009, p. 7).

De acordo com Fossatti (2009), outro curta importante pela renovação técnica foi *Gerald McBoing-Boing* (1951), dos estúdios UPA, por ligar um estilo geométrico a uma rápida narrativa. Era característica da UPA a economia nos traços e os diálogos satíricos em suas obras. Para Meckee (2006) não apenas as animações, mas o cinema no geral ganhava com a proposta da UPA com suas novas ideias de estilo gráfico e expressividade política.

Fossatti (2009) entende que a UPA influenciou nos investimentos televisivos em animações por serem de baixo custo. A Disney, atenta às dinâmicas do mercado, também começou a buscar outras opções para baratear suas produções ao mesmo tempo que não caísse sua qualidade técnica e estética. “Ciente da demanda televisiva, a técnica Hanna-Barbera era a mais popular e possibilitava o desenvolvimento de novas séries de animação” (FOSSATTI, 2009, p.10). Essa técnica, segundo a autora, era caracterizada pela simplificação, usufruindo de poses-chave demarcada pelos movimentos das personagens. Com isso, era mais fácil reutilizar essas poses (ou quadros) em outros episódios, barateando, assim, os custos e impulsionando as animações no espectro televisivo, principalmente na década de 50.

Outro momento a se destacar da Disney no âmbito cinematográfico foi na década de 90. Filmes como *A Bela e a Fera* (1991)⁷ e o *Rei Leão* (1994) deram início a mescla de filmes de desenhos práticos com efeitos 3D. Na época, a evolução da tecnologia digital já ganhava espaço significativo no cinema e a Disney, na visão de Fossatti (2009), soube explorar essa tecnologia muito bem ao mesmo tempo que mantinha seus traços tradicionais.

Em vista disso, com o avanço dos efeitos digitais e da computação gráfica auxiliavam cada vez mais as produções animadas, principalmente quando a Pixar lançou seus primeiros curtas: *Luxo jr* (1986) e *Tin Toy* (1989)⁸. Essas produções da Pixar, de acordo com Fossatti (2009) foram significativas para o cinema animado, pois a partir delas as demais produtoras do gênero investiram em mais conteúdo para suas obras.

Diante disso, entendendo a potência da tecnologia digital, a Disney se une a Pixar (produtora de filmes animados digitalmente que havia surgido em 1986), lançando o primeiro filme dessa parceria em 1995, *Toy Story*. O filme foi o primeiro da história do cinema a ser realizado totalmente de maneira digitalizada. “As tecnologias digitais tiveram influência de cineastas como Steven Spielberg e George Lucas, uma vez que se valeram de suas potencialidades para o desenvolvimento dos efeitos especiais de suas produções” (FOSSATTI, 2009, p.11).

⁷ *Bela e a Fera* ainda se destacou por ser o primeiro filme de animação da história do Oscar a concorrer na categoria de Melhor Filme.

⁸ Ganhou Oscar de Melhor curta animado.

Se, inicialmente, a computação gráfica encontrava-se inserida apenas em fragmentos filmicos, através da especialização técnica, tal recurso teve uma penetração massiva nas animações, apresentando inovadoras possibilidades. George Lucas constatou que a animação digital tornara-se um padrão na indústria, sendo capaz de garantir qualidade às produções. “Toy Story” rompeu com convencionalismos da época - não musical, mas dotado de personagens originais e com uma história moderna. Seus personagens transpareciam verossimilhança e profundidade. Paralelamente a “Toy Story”, no Brasil finalizava-se a produção de “Cassiopéia” (NDR), também totalmente digitalizada. Sem recursos para distribuição, coube a esta animação o segundo lugar no ranking de pioneirismo das produções digitalizadas. (FOSSATTI, 2009, p. 13).

Para Coelho (2004), as animações de Disney e Pixar mantiveram qualidade e sucesso com obras como *Vida de Inseto* (1998), *Toy Story 2* (1999) e *Monstros SA* (2001), porém viu seu reinado ser ameaçado com a produção de animações de estúdios como a DreamWorks Animation SKG e a 20th Century Fox Animation, proporcionando-se, assim, uma competição acirrada na categoria.

A DreamWorks Animation SKG foi criada em 1994 tendo como um dos seus fundadores Steven Spielberg e também estabeleceu uma nova fase do cinema de animação. “desde 1998, com o lançamento do pioneiro *Formiguinhaz* e *Príncipe do Egito*, os estúdios comprometeram-se com a animação digital, bem como com a técnica de massa de modelar em *Fuga das galinhas*” (FOSSATTI, 2009, p 16). Contudo, o grande momento da empresa foi no filme *Shrek* (2001), que contava com um humor diferente dos filmes de animação, além de fazer uma sátira aos filmes Disney.

Já a *20th Century Fox Animation* não conseguiu angariar um grande público com seus dois primeiros longas: *Anastácia* (1997) e *Titan* (2000), que mantiveram os traços tradicionais das animações, utilizando pouco conteúdo digital. Apenas com *A Era do Gelo* (2002) houve um alcance de público e de crítica, sendo o primeiro filme do estúdio a contar por completo com computação gráfica.

Em 2000, a Academia de Artes e Ciências Cinematográficas criou uma nova categoria do Oscar, especialmente voltada à premiação dos filmes de animação. O primeiro vencedor desta categoria foi “*Shrek*” (DREAMWORKS ANIMATION SKG, 2001). Outros importantes filmes de animação ganharam a aceitação do público, dentre eles “*Procurando Nemo*” (DISNEY; PIXAR, 2003) e “*Os Incríveis*” (DISNEY; PIXAR, 2004), primeiro filme da Pixar com personagens humanos. O conteúdo destas produções, muitas vezes, remete o espectador a dilemas existenciais, amenizados pelo onírico e pela fantasia que os envolvem. (FOSSATTI, 2009, p. 16).

Ao mesmo tempo em que esses estúdios focavam nesse tipo de tecnologia, outros recursos ganhavam espaços em certas produtoras. *Final Fantasy* (2001), da Square Company,

e *O Expresso Polar* (2004), da Warner Bros, contaram com personagens animados no lugar de atores, revelando uma maneira mais realística e possibilitando a influência para usos tecnológicos para construção de filmes como *Avatar* (2011), de James Cameron.

Quanto à tecnologia 3D, Fossatti (2009) considera filmes como *Bolt* (2008) e *UP* (2009), da Disney/Pixar, como fundamentais para o avanço de produções cinematográficas com recursos 3D.

Por fim, voltando à discussão inicial deste capítulo, sobre a potência do extraordinário que as animações possibilitam, evoca-se o pensamento de Eco (1991), que traduz um pouco do que os desenhos são capazes:

Estritamente afim a estes, eis que o dicionário reconhece como signo (e a fala comum permite chamá-lo de ‘desenho’) qualquer procedimento visual que reproduz os objetos concretos, como o desenho de um animal, para comunicar o objeto ou o conceito correspondente, o que torna comum o desenho e o diagrama? O fato de que nos dois podem operar-se transformações a fim de prognosticar: desenho um bigode no meu retrato e sei como vou ficar se deixá-lo crescê-lo. O que os divide? O fato (na certa, apenas aparente) de que o diagrama corresponde a regras precisas e ultracodificadas de produção, enquanto o desenho reproduz um objeto concreto. Mas nem sempre isso é verdade: os unicórnios no brasão real inglês estão por uma abstração, por um objeto fictício, no máximo por uma classe (imaginária) de animais. (ECO, 1991, p. 20).

A partir disso, nota-se a considerável relevância que as produções do tipo conseguiram atuar no cinema como um todo, permitindo, inclusive, discussões em torno do próprio fazer cinematográfico. Dessa maneira, busca-se compreender como são/foram realizadas as animações no Japão. O que as diferencia e o que as assemelha? Houve influências de uma para outra?

3.1 Animê: a animação japonesa

Antes de se aprofundar na vida do diretor Hayao Miyazaki, é importante entender um pouco o mercado (ou subgênero) do qual ele está inserido, o animê. Tendo se estabelecido na cultura pop ocidental, as animações japonesas tiveram dificuldades de crescerem dentro do mercado cultural japonês no seu início.

Na visão de Gushiken (2011), a animação no Japão é tão remota como o próprio cinema. Estima-se que os primeiros curtas do gênero datam de 1913, por meio de Seitaro Kitayama, criando adaptações de fábulas infantis do país. Sua película *O Menino Pêssego* (1918) foi a primeira animação japonesa apresentada no exterior. Mas o animê, como é conhecido atualmente, tendo em vista todas as características que o definem, passou por uma série de

mudanças no percorrer do século XX. Sua maneira híbrida determinou um novo conceito dentro do formato das animações, possibilitando, dessa forma, até novos aspectos estéticos no gênero animado.

Para Gushiken (2011), a diferença entre o animê e as animações ocidentais já se inicia pelo fato de o primeiro se pautar, em grande escala, nos mangás: “Tendo iniciado timidamente seu período de exportação na década de 60, os animês só alcançam popularidade significativa no ocidente a partir dos anos 80, tendo como boom a década posterior” (GUSHIKEN, 2011, p. 2). No Brasil, segundo Faria (2008), o conhecimento desse tipo de série animada se repercute com a chegada de *Os Cavaleiros do Zodíaco*, distribuído pela Rede Manchete nos anos 90.

Ainda para Gushiken (2011), o animê se consolidou no universo pop japonês com o fim da Segunda Grande Guerra, pois ocorreu uma influência considerável da cultura americana no país oriental. O período de ocupação das tropas americanas no Japão permitiu um contato mais direto do povo japonês com as escolhas artísticas provenientes dos estadunidenses. A partir desse período, como destaca o autor, o Japão não investiu apenas no cinema e em quadrinhos (mangás), mas também em músicas do gênero *pop* e, mais tarde, nos *games*.

Em 1917, vinte anos após a chegada do cinema ao Japão, os primeiros artistas japoneses começaram a produzir animações no país. De início as produções comerciais de animação no Japão sofreram uma grande carência de recursos, a maioria dos pioneiros nessa área trabalhava em seus próprios estúdios e com pequeno capital. (GUSHIKEN, 2011 p.6).

Assim, depois de passar por vários momentos irregulares, de pouco investimento e de censura no período militar das décadas de 30 e 40, as animações japonesas ganham mais espaço e liberdade na década de 50, ocupando um lugar de destaque por meio de produtoras como Toei Animation, fundada em 1948. O estúdio lançou o filme que é intitulado como a primeira animação com cores do Japão, *A Lenda da Serpente Branca* (1958) que, de imediato, foi um sucesso e já demarcou algumas características do animê como os olhos grandes das personagens e a promoção de mitos e lendas. Faria (2008) considera que essas principais características ligadas à estética, linguagem e abordagens temáticas, por exemplo, advém do mangá. No Japão, se tornou comum promover adaptações de animês ligados aos mangás e essa máxima vale para séries e filmes:

Foi nos anos 50, com a influência ocidental do pós-guerra, que um desenhista chamado Osamu Tezuka revolucionou o mangá e o animê, dando ainda mais ênfase aos olhos grandes e brilhantes, e juntando aos quadrinhos técnicas de enquadramento cinematográfico e animação (que acabaram caracterizando o animê), influenciado por Walt Disney e Max Fleisher. (FARIA, 2008, p.5).

Segundo a autora, Tezuka foi um marco para a cultura japonesa e chegou a ter o apelido de “deus do mangá”. Ele lançou o primeiro animê na televisão, *Manga Calendar* (1962), que teve audiência instável. Porém, *Atom Boy* (1963), baseado no quadrinho do próprio autor, foi um sucesso e ficou três anos na TV. A herança deixada pelo desenhista se tornou um dos fundamentos da indústria de mangás e animês no Japão desde sua época até os dias atuais.

A partir disso, na década de 70, na visão de Gushiken (2011), os animês se consolidam no mercado japonês de entretenimento, possuindo números respeitáveis e superando, por vezes, o setor automotivo, por exemplo. Já na década de 80⁹, os animês começam a focar um pouco mais no gênero de ficção científica e, por meio da popularidade no mercado americano, essa indústria começa a se espalhar pelo globo, trazendo originalidade no meio sci-fi. “Nos anos 90 os animês experimentam seu boom pelo mundo, sendo popularizados com as séries para televisão, sobretudo com Cavaleiros do Zodiaco e Dragon Ball” (GUSHIKEN, 2011, p.11).

Sobre essa temática, Sato (2005) afirma que as discussões perpassam diversos assuntos, tais como homossexualidade, universo *ciberpunk*, questionamentos científicos, temas infanto-juvenil, horror, sexualidade, metafísica, violência, etc. Além disso, Luyten (2000) afirma que as histórias narradas pelos animês representam o sonho do povo japonês, contribuindo por uma maior identidade do público com os heróis em tela:

No moderno mangá (e animê), os heróis são desenhados a partir do mundo real. Neste aspecto incide a diferença fundamental em relação aos personagens ocidentais – são pessoas comuns na aparência e de conduta modesta. Podem ser funcionários de companhias, estudantes, aprendizes em restaurantes, esportistas, donas de casa que entretanto, no decorrer da história, podem realizar coisas fantásticas. Podem se envolver em romances, voar para o espaço ou se defrontar com um suposto chefe de escritório numa sangrenta batalha. Eles podem ser tudo o que desejam, em imaginação, desde que se atenham às normas de sua vida social (LUYTEN, 2000, p.71).

Faria (2008) acredita que:

Diferente de nossos super-heróis, a vida comum e cotidiana não é apenas um disfarce sob o qual se esconde um super-homem, pois pessoas comuns como as que vemos na rua, correspondem às mesmas que, no mangá, trabalham suas potências, desenvolvem seus poderes, tudo isso sem necessariamente precisar modificar ou ocultar sua aparência. (FARIA, 2008, p.15).

⁹ A década de 80, para o animê, ainda foi marcada pelo surgimento do Studio Ghibli (produtora de Miyazaki) e do filme *Akira* (1988). Baseado no mangá de mesmo nome o filme foi um sucesso no mundo inteiro e influenciou o gênero de ficção científica.

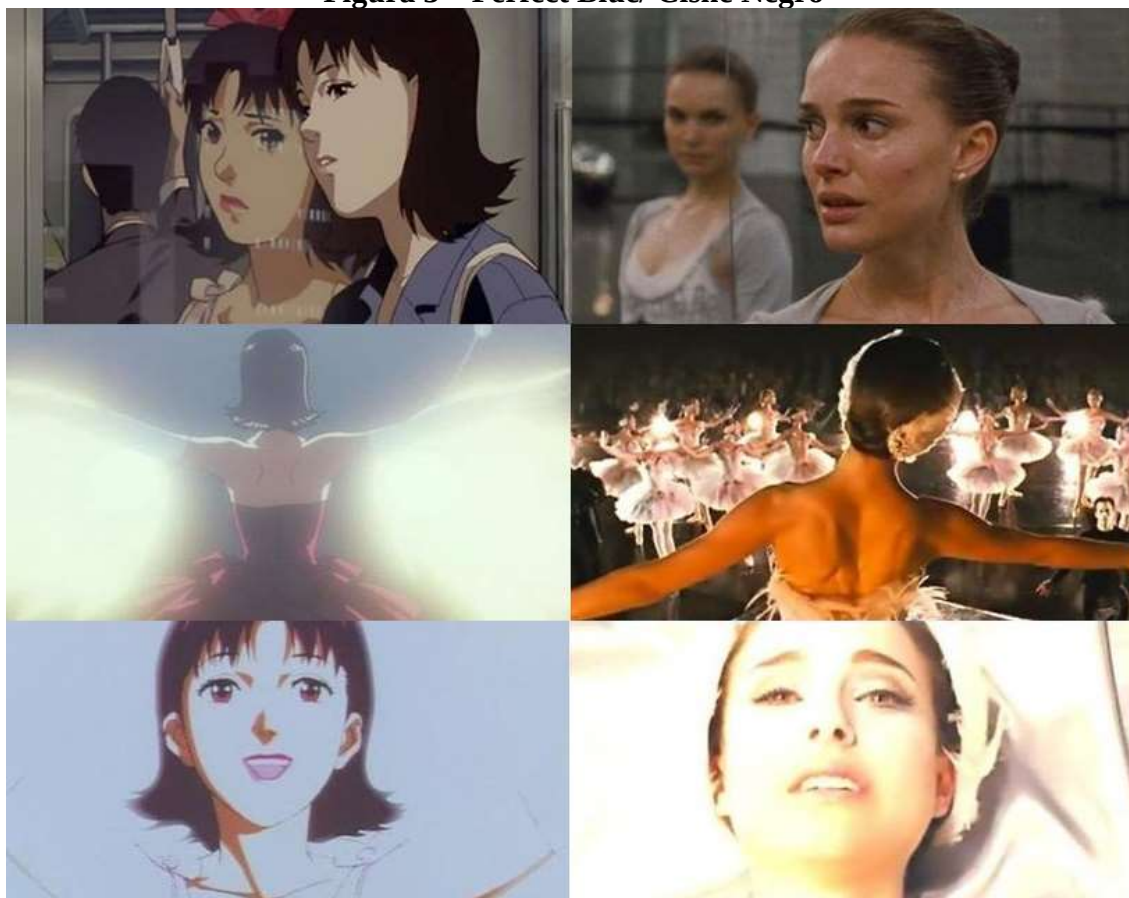
Para exemplificar, tomaremos o longa *Perfect Blue* (1997) como filme que possui as marcas ditas acima. O animê, dirigido por Satoshi Kon e distribuído pela HiroakiInoue propõe reflexões sobre questões do dia a dia. Até mesmo sua violência gera reflexão sobre os problemas sociais, como o estupro ou até que ponto o fanatismo por um artista pode chegar. O terror psicológico sentido pela personagem central, Mima Kirigoe, cantora de uma banda, é promovido pela perseguição de um fã, Uchida. Essa obra, para Faria (2008), inspirou, de certo modo, dois filmes de Darren Aronofsky, *Requiem para um Sonho* (2000) e *Cisne Negro* (2010), (Ver Figura 2 e 3), e o diretor já afirmou que possui interesse em fazer uma versão live-action da animação japonesa.

Figura 2 – Perfect Blue/ Requiem para um sonho



Fonte: (THE CULT..., 2015).

Figura 3 – Perfect Blue/ Cisne Negro



Fonte: (7 MOVIES..., 2018).

Porém, esse é apenas um exemplo entre vários que existem no tocante à influência de animês em filmes ocidentais, pois o foco dessa pesquisa não é tal mosaico. Entretanto, ele serve como contexto para demonstrar a significância que os desenhos animados japoneses exercem no cinema e séries, em uma perspectiva geral.

3.2 Miyazaki: uma vida e uma obra construídas em torno da animação

De acordo com o levantamento feito por Oliveira (2016), Miyazaki nasceu em Tóquio em 05/01/1941¹⁰, e hoje é um importante roteirista, diretor e desenhista. Ao longo de sua carreira, como será mostrado a diante, Miyazaki foi ganhando notoriedade e respeito ao redor do mundo. Suas obras conquistaram numerosos fãs ao redor do mundo, recepções, em suma, positivas pela crítica, além da conquista de respeito por profissionais dentro da área

¹⁰ Nessa data, a Segunda Guerra estava a todo vapor. Essa situação de guerra e pós-guerra vai nortear Hayao Miyazaki para o resto da vida.

cinematográfica, como, por exemplo, Akira Kurosawa¹¹. Desde a infância, o interesse de Miyazaki por desenhos era patente. Enquanto seu pai e tio trabalhavam com construção aeronáutica, ele ilustrava aviões que mais gostava¹². Por ter vivenciado a segunda Grande Guerra, mas, principalmente, as consequências do pós-guerra, o criador, talvez como forma de escape daquela realidade da qual vivenciou e em que seu país se encontrava, desenhava mangás no período escolar.

Ainda segundo Oliveira (2016), a entrada de Miyazaki para esse ramo começa em 1963 como diretor da *Toei*. Desde essa época, Miyazaki já evidenciava em suas artes conspécções que, com o passar do tempo, se tornaram suas marcas. Além da desaceleração do tempo, degustação do presente e valorização da natureza (típico do cinema japonês), o animador demonstrava sinais da sua perspectiva acerca do homem no mundo como suas propostas para as buscas sentimentais do ser, o discurso antibélico, passagens sobre o voo e uma forte presença do feminino. No ano de 1971, conheceu seu maior companheiro de trabalho e um dos seus melhores amigos, Isao Takahata, no estúdio de televisão e filmes *Pro A*, onde realizaram trabalhos envolvendo histórias animadas e *stop motion*. Após esse serviço, ambos são contratados pela *NipponAnimation*, produtora de maior reconhecimento, que possuía como foco séries animadas voltadas para TV, com consideráveis índices de audiência.

Foi no ano de 1979, agora como animador na *TokyoMovieShinsa*, em que Hayao Miyazaki promoveu seu primeiro longa-metragem, *O Castelo de Cagliostro*, narrativa aventureira que narra a história de um ladrão cavalheiro. Em 1984, Miyazaki deu prosseguimento ao seu mangá – elaborado havia dois anos – com altos picos de vendas, transformando-o em filme, *Nausicaä - A Princesa do Vale dos Ventos*. O sucesso dessa obra de temática pós-apocalíptica foi tão grande que deu margens a Miyazaki e Takahata a fundarem o estúdio de animação que mudaria para sempre suas vidas, colocando-os em um outro patamar de notoriedade na animação e no cinema, o Studio Ghibli.

Segundo Oliveira (2016), tendo como público, majoritariamente, as crianças, Miyazaki e Takahata acreditavam que, para elas, ao crescerem vendo os filmes Ghibli, as chances de terem uma mentalidade com pouco preconceito e respeito ao que é ecológico eram bastante elevadas. Eles depositam muita energia e esperança nesse funcionamento. Miyazaki busca

¹¹ No encontro promovido por uma TV japonesa, em 1993, intitulado *MiyasakiMeets Kurosawa*, o diretor de *Os setes Samurais* (1954) afirmou ter se emocionado bastante com *O Serviço de Entregas de Kiki* (1989) e colocou *Meu Vizinho Totoro* (1988) como um dos seus filmes favoritos.

¹² Percebe-se a relação emotiva que o diretor já demonstrava para com a aviação. Talvez esse elo tenha tamanha potência, em função da nostalgia paterna, que tal fato pode trazer para a representação do voo incontáveis significados.

atingir o ponto que faça as crianças buscarem seus sonhos. Afinal, o diretor conseguiu alcançar algumas de suas aspirações, mesmo crescendo em um mundo difícil e violento como o da Segunda Guerra Mundial. É o que fazem artistas mais perfeccionistas e idealistas, confiando em suas obras e no respectivo potencial que elas carregam para mudar o mundo de uma certa forma. Antes de aprofundar nos filmes realizados pelo Studio Ghibli, é relevante entender a escolha do nome Ghibli. Oliveira (2016) ajuda no esclarecimento do tema:

O soletrar de “GHIBLI” É Jiburi (ジブリ), uma palavra de origem italiana que significa “o vento quente que sopra no deserto do Saara”. Também é nome de um avião militar de reconhecimento italiano usado durante a Segunda Guerra Mundial e foi escolhido pelo aficcionado por aviões, Hayao Miyazaki. Aparentemente, esse nome foi dado com o desejo de que um vento quente assim soprasse no mundo da animação japonesa. A paixão de Miyazaki pelos aviões tem raízes na sua infância, pois sua família era dona de uma fábrica que produzia lemes para aviões. Em virtude da sua experiência de guerra e de fuga, em virtude de um bombardeio, para cidade de Utsunomiya (宇都宮) junto com os parentes, foram deixadas marcas muito profundas e depois essas estariam presentes na sua obra e em suas recorrentes demonstrações de pacifismo (OLIVEIRA, 2016, p. 124).

Os filmes Ghibli, em destaques aqueles concebidos por Miyazaki, têm como pressuposto discutir as relações dos humanos com o mundo, mesmo que para isso seja necessário a interferência do fantástico. É comum a presença de criaturas ou magias nos filmes da marca.

Assim, os elementos que constituem a narrativa de Miyazaki, em especial o voo, proporcionam uma variação de significações sobre a interação homem/mundo. Possivelmente, seja esta a intencionalidade de Miyazaki: moldar o relacionamento do personagem com o espaço diegético, por meio da *mise en scène*, e, dessa forma, incentivar a promoção do entendimento de mundo do espectador por meio da consciência crítica.

Em 1996, com o sucesso mundial não apenas das produções Ghibli, mas de outros animês japoneses, a Disney constatou o valor desses filmes e fechou um acordo com o estúdio de Miyazaki e Takahata. A união se resumiu à distribuição global da marca Ghibli, mas com o selo Disney de avaliação. Tal parceria foi tão significativa que abriu as portas para o reconhecimento dos filmes de Miyazaki. Em 2003, o longa *A Viagem de Chihiro* conquistou o Oscar de melhor animação, além de outros prêmios internacionais. Dessa forma, o nome Ghibli e Miyazaki alcançaram um *status* jamais antes sentido por um determinado desenhista oriental, em termos cinematográficos.

A distribuidora também conseguiu homenagens em outras obras cinematográficas, a mais famosa delas foi em *Toy Story 3* (2010), em que há o personagem Totoro, figura esta

surgida em um filme de Miyazaki chamado *Meu Vizinho Totoro* (1988). John Lasseter, chefe de criação da Pixar e um dos diretores da trilogia *Toy Story*, em uma entrevista dada ao Hollywood Reporter, em junho de 2012, afirmou que a Disney ou Pixar sempre que estão sem ideias observam cenas de filmes Ghibli para se inspirarem.

Como explorado anteriormente, os filmes do estúdio Ghibli atingiram, no traçar do período, êxitos no público e na crítica. São ao todo 21 realizações animadas ao longo da história, conforme a lista abaixo, de acordo com o ano de lançamento:

- a) O Castelo do Céu (1986);
- b) Túmulo dos Vagalumes (1988);
- c) Meu vizinho Totoro (1988);
- d) O Serviço de Entregas da Kiki (1989);
- e) Memórias de Ontem (1991);
- f) Porco Rosso: O último Herói Romântico (1992);
- g) Eu Posso Ouvir o Oceano (1993);
- h) Pom Poko: A Grande Batalha dos Guaxinins (1994);
- i) Sussurros do Coração (1995);
- j) Princesa Mononoke (1997);
- k) Meus Vizinhos: Os Yamadas (1999);
- l) A Viagem de Chihiro (2001);
- m) O Reino dos Gatos (2002);
- n) O Castelo Animado (2004);
- o) Contos de Terramar (2006);
- p) Ponyo – Uma Amizade que Veio do Mar (2008);
- q) O Mundo dos Pequeninos (2010);
- r) Da Colina Kukuriko (2011);
- s) Vidas ao Vento (2013);
- t) O Conto da Princesa Kakuya (2013);
- u) As memórias de Marnie (2014).

As *Memórias de Marnie* (2014) foi um retorno mais discreto, principalmente no que tange ao número de espectadores e apreciadores de cinema. Em 2016, o Studio Ghibli formou uma coprodução com outras produtoras para a constituição do longa *A Tartaruga Vermelha*.

Tendo isso em vista, infere-se que estudar as animações japonesas permite acesso à discussão do próprio cinema atualmente, não apenas por ser um estado de “modismo” a demasiada admiração dessa aérea do audiovisual, mas pelo próprio potencial progressivo de sua popularização. Nesse caso, evidencia-se a colaboração significativa que Miyazaki, junto com seus parceiros conseguiram dar para o cinema e cultura.

Com o passar dos anos o diretor conseguiu instaurar um elo entre suas obras, de raízes e referências orientais para com o mundo ocidental. Talvez, se for possível permitir tal interpretação, o animador japonês se vê diante de uma transnacionalidade mundial, com fortes elementos japoneses, mas que se interligam e se recriam com outras. Segundo Oliveira (2016), essa ideia se baseia em Yoshioka:

Yoshioka classifica o passado em Miyazaki em dois tipos: o histórico e o pessoal e *A Viagem de Chihiro* é artisticamente especial porque os une com uma totalidade cinematográfica. Aqui o autor reforça a preliminar rejeição do diretor ao fato da cultura japonesa ser única e sua aproximação do ocidente. O contato com uma faceta mais relacionada com o restante da Ásia pelo viés da natureza, faz com que não haja como o diretor negar o seu “ser” japonês, e a descoberta do entrelaçamento da cultura japonesa com o restante do continente fez Miyazaki “reencontrar” uma niponicidade, a partir de uma outra perspectiva mais global e ampla. (Oliveira, 2016, p.160).

Como observado, a história da *A Viagem de Chihiro* (2003), por exemplo, mobilizou variados temas de pesquisa e questionamentos tanto no ocidente quanto no oriente. Isso é curioso, já que Miyazaki sempre afirmou que suas obras são voltadas para o público japonês, com o intuito de discutir os valores sociais de seu país natal. Segundo Oliveira (2016), o motivo desse sucesso deve-se também ao fato de que problemas sociais e familiares que ocorrem em diversos lugares do mundo foram tematizados nos filmes do diretor em questão: “é um filme que não abre mão das suas conexões realísticas (poluição, a situação das famílias na bolha dos anos 80), mitológicas (sejam elas nipônicas ou não como Baba Yaga da mitologia russa), e com os contos de fadas tradicionais” (OLIVEIRA, 2016, p. 162). Dessa forma, a atenção de qualquer pessoa que se encontra nesse lugar de anseio e busca é imediata. Essa narrativa, representada por abundantes metáforas, revelam sentidos que conectam o sujeito com o mundo que o cerca. Sua múltipla faceta de produções de sentidos faz de Miyazaki um diretor comunicacional, carismático e denso:

Hayao Miyazaki é um dos exemplos desse cenário intersemiótico, intercultural, e talvez a dinâmica interior da sua obra *A Viagem de Chihiro* seja o ápice dessa intersemiotividade. Uma pluralidade de elementos, portadores de um sentido atual e empático para culturas tão diferentes, mas calcados firmemente em uma sociedade, cujo funcionamento está em boa parte pautado pelo tempo mítico e uma mitologia onipresente. No entanto, a literatura re-interpretada, relida através dos seus filmes,

propicia uma experiência midiática intercultural sine qua non. (OLIVEIRA, 2016, p.164).

Miyazaki, apesar de não ter gostado da parceria feita com a Disney (ESPECIAL, ..., 2018), é inegável que a união rendeu bons frutos ao estúdio do diretor japonês. Além das distribuições em larga escala no cenário mundial de suas produções, filmes como *Ponyo - Uma Amizade que Veio do Mar* (2008) teve um investimento de 3,4 bilhões de ienes (PONYO, ..., 2018), além de contar com dublagens de atores conhecidos Cate Blanchett, Matt Damon e Liam Neeson. Como lembra o site AdoroCinema, apesar de o filme não ter tido o mesmo efeito que *A Viagem de Chihiro* (2003), a distribuição da obra permitiu com que o cineasta ficasse mais conhecido e admirado.

Foi tema deste capítulo como as animações (ocidentais e orientais) se desenvolveram e se estabeleceram no universo do audiovisual. Suas semelhanças e discordâncias, influências e características, contribuem, assim, para um convite do que é o fazer cinematográfico em vários níveis. Somam-se a isso as evidências em torno da coletânea criada por Miyazaki, captando passagens de sua vida que o levaram para esse caminho, além de destacar sua consideração para com o cinema. Portanto, todos os elementos trazidos aqui à baila são de vital relevância para o entendimento do que é imagem em movimento em formato animado. Falta, todavia, compreender como essa repercussão, por meio da obra de Miyazaki, consegue efetivar o que é estilo e assinatura visual no cinema de animação.

Logo, no próximo capítulo, serão discutidas a construção e a definição de estilo. Os artifícios usados para inferir que certas idiossincrasias são mais do que idiossincrasias. São uma concepção argumentativa do autor por meio de recorrências, conforme será apresentado.

4 ESTILO

Para dar embasamento teórico à pesquisa, é necessário apresentar teorias e conceitos que permitam compreender melhor o cinema de Miyazaki. Para isso, neste capítulo, serão levantadas ideias que dialogam com o fazer e o criar cinematográficos do diretor, direcionando aspectos que permitam analisar o estilo narrativo do cineasta pesquisado e de como a obra do diretor sedimenta as configurações desse estilo. Em suma, como eixo temático, serão dispostas, ao longo do capítulo, as teorias discutidas e como elas podem ser tomadas, em conjunto, como perspectivas teóricas para análise dos filmes apresentados aqui na pesquisa.

Dentro do seu modo estético de ser, como exibido anteriormente, o cinema também é uma espécie de dispositivo comunicacional e, no caso de Miyazaki, seus gestos próprios, ao longo de sua filmografia, são permitidos graças à existência de seu estilo cinematográfico.

Entender suas escolhas estilísticas com relação à propriedade criativa de um longa é discutir o cinema de animação, o cinema japonês e, em última instância, o próprio cinema. Para isso, compreende-se que certas teorias se prestam melhor à análise do material artístico do diretor japonês. Ao realizar isso, busca-se evidenciar que essas particularidades de Miyazaki configuram circunstâncias que caracterizam o estilo do diretor.

Para este estudo, primeiramente, será debatido o conceito ligado ao ato estilístico, tendo como base as leituras em torno de concepções de Discini (2004). No que concerne à exploração de estruturas narrativas que fundamentam a criação de personagens e de como um autor ao criar sua obra por meio de uma gama de possibilidades consegue se conectar com uma delas e efetuar sua ideia, Bakhtin (2008) será lembrando como um dos destaques diante dos termos citados. Adiante, o estudo revelará algumas formas de criações estéticas dentro do cinema, como uma estrutura de acordo com Baptista (2002), Oliveira (2015), Andrade (1996) e Brait (2005). E, por fim, será debatido o conceito de teoria do autor, guiado pela ótica de Stam (2003), Rocha (2003) e Carvalho (2015). Essa teoria se torna essencial para o entendimento em torno dos atos reiterados de um diretor ao produzir seus filmes.

Partindo da concepção de estilo de Discini (2004), entende-se o seguinte:

Traz consequências pensar em estilo sob a perspectiva de um sujeito que é construção do discurso, ou efeito de sujeito que, apreensível de uma totalidade de discursos enunciados, apresenta-se como recorrência de traços de conteúdo e expressão do enunciado dessa totalidade. Ao não se circunscrever ao dito, enquanto o raso da expressão textual, ao reconstruir quem diz pelo modo de dizer o que diz, o olhar do analista, instrumentalizado pelo percurso gerativo do sentido, reconstruirá o sentido imanente da totalidade, confirmando-a como *nemo/totus/unus*. Tal confirmação, aliás, faculta a observação da totalidade numérica, já que a unidade recortada, unidade

integral, pressupõe a totalidade integral e a unidade partitiva. O analista terá à mão a totalidade integral, quando tiver sob seu olhar a unidade integral, já que por elas perpassa a unidade partitiva, que é o sentido potencial e homogeneizador da totalidade. Isso não deixa de representar uma economia de procedimentos de análise. (DISCINI, 2004, p. 270).

Diante disso, Discini (2004) acredita que o estilo de um autor pode ser apreendido de uma totalidade a partir de uma recorrência que se observa no plano do conteúdo e no plano da expressão¹³. A autora considera que o estilo, as formas e a criação dele, é um efeito de sentido e, dessa forma, construção de discurso. “Dissemos que o efeito de estilo emerge de uma norma, determinada por recorrências de procedimentos na construção do sentido de uma totalidade” (DISCINI, 2004, p. 37). Chama-se atenção aqui para o termo ‘recorrências’ no trecho destacado, pois a pesquisa busca entender que as frequentes repetições de elementos reforçam o estilo do diretor.

Em vista disso, acredita-se que a recorrência das características citadas nos filmes do diretor Miyazaki sejam elementos que passam a constituir-se como estilo nas obras do cineasta, funcionando como discurso do autor. Ao estudar essas maneiras recorrentes em sua obra, pode-se reconhecer a relevância delas nos filmes do diretor como identidade que se constitui como efeito de sentido. Infere-se que o voo ou os personagens femininos, por exemplo, podem não ser apenas um ingrediente a mais nos temas de Miyazaki, mas marca estilística das obras desse autor.

Dito isso, percebe-se, com base em Discini (2014), que um estilo é essa recorrência de traços, seja no plano do conteúdo (temas, figuras, personagens, espaços, tempos etc.) ou na expressão (como as escolhas do diretor por privilegiar um tipo de câmera, movimentos de câmera, lente, fotografia, edição, direção de arte, pós-produção, efeitos de câmera etc.).

Soma-se a relação que a autora determina em função da totalidade e das partes que configuram o estilo. Na visão dela, a forma como um efeito recorrente se dá pode demonstrar outros caminhos. A identidade no estudo do estilo remete também à diferença interna à obra e em relação a outras obras, como destaca Discini:

Se só entendemos continuidade pela pressuposição recíproca com a ruptura; se só se entendem iterações pela pressuposição recíproca com suspensões; se a semelhança pressupõe diferenças e vice-versa, as recorrências, que apontam para o fato de estilo, têm pressupostas rupturas, suspensões e diferenças no sentido da totalidade, sem que a unidade se perca. Assim se constituem traços pertinentes de cada parte, que traz em si a totalidade. Ao falar em estilo, lembremos, enfim, que falamos não apenas de um todo autocentrado, fechado em si mesmo, base do efeito de identidade, mas também

¹³ Correlatos aos conceitos de significado e significante pela concepção do linguista dinamarquês L. Hjelmslev, baseado em Saussure.

de um todo que se constitui pela abertura do diálogo, o que acaba reforçando o próprio conceito de unidade da totalidade. (DISCINI, 2004, p. 59).

Veja-se, por exemplo, numa recorrência de Miyazaki: as personagens femininas. Se for reparado como elas foram, nos filmes aqui pesquisados, demonstradas e construídas, perceber-se-á diferenças não apenas estéticas e etárias, mas de personalidades e preferências. O que interessa, então, conforme os termos propostos por Discini (2004), no que diz respeito às maneiras como são tratadas as características estilísticas, são como as personagens são importantes para a trama, movimentando e mudando o universo e outros personagens ao redor. Essa é umas das repetições nos filmes de Miyazaki que quando se somam às outras ajudam a gerar a totalidade no que diz respeito a identificar o sujeito:

Para entender o estilo, há também muito o que buscar na consideração do ator de uma totalidade, enquanto sujeito competente para fazer e sancionado por fazer, bem como na consideração do sujeito relacionado à competência para simplesmente ser de um modo determinado, o que supõe competência não apenas para transformações, ou advindas de transformações operadas; um sujeito definido, por exemplo, pela natureza da junção com o objeto. (DISCINI, 2004, p. 273).

Para Discini (2014), por ser o estilo um efeito de sentido, é possível a partir da análise de um conjunto de enunciados (no caso os filmes pesquisados, pode-se dizer que existem diversos tipos de enunciação), chegar ao autor implícito das obras ou, nos termos da autora, ao ator da enunciação.

Para tanto, (re) construímos o ator da enunciação, esse sujeito, cuja figura emerge como corpo, como caráter de uma totalidade enunciada. Por isso o estilo é um efeito de sentido, uma construção do discurso (DISCINI, 2014, p. 59).

Para a autora, ao discernir a respeito de padrões de certo autor, nota-se um estilo numa relação em que a base temporal e as demais características fortificam um estatuto autoral. Gomes (2015) reitera esse pensamento da construção do estilo ao afirmar que “Não restringe o estilo à apreensão de recorrências de recursos textuais e discursivos numa totalidade fechada, acabada, mas em seu processo de constituição, acolhendo a contingência e o inesperado” (GOMES, 2015, p. 249).

Discini (2004), ainda afirma que há uma devida continuidade e *modus operandi* por parte de cada autor que vai sustentar determinada obra por ser totalmente dele. Isso tudo se baseia também no fato de que o autor de certa obra conecta seus efeitos a diversos gêneros, não apenas algum em particular, além de sustentar suas referências como modo de fortificar, também, seu discurso:

Partindo do princípio de que o mesmo gênero permite a identificação de tons de voz contrastantes entre si e de que gêneros diferentes permitem a apreensão de tons de voz afinados entre si, recuperamos a máxima de Buffon, segundo a qual “o estilo é o homem”. O gênero será então considerado como organização que “renasce e se renova” em cada ato de dizer e não como sistema necrosado. Não é à toa que os discursos escolhem os gêneros em função de suas próprias coerções semânticas. (DISCINI, 2006, p. 1547).

Outros aspectos narrativos que corroboram na criação do estilo, como os personagens e suas interlocuções, podem ser observados nos estudos de Bakhtin (2008) sobre Dostoiévski, de uma maneira bem clara. Nesses estudos, ele dita as várias funções estabelecidas dentro de alguns diálogos apresentados como função de estilo. Esses diálogos são preparados pelo próprio enredo, mas seus pontos principais se colocam acima de qualquer sujeito em um campo abstrato de uma relação pura do homem com o homem:

A voz do herói sobre si mesmo e o mundo é tão plena a palavra [...] do autor; não está subordinada à imagem objetificada do herói como uma de suas características, mas tampouco serve de intérprete da voz do autor. Ela possui independência excepcional na estrutura da obra, é como se soasse ao lado da palavra do autor, coadunando-se de modo especial com ela e com as vozes plenivalentes de outros heróis (BAKHTIN, 2008, p. 5).

É interessante diferenciar, como aspecto desambiguador, aqui, a terminação “herói” sugerida por Bakhtin. O autor refere o termo ao personagem principal, aquele que ajuda a ditar o ritmo da obra. “Herói” aqui não significa, em termos práticos, a ideia romantizada e dicotômica entre bem e mal. O herói proposto por Bakhtin pode, em determinados contextos exercer funções rechaçadas pelo próprio público consumidor da obra. Ou seja, o herói remete àquela ideia do personagem mais cinzento e complexo, com características mais mundanas e discutidas do que fantasiosas.

Bezerra (2008) compreende que essas formas de diálogos podem ser entendidas como uma variedade expressiva de pontos de vistas equivalentes que, ao se aglutinarem, podem ser capazes de expressar diferentes lentes sobre um mesmo assunto, ou seja, tais interlocuções são equivalentes na medida em que mantêm, com outros do mesmo discurso, uma relação de absoluta igualdade como participante de um grande diálogo inconcluso. Essas formulações então representariam uma diversidade de consciências que se combinam em uma unidade de acontecimentos que não apenas são objetos do discurso de determinado autor, mas também estariam sujeitos daquele mesmo discurso, legitimando-as.

Entendido isso, para Andrade (1996), um diretor pode se diferenciar entre seus pares por estabelecer essas referências, uma espécie de “colagem”, e fortalecer seu próprio conteúdo. Para ele, até mesmo lugares-comuns e cenários similares entre obras podem se correlacionar esteticamente, contudo, tais obras abrem mão da suas respectivas sutilezas e representatividade. Entende-se que esse tipo de referência pode ser algo mais profundo, como uma passagem em que há uma certa homenagem sutil a algum escritor ou diretor (condição essa percebida na análise) ou um simples *easter egg*¹⁴.

Esta diversidade de vozes tem a função de propor diferentes pontos de vista sobre um determinado assunto. Marcuzzo (2008), em seus estudos em torno de Bakhtin, afirma que essas vozes textuais advêm do discurso estabelecido entre interlocutores, ou seja, o relacionamento de outros discursos na obra. Com relação a isso, a autora afirma que a concepção do discurso em torno dessa esfera comunicativa não se torna um texto pronto, fechado e acabado, pois ocorre a presença de um embate de vozes. Para o entendimento da obra, de maneira geral, é praticamente improvável uma obra pós-moderna se compor sem a ligação com outras.

A partir desse pressuposto, Frossard (2008) destaca que Bakhtin acreditava que há um predomínio na raça humana sobre o princípio da incompletude, em que “eu não me completo senão pelo olhar do outro, assim como o outro é incompleto sem o meu olhar”. (FROSSARD, 2008, p. 55). De acordo com Frossard, para Bakhtin, estamos inseridos em um diálogo, ou seja, é inevitável a interação com o outro e sua divergência do ponto de vista, fazendo com que o conflito enunciativo seja inevitavelmente presente na existência do ser humano. Leia-se que uma obra, em sua essência, perdura pela conexão autor, personagem e leitor/espectador.

A autora prossegue dizendo que a partir dessa definição, Bakhtin (2008) conclui que todo texto é um resultado de várias vozes, e que algumas dessas vozes não se anulam, mas acabam mostrando suas diferenças e, dessa forma, se completando. Algo que remete bastante a Miyazaki, já que este tem como uma de suas principais marcas a quantidade de referências e múltiplos pontos de vista que deixa evidente em seus filmes.

Desse modo, o que Bakhtin defende é que qualquer discurso é permeado por palavras ou ideias de outrem, mas essas outras vozes podem ser assimiladas, citadas ou refutadas em um discurso de forma explícita, como acontece nos romances de Dostoievski; ou podem ser disfarçadas sob o aspecto de um discurso monológico. (BAKHTIN apud FROSSARD, 2008, p.56).

¹⁴ De acordo com Frayling (2011), *easter egg*, em suma, tem um caráter cômico onde há uma certa ‘mensagem’ escondida numa obra que faz referência a algo ou alguém. Um exemplo claro é o carro do *Pizza Planet* presente em todos os filmes da Pixar, às vezes de forma clara ou não.

Assim, com base em Faraco (2005), a criação e elaboração de uma obra, primeiramente, necessita de uma influência de fora para possuir corpo, funcionalidade, estética e caracterização. Caberia ao autor da obra trazer esses elementos, sejam eles do cotidiano, de um passado remoto, acontecimentos pessoais ou extraordinários, enfim, certos fundamentos para tornar real o produto. Faraco entende que uma obra não se faz sozinha, já que para ganhar características que a classifiquem como tal é necessário se basear em elementos do real e/ou onírico, sejam eles quais forem. Assim, existe uma heterogeneidade que contribui no fazer artístico estilístico, pois existem vários discursos presentes nos filmes de Miyazaki. Estes são, em certos casos, ideológicos e culturais, mas fortificam as obras.

Discini (2004) certifica que o estilo, ao ser criado, possui esse lado dialógico, com algo já existente, com o estilo do outro já elaborado, mas que julga necessário para tonificar a obra em seu processo de composição.

[...] lembramos, primeiro, que o eu pressuposto a uma totalidade de enunciados, para ser uno, apóia-se em regularidades no modo de fazer e de ser, que constituem o fato formal, depreensível por meio do percurso gerativo do sentido, instrumento aplicado à totalidade enunciada. Tal fato, como unidade do estilo, formaliza-se, por sua vez, enquanto relação: do conteúdo com a expressão e vice-versa; do nível semio-narrativo com o discursivo e vice-versa; da enunciação com o enunciado e vice-versa, o que supõe duplicidade na própria constituição. O fato de estilo, além de unidade formal, é também considerado diferencial, o que supõe outra relação, dessa vez com seu exterior; trata-se, nesse caso, da relação discursiva de semelhança, que funda diferenças entre o eu da enunciação e o outro [...] (DISCINI, 2004, p. 181).

Na ótica proposta pela autora, a presença do outro como fenômeno de elaboração estilística é algo normal que constitui qualquer tipo de discurso. Verificando esse processo, para Discini (2004), a interação entre textos solidifica a constituição de um estilo. Dessa maneira, conforme é moldado o fator da totalidade, a referência ao outro é mantida, mesmo que ludicamente, permanecendo como figura de estilo na produção da obra.

Além disso, infere-se que no caráter da animação, o próprio desenho em si já é uma alusão a formas de pessoas, animais ou objetos já existentes. Há a existência do outro e, a partir dele, surge uma nova proposta e símbolos representativos.

Venancio (2012) concorda que para uma obra se estruturar ela necessita buscar reivindicações de outras já existentes. Miyazaki, assim como tantos diretores, utiliza-se de outras obras para constituir a sua e isso nada mais é que aplicar sua visão sobre tudo aquilo que lhe foi apresentado através do cinema de animação, como uma espécie de releitura ao passo que fortalece um estilo próprio. De acordo com Venancio (2012), essa pode ser considerada uma das marcas de grandes diretores. Para ele, essa combinatória é um mecanismo de linguagem

mediática que almeja a afirmação de um gênero discursivo. Por isso há diretores que possuem uma maneira estruturada de fazer seus filmes. Ao projetarem esse feito, os diretores se consolidam no campo cinematográfico, possuindo até mesmo uma carga metalinguística e funcionando com aquilo que Deleuze (1973) nomeia de pensamento autônomo no campo do cinema. Em outras palavras, um diretor competente é aquele que consegue moldar seus filmes com idiossincrasias próprias e influenciar sua audiência e demais cineastas. Infere-se que em Miyazaki é exatamente isso que ocorre.

Há um destaque também quando o assunto é a passagem de um gênero para outro, como uma adaptação de um mangá para um filme, por exemplo. A mudança de estilo, por mais que o autor seja o mesmo, como é o caso de Miyazaki, é inevitável, pois mesmo quando a adaptação mantiver um nível alto de fidelidade, existe uma alternância na produção e, de alguma forma, no gênero.

Brait (2005) argumenta que os dois campos de expressão (literatura e cinema) e as adaptações de personagens, originários de uma determinada cultura (ou mangá, por exemplo), contribuem para a “identidade/diversidade”. Tanto o diretor quanto o escritor assimilam um estilo através da interação com outro: “E, assim, estabelecem as proximidades e as distâncias que podem ser reconhecidas entre a prosa literária, conforme nos ensina Bakhtin, e a ficção cinematográfica” (BRAIT, 2005, p. 93).

Brait (2005) ressalta que para haver um estilo artístico, a obra deve possuir autor, herói e ouvinte. Deste modo, o estilo é formado pela maneira com que os três elementos discutem entre si, exemplificando esta manifestação com a sátira.

A questão autor/herói dita por ela remete, principalmente, à ligação efusiva dada pelo autor ao personagem central, o herói da obra. Esse elo, de acordo com ela, possibilita a criação de um novo autor, fruto da soma entre o autor da obra com o herói. Essa postura pode ditar o ritmo e fazer o leitor/espectador interpretar as cenas com o auxílio desse herói. “Aí se encontra um primeiro esboço de polifonia enquanto método artístico, que se diferencia por apresentar vozes em diálogo, distanciando-se do relativismo (só os heróis teriam a palavra) e do dogmatismo (o autor seria dono da palavra do herói)” (BRAIT, 2005, p. 14).

A autora, ao apresentar as pesquisas de Bakhtin em torno de Dostoievski, exhibe como houve uma evolução dessa perspectiva herói/narrador. De como o personagem recria anseios do autor, mas que funciona para além de um porta-voz autoral, um ser consciente e destacado,

assimilando conceitos cênicos de Bertholt Brecht¹⁵. Além disso, essa evolução das personagens permite solidificar a interação do público com as representações artísticas em tela.

Diante disso, como foi mostrado no primeiro capítulo, pode-se dizer que o cinema japonês herda as noções em torno da personagem que Dostoievski define e as noções de heróis transmitidas por Brait (2005). Kurosawa, como se sabe, foi um dos grandes nomes no plano cinematográfico e este possui uma relação intensa com o escritor russo. Kurosawa não apenas adaptou o romance *O Idiota* (1951), como também se propôs a ser um herdeiro dessa percepção artística de Dostoievski, conforme destaca Oliveira (2015). Desse modo, pode-se promover uma ponte desses conceitos a Miyazaki, pois ele, como já foi dito, assimila diversas questões (re) criadas por Kurosawa, como a ênfase em aspectos humanos, do ponto de vista moral, e a utilização de componentes que reproduzem a cultura japonesa. Dessa forma, pode-se permitir que Kurosawa represente uma das “vozes” dentro da obra animada de Miyazaki. Os personagens deles também possibilitam discutir acerca do herói/autor, arco dramático, sua respectiva onisciência e o auxílio temático para com o consumidor da obra.

Segundo Bakhtin, Dostoievski transformou a ideia em objeto de representação artística, tendo no homem de ideias o seu herói, compreendendo a natureza dialógica do pensamento humano e da ideia, esta concebida como “acontecimento vivo, que irrompe no ponto de contato dialogado entre duas consciências. [...] Como o discurso, a ideia é por natureza dialógica” (BRAIT, 2005, p.14).

Outra questão que tangencia as formas estilísticas de Miyazaki reside na concepção de criaturas e reproduções de animais antropomorfizados. Sobre isso, Discini (2004) estabelece que essas figuras representam, de forma simbólica, sentimentos humanos, que podem ser alegria, tristeza, saudade, apoiando para efeitos figurativos, os animais ali personificados podem ser esse espectro do humano para com o humano, fazendo com que esses personagens transmitam certas sensações que em uma construção narrativa torna-se mais forte junto ao público. As figuras “animais”, mesmo usadas como modo de parodiar algo, ainda são, por sua vez, imitações de seres que já existem no plano real e que quando são empregados nas animações reproduzem uma mescla entre humano e besta, por mais ambíguo que isso possa parecer.

¹⁵ Eugen Bertholt Friedrich Brecht foi um dramaturgo prussiano que revolucionou o campo cênico. Dentro da sua obra, há a concepção de que todo e qualquer personagem possui corpo e discernimento próprio, atingindo, por vezes, dependendo da sua categoria, a lógica de que pertence a um universo ficcional, quebrando o que o autor chama de Quarta Parede.

Na construção da imitação e captação de uma totalidade confirma-se como a construção programada de um objeto de valor, no caso, um estilo. Confirma-se na estilização, em convergência com a voz do estilo de referência, o simulacro do enunciador único, construído como um mesmo tom, para que se consolide a corporalidade específica a uma totalidade de discursos. (DISCINI, 2004, p.264).

Em vista disso, nota-se o autor como o fundamento comunicativo e enunciador, coletando, reconstruindo e transmitindo referências. O estilo, em termos práticos e gerais, foi introduzido baseando-se nessas compreensões e contatando que “[...] estilo é fundamentalmente uma questão de ator, ou que o estilo é o homem, entendido este como simulacro discursivo [...]” (DISCINI, 2004, p. 271). Em outras palavras, para a autora, o ator da enunciação é correlato ao conceito de enunciador, mas este de forma figurativizada. Então, por exemplo, quando encontra-se nas obras de Miyazaki suas características, não se refere ao cineasta em carne e osso, mas a suas concepções de estilo.

4.1 Estilo autoral no cinema

Para dar prosseguimento à pesquisa, é importante salientar que há diversas teorias que corroboram o entendimento estilístico nos filmes. As opções redigidas aqui são exemplos dessa prática, permitido compreender melhor o fazer estilístico do diretor estudado. Existem várias teorias fílmicas ou modos de se preparar uma situação cinematográfica, mas as exploradas aqui foram as entendidas mais eficazes dentro do cenário proposto, permitindo, assim, um diálogo melhor no capítulo de análise.

Puccini (2001) destaca que uma trilha sonora bem cuidada repercute no espectro estilístico. Para ele, a composição sonora traz uma liberdade ainda mais original para o cineasta, pois há uma presença estrutural linguística cinematográfica que repercute até com os personagens. Por conta disso, Miyazaki também se destaca devido aos recursos sonoros. O diretor promoveu uma parceria com o compositor Joe Hisaishi, músico japonês que já compôs dezenas de trilhas para longas e que está presente em animações Ghibli desde os primórdios da produtora. Suas trilhas são encontradas em *Nausicaã no Vale do Vento* (1984), *Castelo do Céu* (1986), *Meu Vizinho Totoro* (1988), *Porco Rosso* (1992), *Princesa Mononoke* (1997), *A Viagem de Chihiro* (2001), *Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar* (2008) e *Vidas ao Vento* (2013). Todas obras de Miyazaki.

O site Epipoca acredita que Hisaishi é um artista musical ímpar, conhecido por utilizar uma diversidade de artifícios musicais em suas composições. São os gêneros mais conhecidos

a japonesa clássica, europeia clássica, eletrônica, minimalista e bossa nova. De acordo com o site, a figura de Hisaishi é uma das mais influentes dentro da cultura japonesa, angariando diversos prêmios. A identificação de Hisaishi é tão grande que o músico possui álbuns com apenas faixas concluídas para a produtora de animê. (JOE..., 2018).

Percebe-se que Miyazaki resgata, com a ajuda de Hisaishi, antigas músicas japonesas (com modificações) e as apresenta para as novas gerações de espectadores que demonstraram, em grande parte, ter aderido ao gosto musical do diretor, conforme mencionado em críticas como Studio Ghibli Brasil (JOE..., 2016). A presença dos filmes Ghibli é tão forte na vida do maestro que em 2014, Hisaishi realizou um espetáculo no teatro Budokan, em Tóquio, com cerca de 200 instrumentistas e 400 membros corais com apenas trilhas compostas por ele para os filmes da produtora de animação. Infere-se que, diretor e músico, mais do que criarem identidade visual, solidificam aspectos culturais e estabelecem fidelidade ao público nativo.

Essa interação musical refletida nos filmes de Miyazaki parte daquela premissa exposta por Discini (2004) sobre as recorrências ajudarem a criar o efeito de totalidade estilística, seja no conteúdo ou na expressão.

Oliveira (2015) afirma que as músicas dos filmes Ghibli, com destaque as de Joe Hisaishi, são marcantes e conectadas, pelo menos pelo espectador japonês, quase que de forma imediata, elaborando o elo Miyazaki-Hisaishi-Ghibli. Ou seja, mais do que uma composição artística e musical para fechamento de filme, uma trilha bem realizada consegue extrapolar sua função auditiva (e não é menos importante se mesmo assim fosse), e assessora a caracterização estilista da obra.

Turner (1997), acredita que de acordo com a capacidade do compositor, a musicalidade do filme pode deixá-lo ainda mais famoso, proporcionando aspectos mais ricos em termos estilísticos. Além disso, se deduz que numa sociedade diretor e compositor fortificam ainda mais as obras de ambos, ou seja, é uma aliança artística entre música e filme. Exemplos de parcerias desse tipo são entre Ennio Morricone e Sergio Leone, John Williams e Steven Spielberg, Nino Rota e Fellini e Hans Zimmer e Christopher Nolan. Percebe-se que essa combinação favorece a consolidação de uma obra, destacando a parte técnica visual e auditiva.

Dessa forma, como afirma Turner (1997), em aspecto fílmicos, o som reverbera, entre outras funções, uma potencialidade do estado emocional. No que diz respeito à música como elemento para produzir efeito estético, Guimarães (1999) compreende que a trilha sonora “empresta emoção e sentimento às imagens”. (GUIMARÃES, 1999, p. 111). Assim, as escolhas de trilhas sonoras por parte de Miyazaki para seus filmes são sempre lembradas em vários portais especializados de cinema. No site JovemNerd (TRIBUTO..., 2015), em uma matéria a

respeito dos 25 anos do Studio Ghibli, a reportagem enfatiza que, em certos momentos, algumas cenas de filmes da produtora são rememoradas graças às suas canções.

Segundo Baptista (2002), para chegar ao conceito de atração musical ou visual, o autor vai sustentar como prova de que o efeito cênico foi bem produzido, bastando enfatizar “todo elemento que submeta o espectador a uma ação sensorial ou psicológica com o propósito de produzir nele certos choques emocionais” (BAPTISTA, 2002, p.104).

Puccini (2001) também dá ênfase que para um hemisfério artístico de características próprias ser efetuado, além da música, ainda há uma gama referencial da cultura, podendo ser *pop*, como ligações com séries de televisão, quadrinhos ou mangás, cinema de ação ou faroeste, entre outros que repercutem o esboço estilístico. De acordo com Baptista (2002), um diretor consegue somar “situações típicas do gênero com aspectos próprios do banal, do rotineiro, do lado comum da vida” (PUCCINI, 2001, p. 101). O que o autor se propõe é como que o diário das vidas das pessoas pode compor um modelo estético dentro da obra filmada ou, no caso, animada.

Dito isso, em lugar do realismo, o autor também diz que o espectador pode estar perante uma manifestação do improvável, como é o caso das situações absurdas exploradas, também, pelas animações¹⁶. Dessa maneira, Baptista (2002) considera que o foco do fantástico seja uma representação metafórica do banal e dos imprevistos diários acometidos nas pessoas. Se a obra fílmica for bem conduzida, o ambiente diegético ali exibido vai dialogar com os acidentes do público.

Outro ponto importante dito pelo autor a ser abordado para compreensão estilística de um filme está na forma como as imagens e os recursos narrativos usados, por exemplo, por Miyazaki, do ponto de vista audiovisual se estruturam em uma estética própria do diretor, uma fotografia do animê, diga-se¹⁷. Aliás, como destaca Metz (1972), a narratividade e seu desdobramento se configuram como aspecto estilístico. Nas análises será notado como o diretor firma essa identidade.

Ainda com relação à narração, em filmes como *Porco Rosso* (1992), *A Viagem de Chihiro* (2001) e *Vidas ao Vento* (2013), há pouco deslocamento de pontos de vistas, pois a narração acompanha mais, em tempo e espaço, os personagens centrais, Rosso, Chihiro e Jirô Horikoshi, respectivamente, havendo quase que um narrador único. Sobre esse tipo de narrador, Brandão (2001) afirma:

¹⁶ Como explorado no capítulo 2.

¹⁷ Será destacada nas análises a maneira como ele usa este trabalho pictórico para mostrar algo ou o que pretende dizer em certas cenas, com ênfase, quase sempre, no seu tratamento estilístico.

Características das narrativas escritas em primeira pessoa, em que há a presença do narrador-personagem. Nesse tipo de literatura, o narrador conhece – ou finge conhecer – tanto quanto as personagens [...]. Aqui, o narrador é autodiegético, ou seja, relata suas próprias experiências como personagem central da história (BRANDÃO, 2001, p. 7).

O narrador, de um modo geral, como afirma Brandão, é o artifício essencial no texto. Os pontos de vista dentro do cânone são articulados por ele. Deste modo, pode-se dizer que Miyazaki possui um padrão em termos narrativos (como a narração voltada para o personagem central e as outras características já explicadas), mas por mais que exista essa centralização ótica, percebe-se uma complexidade em detalhes de diversos personagens.

Como afirma Brait (2005), uma narrativa em terceira pessoa, por exemplo, faz com que o leitor/espectador viva a experimentação de conhecer melhor a personagem por meios técnicos escolhidos pelo autor. Em termos cinematográficos, os planos, movimentos de câmera e edição vão guiar o espectador para o íntimo da personagem e da história contada, como se o espectador estivesse fisicamente presente na narrativa exposta. Entende-se também que essa forma técnica de construir as passagens seja uma outra maneira de narrar a história para o leitor/espectador; a filmagem e, principalmente, montagem entram no conteúdo narrativo estético. Brait (2005) ressalta que esse tipo de narrador não assegura que a condução da história seja melhor ou pior que outros tipos de narradores. De acordo com a autora, tal recurso pode ser pertinente para a verossimilhança da obra, compondo de forma clara as nuances da personagem e as noções de espaço e ambiente da trama.

Além disso, conforme Brait (2005), as opções narrativas impulsionadas pelo autor fazem discutir a consciência e a autoconsciência das personagens. Dependendo da forma como o autor escolhe narrar, por meio dos recursos técnicos (e no cinema isso ocorre por meio das sequências e passagens), a problemática autor/personagem pode ser posta em xeque.

Já para o narrador-personagem, Brait (2005) estipula o seguinte:

A condução da narrativa por um narrador em primeira pessoa implica, necessariamente, a sua condição de personagem envolvida com os “acontecimentos” que estão sendo narrados. Por esse processo, os recursos selecionados pelo escritor para descrever, definir, construir os seres fictícios que dão a impressão de vida chegam diretamente ao leitor através de uma personagem. (BRAIT, 2005, p.28).

A autora prossegue afirmando que o personagem desloca sua respectiva visão para a lente do leitor. Para ela, esse tipo de narrativa contribui para a construção de um personagem mais denso, dialético e complexo, dificultando na própria interpretação do restante da obra por

parte do leitor, já que este possui apenas a interpretação do herói no determinado contexto. Isto é, a escolha da narração também é uma forma estética de possibilitar a produção cinematográfica.

No tocante à ação do personagem dialogar para si ou refletir (que significa curvar sobre si mesmo), Brait (2005) sugere a seguinte análise:

Quando a personagem expressa a si mesma, a narrativa pode assumir diversas formas: diário íntimo, romance epistolar, memórias, monólogo interior. Cada um desses discursos procura presentificar a personagem, expondo sua interioridade de forma a diminuir a distância entre o escrito e o “vivido”. No artifício do diário, o emissor, a voz narrativa, não pressupõe um receptor. Dessa forma, cada página procura expor a “vida” à medida que se desenvolve, flagrando a existência da personagem nos momentos decisivos de sua existência, ou pelo menos nos momentos registrados como decisivos. (BRAIT, 2005, p.16).

Esse diálogo íntimo do personagem, na visão de Brait (2005), configura uma forma de construir melhor o personagem, apresentando ao público suas incertezas e criando também uma conexão mais incisiva entre ambos. “O monólogo interior é o recurso de caracterização de personagem que vai mais longe na tentativa de expressão da interioridade da personagem. O leitor se instala, por assim dizer, no fluir dos “pensamentos” do ser fictício, no fluir de sua “consciência” (BRAIT, 2005, p 16).

Para a autora, o ato de criação de personagens relaciona-se com o nível sensível por parte do autor. Sua interatividade com o mundo e as conexões com diversas obras fará com que o herói seja próximo ou não do público. No conectar com esse universo artístico, o leitor/espectador fará sua própria gama referencial e cultural. A eficácia do autor pode gerar estranheza ou carisma, para Brait (2005).

A narração em primeira ou terceira pessoa, a descrição minuciosa ou sintética de traços, os discursos direto, indireto ou indireto livre, os diálogos e os monólogos são técnicas escolhidas e combinadas pelo escritor a fim de possibilitar a existência de Dependendo de suas intenções e principalmente de sua perícia, ele vai manipular o discurso, construindo essas criaturas, que, depois de prontas, fogem ao seu domínio e permanecem no mundo das palavras à mercê dos delírios que esse discurso possibilita aos incontáveis receptores. (BRAIT, 2005, p.67).

De acordo com a autora, essas escolhas técnicas determinam o valor estilístico autoral e fundamenta uma obra. Tais características repercutem no valor do autor, criando, dessa forma, mais identidade com seu público e, por vezes, aumentando sua audiência por conta desses fatores.

Acerca da construção do personagem e a relação com o estilo, para Brandão (2001), o personagem ficcional é fruto do mundo que nos cerca. Ainda que seja fantasioso e lúdico, essa figura funciona, em partes, também, como um espelho da realidade. Contudo, o autor destaca certas diferenças. Existe uma clara dicotomia entre uma reprodução fílmica de espaços e tempos urbanos que condiz com o homem moderno, como é o caso de *Vidas ao Vento* (2013), universo distópico como em *A Viagem de Chihiro* (2001) ou talvez um pouco dos dois como é visto em *Porco Rosso* (1994).

A personagem não é completamente moldada por nossa concepção usual de ser. Ela pode introduzir variações nessa concepção, deformando-a, problematizando-a. A personagem pode vir à tona no momento em que se associam, às nossas ideias convencionais de ser, ideias imprevistas e surpreendentes. A personagem é o resultado de um processo no qual se imagina um ser que transmita nas fronteiras do não-ser. (BRANDÃO, 2001, p. 28).

Ceballos (2011) cita Gurgel (2008), que argumenta que o cinema é uma máquina de ficções e permite ir além do real (nas animações, como é o caso e como foi apresentado no capítulo anterior, essa fronteira é ainda mais ilimitada). Na visão de Gurgel, este distanciamento do real é a diversão do espectador, promovendo vontades no próprio que antes eram pouco exploradas. Já quando o cinema se aproxima demais da realidade, o objeto se torna perigoso, pois realça nossa angústia, impulso, vergonha e culpa.

Miyazaki, de certo modo, recria os dilemas humanos por meio do seu roteiro, deslocando para tela esses anseios e perturbações humanas. Talvez seja este um dos motivos pelos quais ele tenha conseguido criar um vínculo com um público vasto, transferindo por meio de metáforas animadas os conflitos humanos, internos e externos e, dessa maneira, gerar uma carga dramática sentimental no público por meio das ações e diálogos dos personagens. Como visto em Oliveira (2015), as metáforas surgem, tanto em textos literários como cinematográficos, de acordo com uma ótica ‘metaforológica’. A autora usa esse termo para argumentar a ligação constitucional entre metáfora e mito. O último é visto por ela como uma “preocupação do espaço criado no corte entre mito e logos, não cem por cento implementado pela racionalidade moderna”. (OLIVERIA, 2015, p.54).

No que tange à relevância do padrão visual, componente essencial para entender os filmes de Miyazaki, recorreremos a Eco (2014), que reitera que uma comunicação em formato televisivo é formada por imagens, fala e sons genéricos. O autor afirma que a imagem, em primeira instância, é responsável por prender a audiência. Tal leitura pode ser aplicada ao cinema e, em especial, no cinema de Miyazaki, uma vez que a potência imagética de seus filmes

contribui, quase que de forma imediata, para o acesso do espectador que, por si só, replica, por exemplo, contrates e maneirismos das obras.

É importante salientar, como lembra Oliveira (2015), que o principal viés pelo qual os japoneses interpretam o mundo é o estético, tendo como o próprio ideograma um vetor metafórico potente, ou seja, em obras como as de Miyazaki existe um esmero em torno do visual que forma, desse modo, um alicerce para o estilístico e formações de metáforas. Vale lembrar que no caso das animações há um esforço mais presente em torno desse visual temático, pois estima-se ser mais “fácil” filmar uma paisagem *live-action* do que desenhá-la e dar movimentos a ela. “Essa opção pelo estético vai fazer então toda a diferença na forma como o Japão vai expressar-se artisticamente” (OLIVEIRA, 2015, p.81). Em suma, entende-se que uma das forças de estilo presentes nas obras do diretor sejam seus traços¹⁸.

Diante disso, uma forma usada por autores para atender a essas ligações estabelecidas pelo público, a mantendo e enriquecendo se dá através de realização de desejos pessoais que funcionam como certas anestésias e como representatividade também. Essa proposta pode ser vista como algo estético no sentido em que o elo personagem, discurso e público se conectam.

Para Guimarães (1999), a produção de uma estética passa pelo modo como o cineasta e sua técnica constrói e condiciona suas imagens, detalhadamente escolhidas, de modo a provocar sentimentos e reações no público. Para a autora, alguns filmes podem transcender as personagens e ir em direção ao público, que recria seus mitos e anseios: “ao sair próprio da história linear do filme, vamos em direção aos nossos mitos, tentando dar sentidos aos estilhaços dispersos que o filme ajuda a organizar” (GUIMARÃES, 1999, p. 110).

Dessa maneira, Guimarães (1999), em seu estudo em torno do diretor Pasolini, utiliza como tratamento estético os movimentos de câmera. O cineasta italiano aproxima a câmera dos personagens, de modo a criar mais tensão, além da maneira como são feitos os cortes e a edição, provocando uma gama sentimental no espectador. Outro caso em que uma única sequência de cenas pode trazer tensão para o público é no filme *Um Cão Andaluz* (1929), de Luis Buñuel, na passagem em que a personagem vivida por Simone Mareuil possui um dos olhos cortados por uma navalha. Tanto nos planos escolhidos, quanto na edição e pós-produção a violência está implícita e fixada.

Esses exemplos demonstram que a angústia e o nervosismo foram expostos de maneira contundente. Contudo, como discorre Andrade (1996), existe a escolha de não mostrar o

¹⁸ Os traços aqui são no sentido mais literal possível, ou seja, Miyazaki possui características físicas na forma como desenha o rosto humano, por exemplo.

conflito em si, deslocando a câmera para outro ponto do cenário e, mesmo assim, manter a tensão, às vezes até ampliando-a.

Andrade (1996) traz o exemplo do filme *Cães de Aluguel* (1992), de Tarantino, na cena da orelha do policial ao ser decepada. Nessa cena, o cineasta deslocou a câmera para um ângulo que só é possível visualizar a parede e escutar os gritos da vítima. Isso, de acordo com Andrade (1996), é uma manipulação de imagem que compreende ser outro exemplo de estética no cinema. Assim, pode-se dizer que certos diretores buscam deixar que a imaginação tome conta do espectador, fazendo com que ele de certa forma ‘participe’ do filme, contribuindo com a empatia público/diretor.

Andrade (1996) considera válido quando um diretor se preocupa em não mostrar certas cenas do não sádico, levando o público a uma curiosidade mórbida. De acordo com a pesquisadora, essa manipulação de imagem é outro exemplo de estética da violência no cinema. Dessa forma, pode-se dizer que Miyazaki busca, assim como outros cineastas, deixar que a imaginação tome conta do telespectador, embora a violência não seja um elemento constitutivo do estilo do diretor.

Portanto, todas essas colocações levam a crer que Miyazaki pertence ao universo cinematográfico de criação estética. Ele segue certas estruturas que definem o que é cinema ao passo que contribui para sua evolução estilística, principalmente o que tange elementos aqui mencionados como representações imagéticas do sonho, catarse, movimentos de câmera, dilemas humanos por meio de metáforas, trilhas marcantes, fugas do real, referências culturais etc.

4.2 Teoria do autor

Numa outra perspectiva, para funcionamento de auxílio em relação ao uso repetitivo de alguns recursos que quando somados a outros elementos compõe o filme na totalidade da montagem, será apresentada aqui uma teoria que dialoga com as recorrências e formulações de um autor. Dessa forma, por escolha do diretor, com propósitos estilísticos, a teoria do autor apresenta-se pertinente para os objetivos deste trabalho.

Segundo Stam (2003), essa teoria surgiu entre o fim da década de 1950 e início dos anos 1960, guiando a crítica e o modo de se pensar o cinema. O autor dessa proposta foi o romancista e diretor Alexandre Astruc, com seu ensaio *Bithof a nem avant-garde: the camerapen*, de 1948. Astruc é um pensador que reivindica a linguagem no cinema, acreditando que esse meio se sustenta através dos seus aparatos técnicos. Para ele, um plano aberto, por exemplo, é predicado

de imagem-movimento. No livro citado, ele conclui que o cineasta pode defender suas crenças da mesma forma que um escritor faria um romance. O nome ‘*Camerapen*’ não é apenas uma alusão a uma reciclagem da sétima arte. Mas também a ideia de que a câmera, para um diretor de cinema, é como uma caneta para um romancista. Astruc acreditava que o cineasta também deveria ser capaz de dizer “eu” como os poetas e escritores. “O cinema irá libertando-se paulatinamente dessa tirania do visual, da imagem pela imagem, do concreto, para tornar-se uma escrita tão maleável e tão sutil como a linguagem escrita” (ASTRUC 1948 apud PINHEIRO, 2012, p. 65).

O uso, com o passar do tempo, se modificou e ampliou com a sugestão de Astruc. Seu conceito atingiu mais campos e adotou novos significados.

Para Pinheiro (2012), o texto de Astruc foi um dos fundamentos da concepção de autor que o cinema conhece até os dias atuais. Infere-se que junto com a proposta de Astruc as produções de Griffith, irmãos Lumière, Méliès e as correntes cinematográficas como o construtivismo russo, expressionismo alemão, neorrealismo italiano, *nouvelle vague* francesa e Nova Hollywood formaram as diretrizes não apenas para a consolidação do cinema autoral, mas para o arcabouço de qualquer processo fílmico.

Pinheiro (2012) lembra que outros estudos importantes para a teoria do autor foram as observações dos cineastas Chabrol e Rohmer sobre os filmes de Hitchcock. Para o autor,

Não importa se um filme apresenta uma trama aparentemente banal, se nela o crítico pode localizar um tema e uma maneira particular de expressão deste tema. Chabrol e Rohmer preferem pensar em termos de matriz, que será visível pela observação atenta do crítico sobre o conjunto de filmes de um cineasta. A matriz se manifestaria pela repetição de um tema ou de uma situação dramática. A matriz é construída pelo crítico, descoberta pelo cineasta e passa a esclarecer os filmes anteriores. (PINHEIRO, 2012, p. 67).

Essa teoria ganhou força com François Truffaut, um dos maiores nomes da Nouvelle Vague, pois o cineasta francês, enquanto precursor e crítico do cinema, era contra a forma institucionalizada de se fazer filme na França. Segundo ele, havia certo padrão cinematográfico francês que não reciclava a arte, pelo contrário, a estagnava. Ele ridicularizava a tradição fílmica de seu país, alegando que uma obra reproduzia outra. “Para Truffaut, o novo cinema se assemelharia a quem realizasse, não tanto pelo conteúdo autobiográfico, mas pelo estilo, que impregnava o filme com a personalidade de seu diretor” (STAM, 2003, p. 103).

Dessa forma, segundo Stam (2003), a teoria do autor se aplicava em Truffaut, pois este além de se firmar como diretor no decorrer dos anos, levando peculiaridades técnicas em seus filmes, dava créditos a outros diretores com personalidades estilísticas distintas mesmo, em

certos casos, trabalhando em estúdios hollywoodianos (Truffaut era conhecido por criticar o cinema americano da época, como Alfred Hitchcock). Infere-se que essa força autoral incitou a iniciativa de outros diretores a testarem seus gostos técnicos em seus filmes, trazendo características até mesmo pessoais na arte.

Assim, de acordo com Stam (2003), a teoria do autor teve um papel importante no resgate de filmes e seus mais variados gêneros, antes negligenciados e jogados no limbo pelo grande público, além de contribuir com a teoria e a metodologia cinematográfico. Foi importante, também, por julgar cinema e literatura (e a integração de demais artes), além de enriquecer os estudos acadêmicos sobre o cinema.

Diante disso, Stam (2003), ressalta que “Sarris propõe três critérios para o reconhecimento de um autor: (1) a competência técnica; (2) uma personalidade reconhecível e (3) um sentido que emerge da tensão entre a personalidade e o material” (STAM, 2003, p.109). Essas categorias podem ser enxergadas em Miyazaki, conforme lembra Oliveira (2016), pois seus atributos, como já destacados, são reconhecidos por diretores e roteirista de outras nacionalidades.

Pauline Kael (2011) questionou esses três critérios de Sarris em um artigo publicado em 1963, intitulado *Circlesandsquares*. De acordo com Stam (2003), acredita que o primeiro critério – competência técnica – está equivocado, pois muitos diretores da época eram egoístas, já que o fazer cinematográfico depende das competências dos outros profissionais, na visão de Kael. Stam (2003) prossegue dizendo que o segundo critério – personalidade reconhecível –, para Kael, sucumbia, pois diretores que não inovaram em seus trabalhos eram sempre lembrados por estarem marcados por um determinado estilo, ou portavam características únicas.

Por fim, Kael desqualifica o “sentido interno” como insustentavelmente vago e tendendo a favorecer ‘diretores medíocres que vão encaixando como podem o estilo A fenda da trama’. (A tentativa de Kael de retirar Orson Welles a legítima autoria de Cidadão Kane, atribuindo-a Herman Mankiewicz, também tinha como alvo Sarris e o autoritarismo) (STAM, 2003, p. 109).

Apesar disso, Stam (2003) lembra que a teoria do autor foi criticada, na época de seu surgimento, por razões de praticidade, uma vez que o cineasta não é um artista desimpedido, pois ele precisa do amparo de uma equipe que envolve técnicos, câmeras, luzes etc. “Até mesmo um longa-metragem de baixo orçamento pode envolver uma equipe considerável trabalhando por um período prolongado” (STAM, 2003, p. 109). Pinheiro (2012) corrobora essa análise ao lembrar que filmes de Bergman são elogiados pela fotografia, mas que apenas o diretor sueco leva os créditos e não o principal autor da arte fotográfica dos longas, Sven Nykvist.

Dentro desse ponto, segundo Stam (2003), a teoria do autor dá pouco destaque ao trabalho coletivo de uma produção fílmica, pois há o envolvimento de várias pessoas, como diretor de fotografia, cinegrafistas, atores, contrarregra e afins. Assim, o autor afirma que de acordo com essas críticas, um longa cujo número de pessoas é mais exigente tornaria essa obra melhor que seus pares.

Um gênero como o musical ou fantasia exige uma grande participação coletiva de compositores, músicos, coreógrafos e decoradores de set. Salman Rushdie afirma, por exemplo, que nenhum escritor individual pode se apresentar como o verdadeiro autor *O Mágico de Oz*. (STAM, 2003, p. 109-110).

Porém, mesmo diante dessas críticas, para Stam (2003), a teoria do autor teve uma importância no âmbito do cinema, já que permitiu que os autores (diretores) extravasassem sua liberdade criativa, viabilizando, com isso, o surgimento não só de ideias para o ato de fazer cinema, mas bases para novos movimentos. Essa mudança também foi percebida nos gêneros cinematográficos, pois, como lembra Rocha (2003), no faroeste ocorreu uma renovação no gênero nesse quesito com o surgimento de nomes como Sergio Leone e John Ford. Ambos mantiveram a ideia e essência do western, mas com evidentes marcas peculiares evidentes que contribuíam para a asserção de que determinada película era de Ford ou Leone.

Assim, percebe-se que a teoria do autor compartilha com o experimental, com o novo e com as alternâncias, rechaçando o que antes era o pragmatismo e o comercial no cinema. Essa prática, mesmo com críticas, possibilitou, com o passar dos anos, a liberdade artística dos diretores, concedendo a esses o poder do questionamento cinematográfico.

Diante disso, pode-se inferir que Miyazaki, ao construir sua assinatura audiovisual ou, em outras palavras, tornar-se um “autor”, permitiu uma nova dicção na produção de filmes animados no oriente. Em termos técnicos, seus filmes trouxeram um novo olhar perante o animê, já que a própria edificação de sua identidade visual colaborou, após seu surgimento, para que outros artistas desse gênero fizessem algo similar, como visto no capítulo anterior.

Para alguns críticos de cinema, de acordo com Stam (2003), não é apenas a questão de ser um autor genial, criativo. É necessário ser um “gênio do sistema”, ou seja, autores capazes de produzir grandes obras em qualquer lugar que estivessem. Lugar aqui é lido como o contexto da carreira do respectivo autor e o ambiente que o interfira. Ora, Miyazaki demonstrou uma diversidade em suas obras; os filmes analisados nesta pesquisa, por exemplo, possuem enredos e construções diferentes, é a própria abordagem do voo, por exemplo, nesses filmes, díspares.

Assim, a obra do diretor japonês aqui em foco pode ser relacionada à teoria do autor, já que conseguiu, por meio do seu uso técnico e escolhas (profissionais e pessoais), impor seu ritmo e conceitos em tela.

A partir disso, Stam (2003) conclui que a teoria do autor deslocou a atenção do “o que” (história, enredo, tema) para o “como” (estilo, técnica, transmissão de ideias), além de facilitar a entrada do cinema na literatura, cumprindo um papel fundamental na legitimação acadêmica dos estudos do cinema. Dessa maneira, como observado no primeiro capítulo, pode-se dizer que o cinema se autossustenta como linguagem.

Nesse processo, de acordo Carvalho (2015), destaca-se o papel dos gêneros cinematográficos, não apenas com o propósito de distinguir públicos, mas também de regular a esfera da produção e movimentação para que os diretores pudessem se sustentar enquanto produtores de suas respectivas autorias. Para o autor, esse modelo foi se modificando e se ajustando a partir da década de 1950 e o cinema autoral conquistou ainda mais espaço, trazendo uma nova forma de se fazer filme em mercados como Reino Unido, França e Hollywood. Segundo o autor, isso fez com que existissem produções cinematográficas distintas: os filmes europeus eram mais enraizados em sua cultura local, enquanto os estadunidenses tinham uma característica mais universal, referencial e um apreço maior ao *pop*.

Carvalho (2015) afirma que isso colaborou para fortificar o papel dos gêneros cinematográficos, criar públicos de certa forma específicos para cada gênero, fazendo com que cada público desse entendesse os maneirismos dos gêneros filmados:

Ao eleger algumas obras fílmicas específicas como cânones do gênero, o cinema hollywoodiano passou a produzir e exportar seus formatos de produção: padrões “ideais” de roteiro, produção, filmagem, edição e distribuição para filmes de ação, comédia, drama, western, thriller, musical, entre outros. Os gêneros cinematográficos passam a assumir, dessa forma, um papel de crescente importância tanto na produção quanto na recepção dos filmes hollywoodianos, para o público estrangeiro e para os próprios espectadores norte-americanos (CARVALHO, 2015, p. 42-43).

Usando os estudos de Fortes (2006), Carvalho (2015) acredita que os gêneros cinematográficos estão ligados “principalmente, às áreas da produção, divulgação e recepção”. (CARVALHO, 2015, p.44). O autor também afirma que o sucesso cada vez maior da televisão, de forma geral, no mudo, na década de 1950, fez com que o cinema ficasse em segundo plano na vida das pessoas e os gêneros passaram a provocar opiniões divergentes entre elas. Uma intensa crise se instalou em Hollywood, por exemplo e o número de bilheterias diminuiu significativamente. Assim, as grandes produtoras tiveram que se questionar enquanto

impulsoras do mercado cinematográfico, dando margens para cineastas que praticavam a autocrítica e, acima disso, um cinema autoral.

A década de 1980 (surgimento de Miyazaki e Studio Ghibli), de acordo com Carvalho (2015), é o momento onde o cinema autoral começa a ganhar mais força, com o surgimento de novos diretores que foram fortemente influenciados pelos cineastas da Nova Hollywood. A noção e o papel dos gêneros cinematográficos foram subvertidos. Dentro da visão do autor, alguma das principais marcas do cinema autoral é quando um filme nega um gênero para exaltar outros ao passo que possui uma vasta gama de influências de filmes anteriores.

Em função disso, segundo Carvalho (2015), o momento em que certos diretores se lançavam coincide com um período em que a indústria do cinema independente cresce. Filmes de orçamentos mais baixos conquistavam espaço através de realizadores como Kevin Smith, Todd Solondz, Tarantino, Gus Van Sant e os irmãos Cohen. No Japão essa dinâmica é sentida pelas obras de Nagisa Oshima, Shohei Imamura e, claro, Hayao Miyazaki.

Para Rocha (2008), ao longo dos anos, por meio da reutilização artística dos autores, certos gestos se tornam atributos para diretores. Como o suspense é mantido em filmes de Hitchcock, do mesmo modo que as referências à cultura *pop* são percebidas nos longas de Tarantino, da mesma forma que o voo e o discurso antiguerra é recorrente nas obras de Miyazaki.

Ou seja, no momento em que o ato de voar, por exemplo, opera-se com importância num momento da história, todo instante que esse gesto for replicado ele estará sujeito a uma implicação de ideias que relacionam a ação com o diretor, por parte do espectador. Esse ato reiterado será notado pelo espectador que o fará conectar esse mesmo ato com o diretor, tornando outro ponto importante para Miyazaki, pois as formas como os recursos narrativos usados pelo próprio manifestam um ponto audiovisual que se estrutura em uma estética típica.

Outra questão a ser destacada é a função da trilha sonora que, conforme visto anteriormente, é de fundamental importância para o fazer estilístico no cinema e representa a metade de uma produção do gênero. Oliveira (2015), ao observar as obras de Richard Wagner, percebeu que certas partituras se repetiam com a entrada de determinado personagem, estagnando som e imagem a uma única forma. Essa aglutinação, infere-se ser algo similar à recorrência proposta pela teoria do autor já que existe uma padronização ao longo de uma obra, promovendo caracterização estilística.

Focando a história do cinema, Oliveira (2015) percebeu que Fritz Lang, diretor e produtor alemão, foi um dos responsáveis por criar certas particularidades em seus filmes, já que ele pretendia, na visão da autora, criar uma identificação visual no condicionamento de seus

personagens. Assim, se há uma música presente no momento em que o assassino aparece, como no filme de *M, O Vampiro de Dusseldorf* (1931), de Fritz Lang ou no longa *Psicose* (1960), de Hitchcock, quando a mesma trilha tocar em uma passagem distinta, a ligação com o ato da personagem do matador será imediata, pois todos esses elementos são manifestados de forma ligada ao estilo. Ao mesmo tempo que existe a conexão com a primeira visualização do artifício, haverá de maneira mais forte com sua repetição.

No caso de Miyazaki, no momento em que o ato de voar aparecer em tela ou a trilha de Hisaishi tocar, revelando sua importância num momento da trama, todo o instante que esse gesto for replicado ele estará sujeito a uma sobreposição de ideias, por parte do espectador, no caso, que podem gerar sentidos diferentes se comparado com a apresentação do autor. Contudo, esse ato repetitivo será notado pelo espectador que o fará conectar esse ato com o diretor japonês.

Visto assim, as teorias apresentadas impulsionam para um debate nas camadas de percepções estéticas arquitetadas por Miyazaki. Observa-se que ele tem um propósito em suas obras. Se ele realiza em todas elas os mesmos artifícios discutidos aqui, significa que vai além de simples recursos audiovisuais, mas que há intenção provindo de uma espécie de anseio da sua parte. Conforme mostrado no capítulo II, estima-se que em algum momento do cinema foi necessário um atributo de atenção maior aos filmes animados orientais. Nesse momento surge Miyazaki buscando afirmação por meio de algo que sempre se tornou prático na sua vida: criar histórias e desenhar.

Logo, entende-se que os recursos debatidos como função de estilo são encontrados nos filmes de Miyazaki, e todos eles são partes constantes de uma obra. “Valendo-nos de Greimas e Fontanille (1993, p. 162), dizemos que o caráter de uma totalidade é constituído por uma ‘recorrência funcional’”. (DISCINI, 2004, p. 166). A autora reflete que para uma obra ser formada precisa de objetos (talvez muitos) para compor, mas que não é uma via de mão dupla, as partes estão no todo e não o contrário.

Portanto, essas teorias em torno do estilo e das pesquisas em torno do uso dele no cinema servirão como vetor para o exercício de análise dentro das obras fílmicas pesquisadas. Com relação a isso, Discini consegue expor, resumidamente, como deve ser a operação de análise se pautando por meio da lente estilística.

É verdadeiramente por meio da reconstrução do conteúdo ou da imanência de uma totalidade de discursos que o analista de estilo recupera a transcendência do próprio estilo, à medida que recupera a instância enunciativa como práxis, como lugar de convocação da própria História, vista não como seqüência de fatos relatados, mas como moralização, apreciação e interpretação dos próprios fatos; uma práxis que,

socioletal e idioletal, representa a resposta de uma comunidade e de um “indivíduo” a formações ideológicas, as quais passam a ser discursivizadas de maneira própria por uma totalidade, para que se construa um modo próprio de presença no mundo, um estilo. (DISCINI, 2004, p.271)

Ou seja, o entendimento em torno do estilo, com base nas escolhas pelas quais o vigente estudo considerou mais eficaz e dialógico com a proposta pesquisada, direciona para um procedimento e que análise poderá comprovar as recorrências estilísticas nas obras de Miyazaki.

5 METODOLOGIA

Considerando o que já foi abordado até aqui e, ainda, tendo como alicerce as teorias discutidas e o debate teórico aqui apresentado, será adotada como processo metodológico a análise fílmica. As análises serão feitas com base nos estudos de Aumont (2004) e Vanoye, Goliot-Lété (1992) e os filmes pesquisados serão *Porco Rosso* (1992), *A Viagem de Chihiro* (2001) e *Vidas ao Vento* (2013). A escolha desses filmes baseia-se na hipótese de que a abordagem em torno das características do autor Miyazaki, embora diferentes, possuem o mesmo nível de importância enquanto exemplos para o entendimento sobre a construção de estilo do diretor.

É importante destacar que o trabalho de decupagem dos filmes foi realizado e se encontra anexo a esta dissertação. Neles, podem-se encontrar os diálogos, tempos das cenas, cronologia da obra e porte auditivo/musical. Percebe-se que a decupagem serve como ordem de mapeamento diante das ações fílmicas e ordenamento narrativo, pois uma vez realizada, nota-se como o filme é esmiuçado e decomposto, gerando elementos que possibilitarão atingir os objetivos aqui destacados. Acredita-se que o exercício da mesma fora de fundamental importância para a realização dessa pesquisa uma vez que a decupagem deu margens para testemunhar com exatidão as escolhas cinematográficas de Miyazaki.

Para Truffaut (1989), na própria construção narrativa do filme, isto é, na produção, elaboração de roteiro e edição, a compreensão em torno da obra fílmica está, de certa forma, disposta. Em outras palavras, para o cineasta francês, há determinados exercícios de análise realizados pelo diretor em uma filmagem. Por exemplo, durante a direção de uma cena, o diretor vai determinar o que está bom ou não, o que entra ou não para o filme ou edição final.

Outro ponto que faz com que as decupagens e análises sejam de suma importância para a pesquisa é com relação à própria construção das personagens. Segundo Brait (2005), alguns personagens obedecem certas leis cujas evidências só o texto acadêmico pode fornecer.

Se nos dispusermos a verificar o processo de construção de personagens de um determinado texto e, posteriormente, por comparação, chegarmos às linhas mestras que deflagram esse processo no conjunto da obra do autor, ou num conjunto de obras de vários autores, temos que ter em mente que essa apreensão é ditada pelos instrumentos fornecidos pela análise, pela perspectiva crítica e pelas teorias utilizadas pelo analista. (BRAIT, 2005, p. 68).

A autora entende que essa forma de pesquisa viabiliza uma melhor compreensão acerca da obra e de seus respectivos elementos. Contudo, essa maneira de engajamento sobre um

material não é algo único e fechado. É, na visão da autora, apenas mais uma forma de se pensar sobre uma determinada obra. Como explica Vanoye e Goliot-Lété (1992), uma análise fílmica não possui final. Ela retrata um contexto explicativo em torno de um filme, mas é uma perspectiva dentre tantas outras.

Tendo isso em mente, Vanoye e Goliot-Lété (1992) afirmam que a análise fílmica é a mais requisitada nos estudos acadêmicos como forma metodológica de se entender uma obra audiovisual. De acordo com eles, a análise fílmica é, em suma, realizada em forma de texto e, no caso aqui pesquisado, será formada de tal procedimento, pois se subentende que é o modo mais viável para entender a base estilística de Miyazaki. As análises realizadas neste projeto terão, além de outras funções, sentido descritivo, documental e citacional, conforme exposto por Aumont (2004), e explicativo para guiar o leitor a fim de entender os procedimentos estilísticos do cineasta japonês.

Tendo isso em vista, segundo Aumont (2004), uma análise em torno de um filme de ficção ou, como no caso, de animação, possibilita inúmeras leituras, até mesmo de conjecturas psicológicas, por exemplo. Mas em que consiste de fato a análise fílmica, Vanoye, Goliot-Lété (1992) explicam da seguinte maneira:

Analisar um filme ou um fragmento é, antes de mais nada, no sentido científico do termo, assim como se analisa, por exemplo, a composição química da água, decompô-lo em seus elementos constitutivos. É despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente “a olho nu” uma vez que o filme é tomado pela totalidade. (VANOYE, F; GOLIOT-LÉTÉ, 1992, p. 14).

Aumont (2004) vê a análise em torno de um filme sem as problemáticas de estética ou linguística, lhe atribuindo o determinado prisma:

O objetivo da análise é apreciar melhor a obra ao compreendê-la melhor. Pode igualmente ser um desejo de clarificação da linguagem cinematográfica, sempre com um pressuposto de valorização desta. [...]vamos considerar o filme como obra artística autônoma, susceptível de engendrar um texto (análise textual) que fundamente os seus significados em estruturas narrativas (análise narrativa) e em dados visuais e sonoros (análise psicanalista). (AUMONT, 2004, p. 10)

Dessa forma, de acordo com ele, a análise pode servir como apoio para entender as normas cinematográficas, exibindo processos e modelos relacionados à linguagem audiovisual. Além disso, segundo ele, a pesquisa parte-se para o texto fílmico com a finalidade de desmontar o (s) filme (s) pesquisado (s). Para isso acontecer, de acordo com Aumont (2004), cabe ao analista se posicionar de forma distante e quase que imparcial em relação à obra analisada. Essa

desconstrução possui chances de ser ou não aprofundada e seletiva de acordo com o pesquisador. Sua própria decomposição no ato de análise pode esclarecer melhor os segmentos do estilo proposto pelo diretor. Como essa decomposição, descrita por Aumont (2004), é um levantamento que não necessita do todo do filme, há um conteúdo resumido das imagens, diálogos e outros artifícios que serão exigidos conforme a demanda particular do trabalho.

Com base nisso, para Vanoye e Goliot-Lété (1992) ao se fazer a decomposição deve-se saber fazer o exercício contrário, o de construir o filme por meio dos elementos desmembrados. Essa reconstrução feita, em termos não documentais, isto é, sem registro, no sentido de que não é necessária, em suma, recolocar no papel, possui certas problemáticas uma vez que, na visão do autor, a reconstrução pode gerar um ‘novo filme’ e, assim, ficar mais distante da obra pesquisada.

É concebido, pelo autor, que decomposição é na sucessão dos planos ocorridos no filme. “Tal não deixa de levantar alguns problemas, tanto práticos quanto teóricos. Fazer do plano a unidade de descrição é começar por levantar todos os problemas teóricos relacionados com a própria noção” (AUMONT, 2004, p.49). O problema detectado pelo autor constitui o entendimento de que, ao fazer essa decomposição, deve-se saber que, em certos casos, o plano não está lá como formato linguístico fílmico, apenas, mas como escolha estilística do diretor também. “Mesmo com estas limitações, a decomposição por planos é um instrumento interessante. No mínimo, ela constitui um utensílio de referência, que permite”. (AUMONT, 2004, p. 10)

Uma outra fase da análise consiste em promover elos entre os fragmentos separados pela análise inicial com o objetivo de entender como esses elementos formam um todo. Porém, com ênfase no que Vanoye e Goliot-Lété (1992) observou em relação à subjetividade do analista, que a carregará, mesmo sem querer, na sua pesquisa e que, por sua vez, trará algo em relação ao filme por meio dos estudos: “os limites da “criatividade analítica” são os do próprio objeto da análise. O filme é, portanto, o ponto de partida e o ponto de chegada da análise” (VANOYE, F; GOLIOT-LÉTÉ, 1992, p. 14). Então, infere-se que o entendimento do analista deve ser pautado na objetividade e na produção científica:

O olhar com que se vê um filme torna-se analítico quando, como a etimologia indica, decidimos dissociar certos elementos do filme para nos interessarmos mais especialmente por tal momento, tal imagem ou parte da imagem, tal situação. (AUMONT, 2004, p. 11)

Essa forma de estudar a imagem fílmica deve-se, para o autor, ser feita de forma cautelosa, pois, para ele, há um poder na imagem do filme que diminui a distância da obra para com o espectador. Este, por sua vez, atribui valores na obra visual e, por conta disso, dessa proximidade, o analista precisa se colocar de forma científica, evitando ao máximo ser absorvido pelas emoções ligadas à obra. Para Vanoye e Goliot-Lété (1992), o analista tem que estar ativo o tempo inteiro e perceber que o filme pertence ao campo da produção e reflexão intelectual.

Vanoye e Goliot-Lété (1992) descrevem que o filme moderno possui como características: finais polissêmicos; personagens ‘cinzentos’; recursos audiovisuais que fazem misturar personagens, autor, realismo e fantasia e “por uma forte presença do autor, de suas marcas estilísticas, de sua visão sobre os personagens e a história que conta” (VANOYE, F; GOLIOT-LÉTÉ, 1992, p. 33).

Em função disso, infere-se que os procedimentos usados para analisar metodologicamente um filme poderá permitir leituras sobre os gostos estilísticos do autor e entender de maneira mais concreta os motivos para essas escolhas. “Em outras palavras, as formas cinematográficas constituem-se num fundo cultural no qual os cineastas se inspiram, e cabe ao analista explicar os movimentos que dele decorrem” (VANOYE, F; GOLIOT-LÉTÉ, 1992, p. 34).

O autor prossegue afirmando que na análise é onde efetivamente se confirma a narrativa em vários aspectos, como, em que pessoa é narrado o filme, como as enunciações são feitas, a maneira como o espaço diegético se constitui e os indícios que classificam a narratividade fílmica.

Aumont (2004) ratifica que no projeto de análise fílmica o discurso do filme é, em suma, notado. Por mais que a variedade discursiva seja grande dentro de uma obra, a pesquisa em torno da análise permite ao analista escolher qual do discurso ou discursos mais lhe cabem para seu projeto.

Porém, Aumont (2004) minimiza sobre a importância das tarefas do analista, entendendo que é uma prática comum, de relação crítica, exigindo esforço, mas de exercício normal. A análise deve partir de um esforço e lucidez crítica, observando o máximo de pontos e enunciados do filme com a intenção de tornar mais óbvio seu objeto. O autor acredita, também, que para o sucesso da análise fílmica ser concretizado depende do conhecimento cinematográfico do investigador, pois, na interpretação de Aumont (2004), é necessário que este seja cinéfilo, dando mais sentido ao motivo pelo qual decidiu abordar um filme, além de serem necessários embasamentos sobre a sétima arte até como medida comparativa.

Para o autor, a atividade crítica possui três funções primordiais. São elas: o ato de informar, avaliar e promover. Todas elas, de certo modo, variando em termos de importância diante da proposta do observador, possuem fundamentos para a prática de analista. Este contribui tal qual um crítico, emitindo, em certos casos, seus juízos (embora isso deva ocorrer de maneira branda, pois não é muito indicado) e, ainda, auxilia na produção de conhecimento no estado da obra notada. “Ele propõe se descrever meticulosamente o seu objeto de estudo, decompor os elementos pertinentes da obra, integrar no seu comentário o maior número possível de aspectos dessa, e desse modo oferecer uma interpretação” (AUMONT, 2004, p.14).

Aumont (2004) chama a atenção para a forma como os filmes são pesquisados já que existem inúmeras formas de se fazer e, até então, nenhuma como unificadora. A análise de filmes, para ele, é moderadora, investigativa e auxilia no avanço científico em torno da arte cinematográfica. Ou seja, na visão do autor, há possibilidades de se analisar um filme e cabe ao pesquisador se adequar a uma delas, percebendo qual forma de análise é mais viável.

Dito isso, Aumont (2004) promove questões acerca do valor singular provido do analista, se no final tudo esbarra na subjetividade e tratados pessoais. Percebe-se que se torna inviável aplicar uma análise sem perpassar as situações interpretativas e pessoais do sujeito, pois, em certas instâncias, o exercício analítico, como o proposto, não permite desvincular-se de pessoalidades.

Em vista disso, como proposto por Aumont (2004), não há maneira única de se analisar o filme, o que pode ser realizado de diversas formas, uma vez que a pesquisa, para o autor, pode ser infinita “pois seja qual for o grau de precisão e extensão que alcançaremos, num filme sempre sobra algo de analisável” (AUMONT, 2004, p. 39).

É interessante notar esses pontos elencados pelo autor, pois subentende-se que há uma procura por certo padrão e lugares universais, mas no caso da análise fílmica, não. A análise, como qualquer outro discurso metodológico, parte de princípios científicos para nortear a investigação. O erro, segundo Aumont (2004), é colocar esses princípios no mesmo lugar que os ensinamentos e exercícios de ciências naturais. Para o autor, ciências naturais e ciências humanas são distintas, não se deve compará-las, cada uma é peculiar nos seus respectivos ramos.

Se o grau de rigor pode e deve ser o mesmo nos dois casos, se o aparelho formal pode até ser eventualmente comparável, haverá sempre uma diferença essencial de natureza entre os *factus* e os *objectos* de umas e outras. [...]. Para moderar o nosso enunciado, diremos então que não existe qualquer método aplicável igualmente a todos os filmes, sejam quais forem. (AUMONT, 2004, p. 39-40)

Dessa forma, o que o autor pretende explicar é que todo e qualquer método referente a produções cinematográficas deve ser específico para o tema proposto. O ajuste metodológico deve acontecer em função das indagações preteridas para a análise do objeto. E depende do pesquisador fazer todas essas escolhas, como partirá a análise, se haverá recortes no filme ou ele será decomposto de forma unânime.

O analista deverá enfim decidir se considera o filme todo - o que impõe um certo tipo de escolha de objeto e uma certa intenção, relativamente ampla- ouse, pelo contrário, só irá tratar de um excerto ou aspecto; em qualquer dos casos, a análise parcial deverá sempre inscrever-se na perspectiva de uma análise mais global, pelo menos potencialmente. (AUMONT, 2004, p.42)

Com isso, pelo esboço demonstrado por Aumont (2004), percebe-se que o filme seja o objeto primordial da pesquisa, é o ponto de partida e o de chegada no trabalho. Entretanto, estruturar uma análise, segundo ele, é um gesto trabalhoso, que consiste em estabelecer o instrumento primordial que vai canalizar a pesquisa em torno do filme.

Descrever uma imagem – ou seja, transpor para linguagem verbal os elementos de informação, de significação, que ela contém – não é uma empresa fácil, malgrado a sua aparente simplicidade. Muito mais ainda que uma segmentação do filme, a descrição detalhada dos planos que o compõem pressupõe uma posição prévia analítica e interpretativa afirmada: não se trata de descrever “objetivamente” e exhaustivamente todos os elementos presentes numa imagem, e a escolha utilizada na descrição resulta sempre, no fim de contas, do exercício de uma hipótese de leitura, explícita ou não (AUMONT, 2004, p. 64)

De certo modo, na visão do autor, o projeto de análise esbarra nas seguintes dificuldades: a linearidade da linguagem verbal não corresponde, em texto, a fidelidade na tela e, por isso, são utilizadas as colunas para separar os inúmeros elementos em tela, com finalidade descritiva. Além disso, como demonstra Aumont (2004), independentemente da forma como é descrito o espaço, esquece-se das outras partes do restante do cenário, da gama de cores, das mímicas e gestos das personagens, os tons das vozes dos personagens que representam suas emoções ou mesmo as interferências externas que ocorrem em uma gravação externa¹⁹, por exemplo, com o vento ou elementos naturais não presentes no roteiro.

Dessa forma, apesar dos problemas, a forma da descrição e decomposição plano a plano como parte da análise é importante para detectar aspectos técnicos e, assim, chegar ao núcleo do debate desta pesquisa.

¹⁹ Gravação em externa é a forma como são nomeadas as cenas filmadas fora do estúdio, podendo ser ligadas a espaços públicos ou estabelecimentos.

Como forma de exemplificação, a seguir é mostrado o esboço em formato de colunas que Aumont (2004) qualifica e que aqui será usado nas decupagens. No quadro estarão contidas as cenas e suas durações cronológicas, diálogos e elementos sonoros.

Quadro 1 - Modelo para estrutura sequencial dos filmes

PLANO		IMAGEM		SOM	
Nº	DURAÇÃO	DESCRIPTIVO	CAMERA	DIALOGOS(IN/OF)	RUÍDOS + MÚSICA

Fonte: Elaborado pelo autor

Na coluna de ‘Plano’ o ‘Nº’ representa o número do plano na sequência cronológica do filme e a duração corresponderá ao tempo em que toda cena foi desenvolvida, ou seja, se a passagem toda durar 1,54 (um minuto e cinquenta quatro segundos), logo essa ordem temporal será posta abaixo da ‘Duração’.

No quesito imagens, o plano descritivo irar conter elementos dispostos em tela como talheres, comida, cenário e personagens, e ‘Câmera’ representa como a tomada foi feita. Plano Aberto, Plano Fechado, Zoom in, por exemplo, e o que foi enquadrado.

Quanto ao Som, na aba ‘Diálogos’ será informado, em formato transcrito, as falas dos personagens. ‘Ruídos e Música’ são os efeitos sonoros e composições musicais inseridas na obra.

Diante disso, é de suma importância entender outro argumento em torno da análise fílmica proposta por Aumont (2004): o fotograma. Como se sabe, o presente estudo visa destacar a manifestação estilística de Miyazaki com base nas suas características. E essa parte da construção analítica de Aumont (2004) em torno do fotograma se torna crucial uma vez que o desenho, como explicado no capítulo II, possui particularidades muito parecidas com o fotograma.

Esse gesto, que consiste em cristalizar momentaneamente a passagem fílmica, realça duplamente o fotograma: em primeiro lugar ao suprimir pura e simplesmente a dimensão sonora do filme (não existe pausa no som!), e em seguida, ao suprimir o que desde sempre se tem como essencial da imagem do filme, isto é, o movimento. (AUMONT, 2004, p. 74)

Infere-se aqui, pois, que estudar e entender o fotograma é entender o cerne do desenho e suas respectivas articulações, já que o ato de movimentar a animação é similar ao do cinema. Por isso, como afirma Aumont (2004), tanto o fotograma quanto a arte desenhada, com

finalidade fílmica, são paradoxais. “Num sentido ele é a citação mais literal que se possa imaginar de um filme, visto ser retirado do próprio corpo desse filme; mas ao mesmo tempo ele testemunha a paragem do movimento, a sua negação” (AUMONT, 2004, p. 74). Ou seja, o autor entende que o fotograma é de extrema relevância para a compreensão de uma obra audiovisual, mas o analista deve possuir certa cautela ao fazer o trabalho já que, na visão do autor, o congelamento da imagem pode repercutir outros pensamentos. “Os gestos, mímicas e situações fixados mais ou menos arbitrariamente pela pausa transformam-se profundamente, ao ponto de às vezes lhes percebermos o sentido ao contrário” (AUMONT, 2004, p. 75). Mas o mais importante, segundo o autor, para o uso do fotograma, é sua utilização mais importante, a função como ilustração das cenas, dependendo “inteiramente do estado material da cópia de que foi retirado” (AUMONT, 2004, p. 75).

Por isso, ao fazer parte do conteúdo corpóreo do filme, interpreta-se que o fotograma ou frame, de maneira geral, não é construído para ser analisado de fato, mas ao mesmo tempo ele constitui a forma básica do filme, o que é, por consequência, objeto paradoxal na forma cinematográfica.

Para Aumont (2004), a técnica envolta do estudo sobre o fotograma, embora permita a contradição exposta acima, deve ser atenta para escolher o melhor enquadramento possível para, assim, fazer o dessecamento com base nas teorias apresentadas. Dessa forma, para o autor, ao fazer a escolha, o analista encontrará mais apoio que possibilitam a ele “estudar paramentos formais da imagem como o enquadramento, a profundidade de campo, a composição, a iluminação, movimentos de câmera, que uma sucessão de fotogramas deixa ‘decompor’ e estudar mais analiticamente” (AUMONT, 2004, p.74).

Para uma análise fílmica há, entre outras relevâncias, o respeito ao aspecto narrativo do filme observado, pois, como lembra Aumont (2004), ao pesquisar sobre determinado filme, tal exercício funciona como uma memória auxiliar da própria obra e da sua respectiva narratividade. Dessa forma, como destaca Penafria (2009), a análise é uma atividade que possibilita aproximar ou distanciar filmes do mesmo diretor e esta premissa é uma das pautas presentes desta pesquisa. A autora lembra que, para ocorrer essa aproximação por meio da análise, a simples detecção de que as obras são do mesmo gênero pode ser determinada, mas ela prossegue considerando que é necessário aprofundar em outros conteúdos.

No que diz respeito à temática do ponto de vista narrativo do filme analisado, um dos nortes das propostas aqui sugeridas, para Aumont (2004), deve-se prestar atenção para a forma como está sugerido em tela (normalmente pelo viés ótico de um personagem) e entender o motivo pelo qual há esta parcialidade ótica. “O essencial, na maioria destas análises, é provar a

relação complexa entre o ponto de vista da instância narradora e das diversas personagens” (AUMONT, 2004, p. 142).

Esse ponto da narrativa é importante, pois ela objetiva de forma mais clara um trejeito da enunciação do autor. A determinada forma de narrar a história do filme também é importante por se tratar de um artifício de necessidade para a montagem da obra, independente da forma em que é postada. Para Aumont (2004), muitas vezes ela é o elo entre as nuances da obra e o destinatário da obra, o público.

Dessa maneira, Aumont (2004) ilustra como deve ser feita a análise em termos textuais. O analista deve explicar como o efeito narrativo da personagem em questão é promovido, citando trechos diretos do visual mostrado, realizando um resultado parecido com uma transcrição, mas, no caso, das ações e movimentos interpretados pelo personagem. Soma-se a isso ainda a questão técnica, ou seja, de que forma foi construída a cena (câmera, movimento, efeito visual e sonoro etc).

Logo, infere-se que analisar um ou mais filmes pressupõe uma tarefa árdua em que a busca por esmiuçar, decompor e enfatizar certas ações do filme se tornam fundamentais para entendê-la. Assim, ao promover tais etapas, será mais acessível ligar elementos decompostos com a finalidade de relacionamento teórico.

O objectivo da Análise é, então, o de explicar/esclarecer o funcionamento de um determinado filme e propor-lhe uma interpretação. Trata-se, acima de tudo, de uma actividade que separa, que desune elementos. E após a identificação desses elementos é necessário perceber a articulação entre os mesmos. Trata-se de fazer uma reconstrução para perceber de que modo esses elementos foram associados num determinado filme. Não se trata de construir um outro filme, é necessário voltar ao filme tendo em conta a ligação entre os elementos encontrados. (PENAFRIA, 2009, p. 2)

Esse caráter relevante da análise é, de acordo com a autora, uma atividade que debate os discursos e maneirismos do cinema. A partir disso, pode ser considerável a existência de um plano estilístico característico de um cineasta, por mais que as formas desses planos sejam executadas de diferentes maneiras.

Apenas pela análise será possível verificar e avaliar, efectivamente, os filmes naquilo que têm de específico ou de semelhante em relação a outros. Mas, a análise de filmes não é apenas uma actividade a partir da qual é possível ver mais e melhor o cinema, pela análise também se pode aprender a fazer cinema. (PENAFRIA, 2009, p. 2)

Além disso, somam-se a análise fílmica os conceitos articulados sobre a linguagem no cinema, com destaque para Martin (2005), Aumont (2002) e Eisenstein (1929), o entendimento

à cultura japonesa enfatizado por autores como Oliveira (2016) e Richie (1971) e a discussão acerca da capacidade em torno do extraordinário permitida pelo animê conferida por Fossatti (2009) e Gushiken (2011). De forma associada a análise fílmica, serão utilizadas teorias sobre o estilo e o estilo autoral, apresentadas no capítulo 3, sobretudo os conceitos de totalidade e recorrência de Discini (2014), herói e dialogismo, Brait (2005) e Bakhtin (2008), respectivamente, e a teoria do autor, com foco nos estudos de Stam (2003).

Diante disso, a partir das observações mostradas por meio de esclarecimentos dos autores pautados neste capítulo, fica evidente que o uso das análises dos filmes requisitados será de suma relevância para o prosseguimento e valor da pesquisa.

Em resumo, o procedimento metodológico se dará da seguinte forma:

- 1) Decupagens dos filmes *Porco Rosso* (1992), *A Viagem de Chihiro* (2001) e *Vidas ao Vento* (2013).
- 2) Coleta dos planos usados em cada cena dos três filmes estudados.
- 3) Observação e constatação de semelhanças entre os filmes, tanto no plano do conteúdo quanto no plano da expressão.
- 4) Análises fílmicas nos moldes apresentados pelos autores citados neste capítulo.
- 5) Aplicabilidade das teorias explicadas nos capítulos 2, 3 e 4 nos filmes pesquisados.
- 6) Conclusão em torno do estilo do diretor.

6 ANÁLISE FÍLMICAS

Tendo em vista o que já foi abordado, chega-se, finalmente, na parte de análise fílmica. Entende-se que o critério básico para realização dessas análises foi o norteamento dos conceitos trabalhados nos capítulos 2, 3 e 4. Principalmente nos aportes culturais japoneses trabalhados por Oliveira (2016) e Yoshimizu (2010), nas ideias permitidas em torno da animação apresentadas por Fossatti (2009) e Martin (2005), e no debate estilístico estético entrelaçado por Discini (2014), Brait (2005), e Stam (2003).

Como essas concepções servem de auxílio para entender o estilo de Miyazaki (proposta chave da pesquisa), nos filmes avaliados, serão notados ligamentos entre esses conceitos como exemplo da busca autoral do diretor.

Portanto, leia-se que as recorrências verificadas nas três análises foram sentidas com os olhares conceituais relatados acima, tendo como propósito enxergar o relacionamento artístico visual com o campo imaginativo do cineasta.

6.1 Porco Rosso: um herói melancólico

O filme se inicia com características do diretor como a paisagem natural de uma região do mar Adriático homenageada pelos desenhos do mar e ilhas. Ela, esteticamente, traduz o real, pois há uma vista de uma determinada parte da região do mar adriático, lugar este existente e, então, transposto em tela. Ao mesmo tempo, há um vislumbre de uma presença fantasiosa ao evidenciar a apresentação de um porco trajado com roupas de piloto da unidade aérea italiana da década de 30. De acordo com a pesquisa de Aumont (2002), a introdução do personagem principal em uma cena é o início para a construção dele. Nesse caso, Rosso aparece logo na cena inicial em que, apesar de ser um porco, possui características humanas como ler revista, relaxar em uma praia e beber vinho. Na mesma passagem nota-se o avião (objeto essencial para a trama) de Rosso pousado na água. Percebe-se, desde o início, que Miyazaki utiliza muitas cores, com destaque para o azul do mar e para o vermelho do avião de Rosso. São cores desenhadas para dar muita força e ressaltar uma primeira impressão para quem assiste ao longa. As formas como são ilustrados o telefone, a garrafa de vinho e o cigarro são bastante fiéis à realidade, funcionando como ícones de objetos.

Uma panorâmica para direita é o movimento escolhido por Miyazaki para mostrar, sequentemente, o avião, pousado sobre a água, e Rosso que estava descansando na numa cadeira fixada na areia. Depois, são efetuados dois primeiros planos. No primeiro pode-se ver uma mesa

com copo de vinho, garrafa, rádio e cinzeiro. O segundo mostra Rosso, que tem o rosto coberto por uma revista de cinema²⁰. A revista possui um caráter interessante, pois o espectador ainda não sabe que o protagonista tem, de fato, a fisionomia de um porco. A partir do momento que o telefone toca e o desperta, o “cinema” revela a feição do herói da história. Miyazaki escolhe esse plano para surpreender o público. Ele não faz essa revelação com o plano médio, pois por ser um ângulo maior, haveria mais informação em tela; tampouco utiliza o primeiríssimo primeiro plano porque é um plano que poderia ser ‘agressivo’ ao mostrar, num primeiro momento, um porco com bigode. Há um plano detalhe no telefone e na mão de Rosso que puxa o gancho para iniciar a conversa. Essa já é uma forma mais tradicional de uso do plano detalhe, conforme elucida Martin (2005).

Por meio de uma intercalação de plano médio longo (entrada de Rosso no avião para destacar o avião em contraste com o mar), plano médio (com Rosso sentado na parte central ao mesmo tempo em que é possível ver as manivelas e hélices do veículo se movendo) e plano detalhe (interior do avião onde se podem ver engrenagens, manjo e outras partes de funcionamento da aeronave). Nessa rápida passagem, o diretor expõe muitos detalhes de objetos com fidelidade. O início do voo, em uma edição rápida de plano geral, plano médio longo e plano detalhe, com o intuito de mostrar a força que a aeronave gera na água ao passo que a natureza ao redor e o funcionamento interno do avião são expostos de forma dinâmica. Uma trilha animada de Hisaishi começa dando a entender que a aventura está começando.

Na sequência, Rosso salva as crianças do sequestro dos piratas. Nessa cena, observam-se outros aspectos estéticos residentes no estilo de Miyazaki. As crianças são todas meninas e possuem as mesmas características físicas como o nariz representado apenas com um simples traço côncavo, têm estatura baixa, possuem cabelos lisos e usam roupas similares (Ver Figura 4). Da mesma forma, os piratas são bastante parecidos uns com os outros. Porém eles são praticamente o oposto do grupo de crianças em termos visuais. Os sequestradores são altos, possuem ombros largos, barbas, nariz arredondado e uma espécie de chapéu. Ou seja, suas faces são difíceis de serem detectadas de forma completa (Ver Figura 6). O que Miyazaki elabora é que enquanto as meninas têm seus rostos limpos por representarem a pureza infantil, os criminosos têm uma espécie de camuflagem que dificulta entender como são de fato. São indivíduos que escondem seu visual por vergonha e sujeira. Inclusive, muitos deles possuem a barba quase que cobrindo o rosto todo. É um poder que Miyazaki e a animação se permitem, ou seja, levar o exagero estético a personagens.

²⁰ A revista de cinema é ficcional e funciona como um *easter-egg* já que Miyazaki, de maneira sutil, está homenageando o cinema.

No que consiste em detectar o processo estético homogêneo, uma das formas de entender a intenção, por parte do cineasta, é de traduzir uma característica grupal. Isto é, a ganância e ignorância dos piratas, e a leveza e humor das garotas. Essa uniformidade visual pode correlacionar àquilo que Oliveira (2016) fala sobre a forma que o diretor japonês encontrava para contextualizar o humanismo. Este, para a autora, era a base da busca de Miyazaki.

Outro ponto a se destacar como aporte diante das teorias discutidas nos capítulos anteriores sobre estilo remete ao conteúdo assimilado por outras obras e, a partir disso, elaborar outra, própria de um autor. Com base nisso, uma das idiossincrasias presentes nesse filme, e exposta no próprio personagem central, é a figura do caçador de recompensa. Esta função, existente na vida real, se tornou popular no cinema por meio dos filmes de faroeste e tal gênero cinematográfico é utilizado como espelho por Miyazaki em outros momentos desse filme, como será visto ao longo da análise.

Para Oliveira (2016), a arte de Miyazaki se diferencia pelos movimentos sutis, suaves e discretos e essas ações refletem muito o estado de espírito das personagens. O animador vai trabalhar o humano em várias instâncias.

Assim, por mais que sejam mais cômicos do que violentos e perturbadores, os piratas representam, em certos aspectos, a ganância, o desespero e o lado mesquinho do humano. As meninas, por outro lado, são corajosas e, em nenhum momento, demonstram medo para com os bandidos. Essa forma de representação feminina é uma recorrência, e, por conta disso, se torna uma maneira de entender melhor, pelo menos nesse início de análise, os procedimentos de Miyazaki em termos criativos.

Figura 4 - Grupo de meninas



Fonte: *Porco Rosso* (1992)

Figura 5 - O destaque de Miyazaki em torno da paisagem



Fonte: *Porco Rosso* (1992)

Figura 6 - Grupo pirata



Fonte: *Porco Rosso* (1992)

Outra recorrência de Miyazaki, que é exposta desde o começo da película, é o discurso antiguerra, presente em *Porco Rosso* (1992) na parte visual (imagens e cores) e verbal (roteiro e diálogos). Na cena em que Rosso persegue os piratas, não há nenhuma morte, apesar dos disparos. No filme inteiro esse gesto será replicado. Nenhuma bala vai atingir o corpo de qualquer personagem. Isso cria precedente para entender que, por meio das imagens, Miyazaki tenta exhibir que uma munição não tem valor para os modelos humanísticos elencados em tela como as meninas sequestradas ou o arco do herói vivido por Rosso.

Em comparação com o avião de Rosso, o veículo pirata possui cores escuras, de camuflagem de guerra, mas com o ícone da caveira pirata. Ou seja, muito provavelmente é um avião militar que fora roubado ou comprado no mercado negro.

Durante toda essa ação, a trilha de Hisaishi compõe como um pano de fundo a luta de Rosso com o bando e o resgate das meninas. Em termos técnicos, Miyazaki promove o plano detalhe no momento de pane no motor de Rosso. Existe um close no motor que vaza óleo, na hélice e em Rosso dentro de sua cabine. Já durante a batalha, o diretor abusa de ângulos grandes que beneficiam o todo como grande plano geral, plano geral, plano médio longo e plano médio. Aliada à edição, essas escolhas de planos fazem com que o espectador não fique perdido em meio à ação, recebendo toda a informação necessária do conflito. No que diz respeito às formas animadas, as sombras dos aviões na água são feitas com muita precisão assim como os campos e casas vistos de cima. O mosaico de cores continua o mesmo através de estruturas cromáticas intensas que condizem com o clima quente. Aliás, como explica Yoshimizu (2010), em obras japonesas, o aspecto climático fica em sintonia com o humor das personagens e é o que

Miyazaki faz nesse ato inicial. Uma forma de representar esteticamente a sujeira acumulada na pele e nas roupas é o desenho em sequência de vários riscos na cor preta. Isso é notado em Rosso e nos piratas que mexem nos motores dos seus respectivos aviões.

Dando prosseguimento à análise, após Rosso salvar as garotas, a história é jogada para dentro do Hotel Adriano. Esse espaço ficcional é importante para trama, em que são apresentados dois personagens significantes: Gina e Donald Curtis. O último é uma clara referência ao ator norte-americano de mesmo nome. Curtis ao mesmo tempo em que pode ser visto como *easter-egg*, representa uma das vozes, segundo Bakhtin (2008), pois o ator compõe um ramo do conhecimento cinéfilo na vida de Miyazaki, ou seja, há um sentido para que o cineasta o tenha escolhido para ser simbolizado em tela. O ator, conhecido por seus filmes de ação nas décadas de 40 e 50, de certa forma, foi homenageado na obra. A forma estética do personagem, antagonista de Rosso, possui traços parecidos com o Curtis real (Ver Figura 7).

Figura 7 - Curtis real e Curtis animado de Miyazaki



Fonte: Elaborado pelo autor a partir de (DONALD..., 2015) e *Porco Rosso* (1992)

O Donald Curtis do filme, infere-se, não é um vilão tradicional e genérico. Seus predicados negativos são a arrogância e o falso heroísmo, mas ele não demonstra ser uma representação humana da maldade perversa. O piloto estadunidense é cinzento e talvez tenha um pouco de carência, pois necessita demonstrar sua presença e se apaixona fácil por Gina e Fiona, mas isso não é exclusividade sua. Praticamente todos os pilotos e piratas admiram as protagonistas femininas, incluindo Rosso (porém de forma diferente).

Já Gina, dona do Hotel Adriano, demonstra ser um exemplo de maturidade, respeito, serenidade e fidelidade. Rosso pôde contar sempre com ela, mesmo a contragosto da personagem. Ela é mais um exemplo de que Miyazaki predileta uma ênfase em personagens mulheres marcantes. Gina é introduzida na história cantando e deslocando todos os olhares e ouvidos para ela, porém, o entusiasmo para com ela não se apresenta com conotação sexual, mas de admiração de sua personalidade.

Diante disso, infere-se que as personagens femininas de Miyazaki não possuem como qualidades a fraqueza e a falta de defesa, mas sim a liderança e força. Há uma complexidade nesse aspecto na reprodução de Gina. Ela também é heroína ao ajudar os outros pilotos e, principalmente, Rosso, mesmo deixando suas preferências e problemas em segundo plano. Ainda dentro da composição da personagem, é percebido que ela e Rosso já se conhecem há um tempo, mas essa interação do passado dos dois fica em aberto, não se sabendo direito se eram amigos ou namorados. Nessa sequência da história, é informado que Rosso era humano, pelo menos até lutar na Primeira Guerra, não sabendo ao certo quando aconteceu sua transformação para porco e por qual motivo isso ocorreu.

É válido notar que Miyazaki consegue desenhar de forma muito precisa objetos como quadros, piano, plantas, vasos e afins. Mas seus ‘humanos’ por mais evidentes que sejam representantes de homens e mulheres possuem particularidades. Não tem tantos detalhes como a sacada do hotel (filmada por um grande plano geral) com tijolos, concretos, manchas e plantas, mas possuem traços delicados. O sorriso, normalmente, é formado por pequenos traços pretos na vertical (quatro ou cinco deles) em meio à forma da boca que é preenchida completamente num branco que simboliza os dentes. Os olhos têm formato arredondado de cor preta forte, com pequenos detalhes em branco para transmitir a ideia de brilho no olhar e o restante da face e corpo possuem riscos delicados, curvados e retos. Essas linhas preenchem o todo da personagem que ainda é composto por elementos como roupas e utensílios, como brincos, lenços, chapéus, colares e afins. Esses itens possuem minúcias em sua fotografia, por exemplo: os brincos de Gina mudam levemente de cor por meio dos movimentos dela que entram em contraste com a luz do ambiente (que não existe por ser um desenho). A tonalidade dos brincos é amarela e branca e conforme a personagem muda de posição há uma puxada a mais em uma cor.

Dentro da localidade, Miyazaki usa muito o primeiro plano, plano médio e americano para dar um posicionamento padrão de seus personagens diante das câmeras. Assim, ele confere uma distância respeitosa entre público e personagens. Já o primeiro plano traduziria certa intimidade e plano geral um distanciamento. Além do mais, um plano americano, por exemplo,

evidencia a persona e ainda elementos diegéticos ao redor do indivíduo, tanto ao fundo quanto próximo a ele.

Outro detalhe dessa cena é quando os repórteres chegam para tentar uma exclusiva com Rosso. De imediato, entende-se a relevância do piloto, pelo menos naquela região e, assim, uma possível inveja de outros profissionais da área. Por achar que os jornalistas estão fazendo barulho demais e, dessa forma, entrando em conflito com a canção de Gina, Curtis decide colocá-los.

Na primeira conversa entre Rosso e Gina dentro do filme, Miyazaki foca em certos aspectos cinematográficos. Rosso está sentado, jantando e a informação do que ele está comendo é relatada por meio de um plano detalhe do seu prato. Chama a atenção o fato de ele estar comendo salsichas. Por mais que ele não seja, em sua origem um Porco, sua forma atual do filme mostra o oposto e ao comer o que está no prato é como se o personagem fosse canibal. Ainda nesse momento do filme, Rosso é representado como um sujeito que não se importa tanto com as consequências e essa característica é mostrada em gestos como esse. Na conversa entre ele e Gina, Miyazaki opta por usar pouco o contra plano, promovendo mais ângulos de cima para baixo, ou o contrário, de ambos personagens. Apenas em uma fala de Gina existe um primeiro plano que destaca o rosto da personagem. O propósito do diretor é enfatizar o respeito e admiração que a mulher tem com o protagonista, não por acaso, os olhos dela brilham mais nessa cena. No primeiro plano filmado em Rosso, demonstra uma pessoa mais fechada, usando seus óculos escuros em local fechado, e de noite, e fumando o cigarro, o diretor traduz o modo defensivo do personagem, mesmo diante de alguém que ele considera, por meio dos objetos de cena. Na segunda vez que o cineasta utiliza a panorâmica é quando ele mostra um retrato de um grupo de amigos onde dá para notar Gina e um rapaz que possui rabiscado de caneta na foto. O sujeito coberto por risco, como forma de sustentar o mistério diante da fisionomia verdadeira dele, é o próprio Rosso. Miyazaki faz o movimento de baixo para cima, revelando aos poucos os personagens da foto.

No fim da cena, observa-se outro costume de Miyazaki durante toda a obra, filmar os detalhes dos aviões, principalmente a hélice. Na saída de Curtis do hotel, Miyazaki recorre a um plano médio de modo que a frente do avião está em foco e o personagem num segundo plano, bem escondido. Ele faz a mesma perspectiva na parte de trás do avião quando este alcança voo.

Na sequência seguinte, quando Rosso se encontra numa cidade italiana, percebe-se, uma relação dialógica com o Neo Realismo italiano. Aliás, estipula-se essa conexão em todos os momentos em que há passagens em uma cidade italiana. Isso porque, conforme os estudos de

Frayling (2011), dentre as várias características típicas do Neo Realismo italiano, que tinha como principais diretores nomes como Visconti, Rossellini e Vittorio De Sica, as que mais influenciaram Miyazaki e, praticamente, qualquer diretor após década de 50, são as filmagens externas, a postura antifascista e as consequências da guerra. A parte externa se pauta pela forma estética com que Miyazaki desenha as cidades e a própria Itália (Ver Figuras 8 e 9).

Figura 8 - Itália neorrealista



Fonte: (SILVA..., 2009)

Figura 9 - Itália de Miyazaki



Fonte: *Porco Rosso* (1992)

Figura 10 - Rosso de terno

Fonte: *Porco Rosso* (1992)

Como se pode ver, há certa inspiração para que Miyazaki recriasse a Itália colorida no filme *Porco Rosso* (1992). O próprio estilo de época, vestimentas e elementos urbanos como automóveis, placas e prédios se parecem, ocorrendo uma diferença estética na parte colorida, pois os filmes neorrealistas eram exibidos em preto e branco, além do fato de a obra de Miyazaki ser em forma de desenho. Já no filme do diretor japonês, as cores não possuem essa vibração estética. Como se fossem um reflexo do sol forte e da luz natural presente no espaço cênico.

A corrente cinematográfica italiana ainda influenciou na mensagem antiguerra e na herança ruim que um evento desse porte pode deixar na sociedade e em seus indivíduos. No caso do cinema italiano, de acordo com Frayling (2011), o foco reside na segunda guerra enquanto em *Porco Rosso* (1992) a crítica se restringe ao período entre guerras (1918 – 1937). Contudo, todos os autores neorrealistas e Miyazaki angariam o coro contra a postura fascista de Mussolini ou governos similares de extrema direita. Outra ponte a se fazer é que tanto os longas italianos neorrealistas quanto os do Studio Ghibli (pelo menos até a parceria com a Disney) possuíam pouco recurso financeiro para produzirem suas obras. Isso pode ser outro motivo para que o criador japonês se inspirasse na corrente itálica cinematográfica. No período destacado, Miyazaki utiliza muito de plano geral, plano americano, plano médio e plano aberto para mostrar a cidade e os personagens postando elementos conseguem (arma, dinheiro, relógio).

Rosso, ao entrar na cidade, é reconhecido por dois soldados fascistas que olham para ele de maneira irritada. Rosso passa por eles com desdém, ainda num modo blasé de provocar e não se importar. A cena, filmada por um plano geral, é rápida e não possui consequências graves, mas ela serve para dar um vislumbre do cenário político do país e a relação de Rosso

com vários grupos. É um personagem odiado e amado por muitos. Miyazaki retrata as bandeiras e uniformes fascistas de maneira diferente. São, em suma, as cores verde e azul, ao contrário do que foi o real partido de Mussolini com o tom cinzento. Por ser um filme para o público infantil, onde as cores estão bem fortes, Miyazaki deu preferência para verde, azul, amarelo, laranja e vermelho. Compreende-se que ele critica o fascismo, em termos imagéticos, de forma não muito explícita. Ele está inserido no filme e a crítica a ele também, mas em forma de texto, visualmente falando, Miyazaki não menciona o fascismo de forma direta.

Dando prosseguimento à história do filme, após uma reunião entre piratas e caçadores de recompensa, foi definido que Curtis iria atrás de Rosso por ser o piloto mais preparado para derrubar a principal figura do filme. Em paralelo a essa ação o espectador é informado de que o motor do avião de Rosso está tendo certo problema no motor. O destaque da cena dos piratas está presente na gama de cor que Miyazaki apresenta na esquadilha do grupo. Existem aviões do mais variado tipo de cores e misturas, refletindo o caráter infantil da obra, já que tais veículos são mais apelativos no sentido visual do que militar e vilanesco. O diretor concentra, em termos técnicos, o uso de vários planos nessa parte. Plano médio, plano geral, plano médio longo, contra plano, plano inteiro e primeiro plano com o intuito de exibir ao máximo os detalhes dos aviões. O espaço dado pelo diretor é o inverossímil e o absurdo, porém aceitável, pois a animação permite o excesso de cores em aviões piratas, por exemplo.

Ocorre um conflito entre o grupo pirata que conta com Curtis e caçadores de recompensa da região. Mais uma vez, apesar de diversos tiros, Miyazaki não exhibe a violência de forma escancarada. Na única cena do filme que dá margem para compreender que houve morte, é justamente nesse confronto aéreo. Com um grande plano geral, Miyazaki exhibe um ângulo de baixo para cima onde se pode ver o sol, bem centrado na tela, o ‘avião de Curtis surge no meio’ da estrela, dando a perspectiva forçada em escala de que o avião cresce a cada frame que direciona à câmera. No corte seguinte, percebe-se que Curtis vai rumo a um avião inimigo, o piloto a bordo olha de forma surpresa e um corte ocorre de maneira abrupta para Rosso mexendo no motor. Como visto por Andrade (1996), utilizar a edição e ângulo de câmera para não mostrar a violência, dando a entender que algo de fato ocorreu, é uma espécie de representação estética. Mais uma vez nota-se que Miyazaki utiliza o plano detalhe para focar nas partes do avião.

Antes do primeiro conflito entre Rosso e Curtis, ocorre um destaque característico de Miyazaki, tanto em termos visuais quanto auditivos. É mostrada uma paisagem na região do mar Adriático em que elementos como mar, terra, árvore, vento e avião são acentuados. Ao mesmo tempo, a trilha de Hisaishi é tocada para preencher a técnica auditiva (Ver Figura 11).

Figura 11 - Reflexo do sol no avião



Fonte: *Porco Rosso* (1992)

Nessa parte ocorre uma situação típica japonesa, como afirma Eisenstein (1929), que é a exaltação do agora. Existe um prolongamento da ação ao contentar paisagem e melodia e tal formato é uma herança cultural do país. A meditação ocorre em personagem e espectador e, assim, resgata o conceito de catarse de Hikiji (2012), levando o público a uma imersão naquele contexto. Os minutos não são jogados, pois há um contexto daquilo que Deleuze (1983) afirma ser, no cinema japonês, a conexão entre paisagem, ideograma, paz de espírito e metáfora.

Ainda em termos visuais, é importante relatar como Miyazaki constrói as figuras referentes às ilhas, oceano, sol, nuvem e vento. Como se pode ver na figura 8, até mesmo o reflexo do sol no avião é desenhado. Tal exposição é percebida pelo grande plano geral e plano geral, que dão a dimensão da perspectiva total de uma tomada aérea. Metaforicamente, Miyazaki diz que a paz será interrompida pela guerra, ele mostra a calma e quietude de personagem e paisagem para, em seguida, subverter esses aspectos.

Quando, enfim, é iniciada a disputa entre o “porco herói italiano” e o “humano vilão americano”, nota-se que Rosso não queria batalhar contra Curtis, apenas fugir. Talvez isso tenha ocorrido pelo fato de o motor continuar apresentando falhas ou porque Rosso não considera mais ter uma batalha mortal, decerto por estar desgastado com essa situação pelo que houve na Primeira Guerra ou simplesmente pelo desgosto de Rosso por lutar para matar. Infere-se que o personagem gosta de voar e pilotar, de exhibir essa prática, mas que despreza retirar a vida do outro mesmo que seu veículo empunha uma metralhadora de calibre ponto 50.

Independente dessas ocorrências, a perseguição por parte de Donald Curtis ocorre e ele consegue derrubar o avião de Rosso. O americano crê na vitória e que Porco esteja morto e se sente triunfante pelo ocorrido. A partir desse ponto, é estabelecido o primeiro plot da história, quando começa o arco do herói através da derrocada. Brait (2005) esclarece que essa é uma situação clássica de jornada do herói, pois há a apresentação situacional normativa no começo da história (onde na maioria das vezes o personagem se encontra numa rotina sem propósito), se estabelece o antagonista, seguido de confronto e vitória do último que estimula a trajetória do protagonista e desenvolvimento de personagens. Rosso mesmo não lutando é derrubado pelo rival e, diante da queda, literal no caso, e da evidência de concertar seu avião destruído, tem que priorizar novas ideias e práticas, dando margem para sua progressão pessoal.

A filmagem dessa cena possui plano geral, plano inteiro, grande plano geral, plano detalhe, plano médio curto, plano médio. Da forma como foi feita e editada, os cortes dão a dinâmica da luta por meio de várias perspectivas. Como afirma Andrade (1996), filmar, ou no caso desenhar, uma ação, intercalando planos e ângulos distintos deve ser feito com maestria e o diretor possuir conhecimento pleno da linguagem cinematográfica. Há ainda uma panorâmica que acompanha o avião de Curtis pousando no oceano já quando a luta estava acabada.

Como forma de agradecimento e gesto pessoal para com Gina, Rosso a comunica que está bem e, em seguida, parte para Milão com a intenção de reformar seu avião e conseguir se vingar de Curtis, provando que é o melhor piloto da região. A caminho é destacada a leitura de Rosso de um jornal impresso (Ver Figura 12).

Figura 12 - Destaque do jornal fictício criado por Miyazaki



Fonte: *Porco Rosso* (1992)

O periódico, *Gionarle Del Mare* (Jornal do Mar), destaca as notícias ‘As asas vermelhas quebram’ e ‘Porcellino Rosso: Vivo ou Morto?’ O jornal em si funciona também como *easter-egg*, mas a ênfase aqui reside nas notícias diante da queda de Rosso. A publicação foca no personagem, revelando a importância de Rosso enquanto piloto e reforçando a ideia de que aquele universo gira em torno do herói ou na busca dele. Em termos mais profundos, a leitura do jornal evidencia para Rosso a sua falha. Durante a viagem, mais uma vez a ênfase no agora é formada. Rosso, em silêncio, observa a vista a sua volta e, somando-se a música de Hisaishi, ocorre-se um efeito melancólico no momento. A melancolia, como havia sugerido Deleuze (1983) é uma forma de entretenimento japonês presente desde Kurosawa e Ozu, em condições cinematográficas. Em aspectos estéticos, como se vê, as linhas verticais representam a matéria redigida. Apenas as fotos e os títulos são realmente criados, já que as informações principais que Miyazaki quis expor no jornal são suficientes nesses campos. Esse mesmo formato será preenchido em anotações, pranchetas e livros na oficina de Piccolo.

Ao chegar à cidade, por meio de um plano geral que evidencia a distinção com o cenário do mar de cores vivas e muito sol, o ambiente urbano é tratado de forma escura e um pouco suja. Dentro da oficina de Piccolo, o espectador fica diante de vários detalhes significativos da obra. Em termos estéticos o visual do mecânico Piccolo, amigo antigo de Rosso, é um pouco animalesco também. Seu bigode, por exemplo, lembra de certo modo um felino e essa forma visual de animalizar o humano ou humanizar o animalesco é parte do acervo fílmico de Miyazaki. No caso de *Porco Rosso* (1992), os personagens com características estéticas de animais podem significar a ganância e a perda de humanidade, porém com caminhos mais complexos. Rosso e Piccolo não são completamente ruins, perversos, ou com intenção de prejudicar totalmente o outro. São personagens que aparentam ter desistido da humanidade e que apresentam certa depressão, camuflada por vícios, como vinho, cigarros, aviões e dinheiro, ou, no caso de Rosso, pela personalidade forte. Já Piccolo tende a focar suas perdas pela ambição de dinheiro, mas sua persona é mais tranquila quando comparada a Rosso e, talvez, por isso, sua transformação tenha sido menos completa. Rosso solicita a Piccolo que aumente a velocidade do avião para poder vencer Curtis, provando aqui o lado vingativo e o norte dele, pois existe uma motivação que move Rosso nesse momento do filme, ainda que não seja algo inteiramente louvável.

Nessa mesma sequência, há a presença de uma figura relevante na história e para a trajetória de Rosso, a neta de Piccolo, Fiona. Ela, com dezessete anos, é inteligente, confiante e possui muita personalidade. Rosso, ao mesmo tempo em que fica surpreendido, fica relutante em saber que a menina será responsável pelo concerto de seu avião, demonstrando até mesmo

ser um pouco machista por duvidar da competência da garota. A introdução de Piccolo e sua neta é constituída com muito plano americano, dando evidência ao diálogo das personagens. Ao mesmo tempo, ações como estacionar o caminhão na garagem e mostrar o avião acidentado são formadas por plano médio, plano geral e plano médio longo.

Enquanto Piccolo possui características visuais de um ‘gato humano’, Fiona lembra, em partes, as garotas do início da trama. A feição de nariz (não possui os furos nasais de saída de ar como em Rosso e Piccolo), boca e queixo são parecidos, a diferença reside da estatura, já que Fiona é mais velha que o grupo das garotas, o cabelo ruivo preso e as sobrancelhas de riscos finos mas que acompanham o movimento dos olhos. No caso das meninas sequestradas, em certos momentos, as sobrancelhas ficam estáticas.

A cidade demonstrada em tela, por meio do plano geral, plano aberto e panorâmica de cima para baixo, representa um contraste das ações visuais regidas na parte natural da Itália. A cidade é poluída e suja, o rio está contaminado e a água é desenhada hora de cor cinza, hora de cor verde, bem diferente do limpo mar azul. As pessoas demonstram um pesar em seus gestos diários, como vistos nas sequências das cenas de 8 a 17²¹. Mesmo estando de dia e, ao que tudo indica, o verão, o cenário urbano é contaminado pelas fumaças das chaminés das fábricas e lixo em cantos da rua.

Esse cenário, inclusive, é uma influência neorrealista no filme, pois a corrente cinematográfica italiana possui certo pessimismo nas partes externas, como um todo. A cidade é um local de limites geográficos e poluição. Ao contrário do que é mostrado nas tomadas pelo mar onde os pilotos, caçadores de recompensa e piratas representam a liberdade. A beleza visual traduz a independência dos personagens de contratos sociais como trabalho, família e religião, por exemplo (Ver Figura 13).

²¹ Conforme visto na decupagem realizada do filme encontrada no anexo da pesquisa.

Figura 13 - Detalhes da rua apresentado com sujeiras e manchas



Fonte: *Porco Rosso* (1992)

Conforme Rosso passa o tempo na oficina mais seu contato com Fiona vai aumentando e ela é um elemento de fundação para sua mudança. Com o passar e decorrer das ações, por conta dela, a própria vingança planejada por Rosso não se torna mais importante.

A continuação dentro da oficina mostra a entrada e assistência de mulheres para o conserto do avião e outros serviços domésticos. Elas possuem certo padrão estético em suas formas e vestimentas, assim como o grupo das meninas no início do filme e o bando pirata. A sugestão aqui, de que apenas mulheres vão ajudar Piccolo e Rosso, repercute a partir do entender histórico manifestado no filme, pois a maioria dos homens está se alistando nas forças armadas. Numa cena específica em que essas mulheres arrumam e cozinham na casa, há uma série de referências a tradições italianas como a comida, a bebida e a religião cristã (mais praticada e mais tradicional no país). São homenagens que Miyazaki presta acerca de um dos países que ele mais respeita segundo Oliveira (2016). (Ver Figuras 14 e 15).

Figura 14 - Comida e bebida típica italiana



Fonte: *Porco Rosso* (1992)

Figura 15 - Mulheres rezando



Fonte: *Porco Rosso* (1992)

Essas mulheres contratadas por Piccolo, ainda que coadjuvantes, mostram o traço recorrente do feminismo nas obras de Miyazaki. Em *Porco Rosso* (1992), é quase que unânime que todas as personagens mulheres possuem um valor solidário, humano e corajoso. As mulheres na oficina e casa de Piccolo trazem organização, segurança, assistência e esperança para os outros personagens, em destaque Piccolo e Rosso. Um exemplo disso é que por mais que Fiona estivesse planejando todo o conserto do avião, desde a planta, a escolha das peças específicas e execução foram necessárias essas ajudantes para que o projeto se tornasse real. Ou seja, essas mulheres, direta e indiretamente, contribuíram para o arco do herói. No que

consiste às formas das personagens, as mulheres mais velhas possuem mais traços em seus rostos quando comparadas com os demais, dando a entender que possuem rugas. Fossati (2009) já havia especulado que um desenhista precisa levar traços diferentes quando se permite diferenciar um grupo. No caso da distinção de idade, Miyazaki força mais os traços e os prolonga nas faces das personagens.

Outro momento a se destacar é a sucessão de eventos que ocorrem durante as cenas 14 a 17, desde o diálogo entre Rosso e Ferrarin no cinema, passando pela fuga de Rosso e Fiona e o ressurgimento do herói e seu avião sobre o mar. Então, essa sequência específica será dissecada tendo como real motivo a compreensão que essas passagens vão além da importância para o próprio filme, mas como maneira de entender a base criativa de Miyazaki.

Dito isso, na passagem em que o protagonista se encontra no cinema com Ferrarin, membro da força aérea fascista, existem componentes que definem que Rosso e o novo personagem são velhos conhecidos. O primeiro é que Ferrarin funciona como um informante para Rosso ao avisar que este é perseguido por traição, circulação sem permissão, entre outras coisas. Segundo que Ferrarin faz um convite para Rosso voltar à Força aérea demonstrando respeito e admiração ao lado profissional e pessoal de Rosso. O herói da história se recusa alegando que prefere ser um porco a um fascista, exibindo, de novo, um pensamento por parte de Miyazaki contrário ao confronto e a qualquer justificativa de guerra ou violência (Ver Figura 16). Para finalizar a interação entre os dois, Ferrarin se despede de Rosso chamando-o de amigo. Apesar de pensamentos e posições distintas, existe uma conexão afetiva de um para com outro. Ou seja, Rosso, por meio da sua qualidade enquanto piloto e como pessoa conquistou um grande número de indivíduos que o respeitam.

Na conduta técnica, Miyazaki estrutura a sequência, dentro do cinema, com plano aberto, contra plano (ao exibir o filme do cinema e mostrar as costas dos indivíduos), plano médio, primeiro plano e plano médio longo. Ou seja, o diretor explora, em diversas óticas, o ambiente do cinema.

Ao sair do cinema, Rosso é exibido por um plano geral e, em seguida, Miyazaki tenta recriar um *travelling* que acompanha o personagem andando na rua. No conceito do *travelling*, infere-se que a ideia ficou melhor que a execução, pois o movimento não apresentou ser parecido com a repercussão original feita em filmes *live-action*. Talvez por isso, Miyazaki, neste filme, não utiliza tanto o *travelling*.

A cidade continua representada com sujeira, manchas e cartazes que poluem não apenas o cenário, mas também o visual exposto do filme. Miyazaki faz isso de forma proposital, levando a crer que ele sustenta a mensagem ecológica novamente. Mesmo com cores vivas

(destacam-se o amarelo, o azul e o vermelho), a poluição está em evidência. Contudo, vale ressaltar que, como visto em Oliveira (2016), as estações refletem o humor do povo nas obras culturais. No caso, Rosso e Fiona, mesmo em um ambiente sujo, refletem a clareza do verão.

Figura 16 - Discurso antifascista



Fonte: *Porco Rosso* (1992)

Outro ponto que chama atenção nessa cena é no filme animado exibido dentro do cinema em que Rosso e Ferrarin se encontram. De imediato, chama atenção pelo caráter metalinguístico (um filme dentro do outro; uma animação dentro de outra). Mas o ‘filme animado’, não existente até o momento, isto é, não havia uma obra animada de outra produtora que fora transposta para a obra de Miyazaki, e que faz Rosso se divertir tanto, possui muito conteúdo referente às propostas de dialogismo de Bakhtin (2008). Há uma clara referência a *Mickey Mouse* e *Betty Boop*, pois um rato de pele negra pilota um avião para salvar uma garota de traços similares ao de Betty, que se encontra refém de um porco piloto. Em primeira camada, infere-se uma homenagem de Miyazaki para os estúdios animados. *Porco Rosso* (1992) se passa na década de 30 e nessa época os personagens de Mickey e Betty, conforme exposto no capítulo 2, faziam muito sucesso. Esses personagens influenciaram o avanço das animações e, de certo modo, Miyazaki presta aqui sua homenagem.

Contudo, ao buscar uma leitura mais profunda dessa cena, percebe-se que o filme repercute questões externas de Rosso e do cinema de Miyazaki. Diante da exibição, Rosso enxerga a si como o fugitivo do representante americano e que, de alguma forma aprisiona e pressiona seu amor feminino (pode ser Gina ou Fiona) e, talvez, por isso ele foge no respiro final do filme. O porco é entendido como o vilão e em um momento da exposição do filme,

Rosso ri de uma cena que não apresenta características humorísticas, como se entendesse as atitudes do vilão, que, por sua vez, também é um porco.

Além disso, a própria referência ao ato de ir ao cinema e mostrá-lo em tela também é uma forma de Miyazaki prestar homenagem à sétima arte. O espaço físico do cinema ali exposto evidencia ainda um elo de Miyazaki com seu público-alvo, o infantil. Existem mais crianças presentes na sala do que adultos e todas estão prestando atenção, se divertindo com o filme, mas Miyazaki busca em suas obras mais do que puro entretenimento e a passagem destacada sobrepõe a escala metalinguística. Por mais que o filme exibido seja infantil, a mensagem que o diretor parece dar é de que o cinema é uma arte que pode funcionar de forma didática e cultural para esse público. Para ele, é mais fácil mudar e enriquecer uma criança ou adolescente sobre questões ambientais e humanas.

Voltando para a parte em que Rosso sai do cinema, se inicia uma sequência em que o protagonista e Fiona, que o resgatara, são perseguidos pela polícia fascista. Miyazaki elabora o carro deles com um preto fosco, isto é, a ausência de cor, a ausência de sentimento. Novamente, a crítica para o extremismo, esteticamente, existe, mas nas entrelinhas. Até mesmo na forma de se filmar, Miyazaki se posiciona, pois o carro e, principalmente, os personagens inseridos no automóvel, são registrados de maneira distante, com plano geral e aberto. Aliás é bem complicado decifrar os rostos dos perseguidores fascistas, sempre com muitos elementos e sombra nos rostos. Eles, fascistas, nessa parte do filme, ao contrário do que fora relatado anteriormente, possuem trajes, não militares, escuros. Mas o sentido que se cria é de ameaça aos protagonistas da história. Entende-se que a situação que Fiona e Rosso passam nesse instante é de perigo iminente.

O casal consegue despistar momentaneamente a milícia, mas assim que chegam à oficina, mais fascistas o esperam na parte externa da casa. Diante disso Rosso exige o retorno do seu avião o quanto antes para que possa fugir. Os fascistas que perseguem Rosso e Fiona sequer os abordam de maneira civilizada, pelo contrário, a prática é de caçada e intolerância. Contudo, como afirma Andrade (1996)²², não é necessário expor a violência de maneira literal e agressiva para que ela seja notada. A técnica que Miyazaki usa para representar é de forma sutil.

Quando há um consenso de que o avião está pronto e entendendo a situação tensa que se instaurava, Rosso decide ir o mais rápido possível. Contudo, ele fica em um estado de choque

²² Ver capítulo IV.

ao perceber que Fiona vai com ele (Miyazaki mostra de novo o lado determinado e corajoso da mulher, no caso, Fiona).

Rosso tenta convencer a neta de Piccolo a não ir com ele, talvez como forma de zelo ou por ainda duvidar da capacidade da menina, achando que poderia ser um peso na viagem, e não uma ajuda importante, como de fato provou ser.

Na sucessão da fuga que ocorre na cena 16, Rosso e Fiona trocam tiros com a polícia fascista que estava à espreita. Mais uma vez é válido fazer o registro de que apesar da presença dos tiros, Miyazaki escolhe não escancarar nenhum tipo de agressividade implicada em disparos de armas de fogo. As balas atingem muros, obstáculos ou, em determinados casos, a lataria dos aviões, mas nunca um indivíduo. Entretanto, a simples presença de armas e disparos implica em si uma atitude agressiva, mas esse é o filme menos violento dos observados aqui e o único com a presença desse tipo de armamento.

Além disso, Miyazaki escolhe desenhar as armas no filme para fortalecer seu discurso antibélico, por mais contraditório que pareça. O diretor evidencia em *Porco Rosso* (1992) que elas não possuem efeito algum quando os principais personagens escolhem o lado humanista e o próprio fato de as balas não matarem ou ferirem ninguém no longa serve para ridicularizar esse tipo de violência armada.

Apesar dos percalços, Rosso e Fiona conseguem escapar e chegar no mar Adriático. Nesse momento da trama, o uso da trilha de Hisaishi é substancial para entender a libertação dos personagens da ‘selva de pedra’ que é a cidade. A música presente nas cenas 16 e 17 é calma ao mesmo tempo em que repercute o vínculo aventureiro das personagens.

Ao tratar dessa série de eventos, de suma importância para trama e momentos dos personagens, Miyazaki utiliza de plano aberto, plano inteiro, plano médio, plano geral, primeiro plano, plano médio curto, plano americano, primeiríssimo primeiro plano e panorâmica vertical. Ou seja, até então, foi a sequência em que mais usou diferentes planos para exibir uma ação. A fuga dos dois representa muito para o andar da história e desenvolvimento das personagens. Fazer isso de diversas óticas significa afirmar que é um momento significativo para a obra.

No momento seguinte, a trilha de Hisaishi também está presente, no Hotel Adriano, onde Donald Curtis entra numa parte reservada do estabelecimento para conversar com Gina. O local possui um jardim extenso e clareia o protecionismo ecológico de Miyazaki (Ver Figura 17).

Figura 17 - Natureza com fidelidade e cores ricas



Fonte: *Porco Rosso* (1992)

Como se pode verificar, depois da fuga de Rosso, que volta para sua zona de conforto, o colorido toma a tela novamente. O jardim do Hotel Adriano possui inúmeras cores e o respeito ao ambiente é evidenciado. Oliveira (2016) expôs muito bem essa interação do japonês com as ‘cores’ da natureza e o exemplo do jardim do hotel é um arquétipo importante desse sentido de interação com o mundo. A importância da representação das flores é tão presente que Miyazaki escolhe fazer uma panorâmica horizontal no ambiente. Como já foi dito, a promoção de um movimento de câmera, seja um *travelling* ou uma panorâmica, em animes da época, é relatada de forma complexa.

Curtis tenta conquistar Gina, e a chama para morar com ele em Hollywood, prometendo dar a ela muitas recompensas. Percebe-se que o Curtis do filme de Miyazaki tem como maior gosto os holofotes e destaque, ele fala para a dona do hotel que almeja fama e fortuna. Gina, de maneira educada, recusa a oferta do piloto americano, respondendo que espera por alguém para dizer o quanto ama essa pessoa. Ela diz que o sujeito só aparece de noite no hotel. O assunto dos dois é interrompido pela passagem aérea surpresa de Rosso que leva felicidade para Gina e descontentamento a Curtis. Dentro do arco heroico típico presente numa trama, como expõe Brait (2005), esse é o ressurgimento do protagonista e a surpresa do antagonista.

A conversa dos dois é efetuada entre uma intercalação de contra plano, plano geral, plano médio, plano médio curto, plano aberto, primeiro plano e plano americano, levando a entender que aquele momento era de extrema importância para os dois. Como efeito estético de construção estilística, ambos estão vestindo cores claras, condizentes com o local e, conseqüentemente, com seus respectivos estados de espíritos.

Enquanto observa Rosso fazer manobras com o avião, Gina tem um *flashback*, através de um *zoom in* em primeiro plano do rosto dela, algo comum na linguagem do cinema, como diz Martin (2005), dos dois se divertindo em um barco²³. Na lembrança, Rosso estava na sua forma humana e fica implícito que, pelo menos por parte dele, havia um sentimento amoroso. A trilha de Hisaishi toca nesse momento, fortalecendo a conexão antiga dos dois ao passo que configura a recomposição do herói.

Rosso e Fiona seguem para o esconderijo do piloto em uma ilha escondida na região. O destaque, de novo, para a retratação da flora. Os objetos deixados por Rosso continuam do mesmo estado tal quais seus vícios como cigarro e vinho.

Ao desembarcarem do avião, Fiona e Rosso são surpreendidos pelos piratas que estavam escondidos à espreita de Rosso (ele não se intimida com o assalto do bando). Essa cena apresenta como um dos destaques para o estilo do diretor a fala de Fiona diante dos piratas. A menina sequer sente medo com a presença deles e fica até irritada por trazerem apuro a Rosso, pois Fiona já estabelecera uma relação sentimental para com ele, de admiração e cuidado. O discurso da personagem é de motivação para os piratas, seguindo princípios que guiam a personagem, fazendo dela um ser na obra mais profundo. Fiona além de convencer os piratas a não destruírem o avião de Rosso, que ela mesma havia ajudado a reconstruir, por ser o principal nome do projeto de conserto da aeronave, os encoraja falando sobre honra e direitos.

Na mesma passagem, Curtis também aparece para tentar intimidar Rosso. Ao ver Fiona, o piloto americano fica encantado por ela. O mesmo efeito ocorre com o restante dos saqueadores aéreos. Como forma de construção de discurso estilístico, Miyazaki apresenta aqui uma crítica ao gênero masculino, de maneira geral. Praticamente todos os homens ficam apaixonados por Gina e Fiona. Tal gesto demonstra certa carência dos homens que, decerto, por conta das batalhas e a ganância, não conseguem focar em questões mais familiares e depositam nas duas mulheres uma espécie de baluarte; os homens a respeitam, mas se apaixonam de modo rápido e a mensagem aqui é clara: na visão de Miyazaki, as mulheres são mais fortes e mais sensatas que os homens.

Por gostar de forma imediata de Fiona, Curtis faz dela um troféu e desafia Rosso. Caso o americano vença, se casa com Fiona, caso o protagonista ganhe, Curtis não apenas deixa a garota em paz como ainda tem que pagar a dívida de Rosso para com os piratas. Fiona, por confiar em Rosso, não fica intimada com a oferta de Curtis, deixando claro ainda que o seu trabalho enquanto engenheira aérea foi o suficiente para a vitória de Rosso. Este, mesmo

²³ Há aqui a menção honrosa ao quatorze bis, de Santos Dumont. Outro exemplo de *easter-egg*.

relutando, aceita o desafio. Dentro da trajetória do herói, há aqui o elemento primordial e motivacional para que ele consiga superar seu alçôz e ficar livre dos seus encargos.

É válida a forma como Miyazaki desenha o surgimento do grupo pirata que parte de dentro da barraca. Há aqui a suspensão de descrença permitida pelo animê que torna libertária seu formato na medida em que uma simples ação dessas transmite o embate do ordinário com o extraordinário.

Em toda essa passagem, Miyazaki usufrui dos seguintes planos: panorâmica lateral (chegada do avião na praia), Grande plano geral (ângulo aéreo sobre a ilha), Plano aberto (mostrar o grupo pirata), plano geral (mostrar todos os personagens), plano médio (nas falas dos personagens), plano americano (falas dos personagens), primeiríssimo plano (fala de Fiona).

Outra parte a dar ênfase é quando Rosso narra para Fiona uma experiência que teve quando lutava pela aeronáutica. Essa parte se torna importante por registrar muitos elementos significativos de Miyazaki. Na história, Rosso e seus companheiros da força aérea fugiram até num instante em que o protagonista ficara desacordado e, quando aparentemente, retornara conscientemente parecia estar voando mais alto que as nuvens. Em seguida Rosso, conseguiu detectar vários dos seus amigos pilotos que começaram a inclinar seus aviões para um ponto mais alto ainda. Dentre eles estava um personagem de nome Berlini que, de imediato, sabe-se que era amigo próximo de Rosso. Pela fala de Rosso, se supõe que Berlini era bem íntimo também de Gina. O que dá mais força para entender a relação entre o personagem central com a dona do Hotel Adriano. Com o agrupamento de vários aviões juntos, existe uma escolha artística por parte do diretor em formatar o branco em meio a uma vastidão azul, similar a uma poeira cósmica.

Na narrativa, entende-se que essa parte possua um potencial fantástico e metafórico. A representação dos pilotos mortos indo a uma direção como uma ‘corrente marítima’ ou uma ‘constelação de aviões’ pode significar um aspecto divino. Sabe-se que Miyazaki possui grande apreço pela aviação e por estudos em torno de mitos e religiões. Infere-se nessa parte que o espectro visual dos pilotos indo para o céu (leia-se em vários aspectos), em suas respectivas aeronaves, possui sentindo similar às Valquírias, da mitologia nórdica. De acordo com Seganfredo (2009), as Valquírias são entidades femininas que carregam, por meio dos cavalos alados, a alma dos guerreiros mortos em combate para o palácio dos deuses conhecido como Valhalla. Essa interpretação é possível da medida em que Miyazaki afirma que os pilotos carregam seus espíritos e o dos outros num veículo aéreo (GALLARDO, 2017). Além disso, como foi dito no capítulo I, os japoneses, em geral, possuem um vínculo muito peculiar para

com a natureza e as divindades das forças naturais. Dessa forma, como explica Oliveira (2016), os ventos divinos conhecidos como Kamikases protegem o país dos males externos.

Evidente que há o questionamento de que a visão de Rosso possa ser vista como um breve sonho ou devaneio. Dentro da teoria de Discini (2014) sobre estilo, percebe-se ainda uma recorrência do tema antiguerra de Miyazaki ao mostrar em tela mais os planos aéreos dos aviões do que o conflito em si. Talvez o que sustente o campo estilístico da cena seja a mensagem pacífica somada a trilha sonora de Hisaishi (outro recurso frequente na obra do cineasta).

A trilha de Hisaishi persiste quando Rosso termina de contar a história a Fiona (bastante impressionada com o que acabara de ouvir), afirmando que mesmo com o pesar vale a pena acreditar na humanidade por pessoas como Fiona. Isto é, o papel da garota deu força para que o personagem entendesse seu lugar e melhorasse em diversos aspectos do seu ser como profissional (ao diminuir a ganância) e pessoal (resgate da generosidade). Ao terminar de ouvir a história, Fiona beija Rosso (Ver Figura 18).

Figura 18 - Beijo de Fiona



Fonte: *Porco Rosso* (1992)

O beijo aqui não é posto apenas como característica romântica, essa leitura está presente na parte superficial do gesto. Fiona é, em várias instâncias, o processo de humanização de Rosso. No decorrer do filme, o arco dramático do personagem é esse. Não é lutar, pilotar ou duelar com Curtis, mas sim o resgate do protagonista, daquele sujeito amargurado pelas perdas deixadas na vida, para algo similar com o *Übermensch*²⁴, de Nietzsche (2011), e, assim, ser o

²⁴ De acordo com Nietzsche (2011), o conceito de *Übermensch* remete ao modelo ideal de Homem no qual a humanidade deve atingir, fugindo do que é dito como normal.

herói da trama. A leitura sobre o ‘super-homem nietzschiano’ é possível, pois Fiona exerce uma força representativa muito forte em cima de Rosso. Ela resgata nele valores outrora esquecido por ele e, assim, o tornando livre, intenso, altruísta e sem apego à normatividade social como família, regras legislativas ou religião. A potencialidade em escalada dessas camadas o torna ainda mais dono de si.

Os planos usados nessa passagem são dos mais diversificados possíveis: *Zoom in*, Panorâmica vertical, Plano aberto, Plano detalhe, Primeiro plano, Plano médio, Plano médio curto, Plano Geral. Isso propõe uma leitura de importância substancial da cena descrita. Existe uma cautela de Miyazaki em repercutir os conceitos dessa sequência.

Ainda sobre o beijo de Fiona, existe uma clara referência ao conto do Príncipe Sapo, dos irmãos Grimm (1874), principalmente quando analisado do ponto de vista de toda a obra em si, ligando essa cena a interação de ambos e a conclusão do filme. A ação de Fiona é simbólica, pois é um gesto que leva mais leveza e amorosidade ao protagonista, mesmo que este fique constrangido. No conto do Príncipe Sapo uma jovem princesa salva certo príncipe que se encontrava na forma animal do sapo. Ela a salva dando conforto e um simbólico beijo. Todas essas ações o libertam da sua forma anfíbia, porém mais do que na aparência o personagem encontra ternura diante da sua dificuldade. Algo similar acontece com Rosso que, por meio do contato e da forma com Fiona age com os outros e com ele, uma alteração acontece no piloto em diversos sentidos, talvez até na aparência por meio do final em aberto.

Como parte de elementos cenográficos que se destacam nessa cena, podem-se ver objetos que se estendem por outros períodos do filme como munição, vinho, cigarro, aviões exibindo, de certa forma, um lado vicioso de Rosso.

Mesmo diante de um vislumbre interpretativo da morte, a frequência de cores continua impactante. A preferência pelos tons de azul, vermelho e amarelo é evidente. A própria ideia do azul do céu mesclado ao azul do mar (tão presente na obra) é sugerida.

Em seguida é mostrado o confronto final entre Rosso e Curtis. Nessa parte final, Miyazaki utiliza sua paleta de cores da forma mais diversa em toda obra, pois há uma escala cromática múltipla, por meio das diversas pessoas, aviões, barcos, bandeiras e ambiente externo.

Após deixarem seus ‘tesouros’ (dívidas de Rosso e Fiona) nas mãos do líder pirata, os rivais iniciam a batalha. É interessante notar que antes de voarem, Rosso afirma que “Porcos são animais limpos”. Por essa frase, subentende-se que, apesar de estar em formato de porco, o herói possui caráter; mais do que outros personagens ao longo da trama. Outra possibilidade de leitura é de que mesmo que os porcos vivem na sujeira e na lama, possuem mais ética que

alguns seres humanos. Isso leva a crer que Miyazaki se preocupa com o estado humano e com as mensagens que são levadas por meio dos seus filmes.

Ambos os pilotos possuem um repertório de números de manobras, promovendo uma boa perseguição aérea. A parte antiviolação do diretor entra em questão quando Miyazaki privilegia os feitos da aeronave e dos pilotos do que uma possível matança; soma-se a isso o detalhe de que, para Rosso matar o piloto americano, não estaria de acordo com a situação pela qual o protagonista vivia, pois ele já possuía o respeito e carinho de Fiona. A impressão que passa é de que a busca interna de Rosso era mais importante para ele ali do que vencer Curtis (por mais que a situação pedisse já que o futuro de Fiona estava em jogo). O antagonista também queria provar algo, pois, como relatado anteriormente, Curtis quer ter o reconhecimento e provar que é importante por ser o melhor piloto ou por ter uma garota bonita ao seu lado para confortar seu ego ou, ainda, como acontece, ser estrela de cinema.

A partir disso, quando finalmente Rosso e Curtis conseguem ter uma mira limpa para acertar o oponente, os armamentos dos dois travam, impedindo que os disparos sejam efetuados. Miyazaki explora essa situação a levando ao cômico, pois ambos os pilotos, frustrados, começam a jogar objetos contra o outro em pleno ar. Ao mesmo tempo, Gina decodifica um código na região e descobre que a força aérea está indo em direção ao ponto em que Rosso se encontra com a intenção de prendê-lo junto a outros saqueadores do mar.

Por não conseguirem ganhar a disputa aérea, Rosso e Curtis pousam suas aeronaves para continuarem lutando, mas, dessa vez, como dois pugilistas. Apesar dos socos conectados contra o outro, Miyazaki enfatiza o caráter jocoso da luta, transformando a própria violência de golpes na cara em uma piada. Até um juiz de boxe aparece em meio a luta para decidir o embate entre os dois. Por levarem inúmeros golpes do adversário, Curtis e Rosso quase ficam inconscientes e caem ao mesmo tempo imersos na água. Por conseguir se levantar antes, Rosso ganha a luta, fazendo com que Fiona fique bastante contente.

Em termos estéticos, Miyazaki utiliza suas características nessa luta entre os rivais ao passo que utiliza recursos diegéticos permitidos em animações. Ora, existe uma questão artística nos desenhos animados em que é necessário fazer a antecipação e entrega de determinadas ações. Ou seja, quando um soco é conectado contra um personagem há um movimento exagerado que gera um impacto exagerado. Esses princípios funcionam em desenhos animados e, de acordo com Oliveira (2016), fica mais plástico, além do público, em geral, aceitar esses movimentos, entendendo que em tela é um lugar próprio para esses absurdos pictóricos. Outro recurso usado quanto a esse ponto é demonstrar, por meio do espaço físico e expressões do personagem, sua personalidade ou o estado emotivo em que se encontra. Exemplos dessas

situações encontradas na obra em análise podem ser vistas também na forma como Rosso fica sem jeito ao receber o beijo de Fiona ou quando o chefe pirata agride seus companheiros para sair sozinho na foto com Fiona (Ver Figuras 19, 20, 21 e 22).

Figura 19 - Exagero estético para representar o impacto do soco



Fonte: *Porco Rosso* (1992)

Figura 20 - A plástica no animê de Miyazaki



Fonte: *Porco Rosso* (1992)

Figura 21 - Exagero visual como forma de descrever as pancadas



Fonte: *Porco Rosso* (1992)

Figura 22 - A consequência plástica do beijo de Fiona



Fonte: *Porco Rosso* (1992)

Dito isso, infere-se que Rosso ganha sua luta por defender uma causa mais nobre (impedir que Fiona fique com alguém de que ela não goste). Rosso se torna humano quando para de lutar e volta a se apaixonar. E sua paixão não é apenas por alguém que, como ele mesmo diz, valha a pena, mas pela própria vida em si. O arco do herói está consolidado ao vencer suas diversas lutas: interna, contra seu maior adversário e ainda salvar Fiona. Porém, explorando a visão de Miyazaki acerca da mulher, confere-se que a neta de Piccolo e Gina salvam o protagonista. Essa afirmação ganha força quando Gina chega no local onde a disputa acontecia

com o intuito de informar a todos sobre a chegada da esquadra aérea fascista e alertar Porco sobre o perigo iminente.

Com o fim do embate, Rosso coloca Fiona dentro do avião de Gina, pois ele entende que Fiona já correria risco demais estando junto a ele. Ela está em paz e, dentro do arquétipo do herói visto em Brait (2005), essa foi a última ação nobre do sujeito diante de todo o contexto apresentado pela obra. Rosso se despede das duas e Fiona, novamente, beija o protagonista, que cai de novo na água. Ao se levantar, o rosto de Rosso não aparece mais em tela e, diante da reação de Curtis ao vê-lo, compreende-se que o personagem principal da película tenha retomado a sua forma original humana, seguindo uma similar ideia do romance do Príncipe Sapo.

Na escala estética e aporte teórico de Miyazaki, não mostrar mais a face de Rosso leva a leitura de diferentes caminhos. A intenção do autor pode ser de provocação, no sentido de que a maior transformação de Rosso seja interna, dentro da sua personalidade. Desde sua queda por Curtis e a busca de sua retomada passando pelo contato com Gina e, principalmente, Fiona, trouxe para ele ideias de honra e respeito que, em pesquisas como as de Oliveira (2016), estão em constante pauta na cultura japonesa.

Na sequência, observa-se que Gina resgata Fiona e a narração da menina se inicia afirmando que Rosso nunca mais aparecera e que ela se tornara grande amiga de Gina. O feminismo se destaca de novo a partir do ângulo comparativo por meio das interações entre as personalidades masculinas. Ao contrário de Curtis e Rosso, Fiona e Gina se respeitam e desenvolvem um carinho mútuo.

Como será visto nas outras obras, o final do filme termina sem o clássico final feliz que exploram os ‘felizes para sempre’. A ideia de Miyazaki é, por meio das suas fabulas, como a de um porco piloto que salva e é salvo por uma menina, levar as experiências humanas para seu público e, dessa maneira, promover um movimento catártico, como visto em Hikiji (2012), que faça com esses espectadores se questionem a respeito do mundo e se podem melhorar para com outro.

Dentro desse panorama final, não por menos, Miyazaki repercute o momento do filme em que mais usa de movimentos de câmera e planos. Ao todo ele introduz do embate derradeiro até os créditos finais os seguintes conceitos técnicos: panorâmica lateral, grande plano geral, plano geral, plano médio, plano inteiro, plano médio longo, plano aberto, plano médio curto, plano detalhe, primeiríssimo primeiro plano, *zoom out*, repetindo várias vezes o mesmo plano.

Dessa forma, essa sequência final representa o arco final do protagonista, ou seja, tudo pelo qual passou será provado e atestado nessa atuação. Brait (2005) afirma que o ato final é,

em suma, o mais complicado de ser construído em termos cênicos. Por isso, Miyazaki o faz com tamanho cuidado e esmero técnico.

Diante disso, é necessário evocar as características estilísticas de Miyazaki detectadas em *Porco Rosso* (1992) com o propósito de atestar que a teoria do autor serve para entender o diretor em marcos estilísticos.

Estética própria: Em termos literais e visuais Miyazaki exibiu formas específicas ao desenhar os traços humanos, as árvores ou os aviões, sempre com uma paleta de cores diversa e clara. Contudo, não são apenas as imagens que representam algo do mundo real, literalmente, como a Fiona representa uma mulher ou um avião da década de 30 representa um avião da década de 30, mas o som também. Há som do motor do carro, do copo ao ser cheio, dos passos, do mar. Tudo isso é representação audiovisual própria. Os recursos lúdicos como o absurdo em gestos expressivos ou o rosto distorcido por meio de um soco estão presentes para fazer com que quem assista perceba a relativa consequência de uma ação.

Elementos naturais: Conforme pôde se observar ao longo do filme, existe uma constância de presença de espaços naturais como mar, floresta, campos, flores, vento etc. Essa demonstração é uma característica do cinema japonês como um todo e herdado por Miyazaki.

Discurso antibélico claro. Ficou destacado que em várias partes do filme o posicionamento pacifista de Miyazaki está presente.

Voo: Por estruturar a narrativa cultivando a cultura de pilotos e caçadores de recompensa aéreos, evidentemente, que a presença do voo por conta dos aviões é constante quase em todas as cenas. Elas possuem efeito referencial do voo e metafórico no sentido libertário que o ato entrega.

Relações intertextuais: Existe a presença da cultura japonesa com a ênfase em mensagens ecológicas, posicionamento em torno de ética e honra, além da compreensão de montagem, de Eisestein (1929), observada na edição do filme. Foram analisadas ainda referências a desenhos como Mickey, Betty Boop, ao gênero western e a corrente neorrealista italiana, entre outras. Porém o espaço aqui é reservado para uma das grandes influências para Miyazaki e que é sentida nesse filme. Saint Exupéry é um dos escritores prediletos de Miyazaki que se inspirou em *Pequeno Príncipe* (1943) e *Vento, Areia e Estrelas* (1939) e no próprio escritor francês para explorar a liberdade e a possibilidade de voar (GALLARDO, 2017). Saint Exupéry era piloto e dentro de sua obra escrevia sobre pilotos. O diretor japonês diz que em *Vento, Areia e Estrelas* há boas descrições sobre a interação dos pilotos, clima e aspectos naturais. Miyazaki usufrui dessa ‘voz’ em *Porco Rosso* (1992), promovendo uma grande

releitura em certos momentos da obra do escritor. Aliás, o hidroavião pilotado por Rosso é uma versão parecida com um dos modelos que Saint Exupéry chegou a guiar.

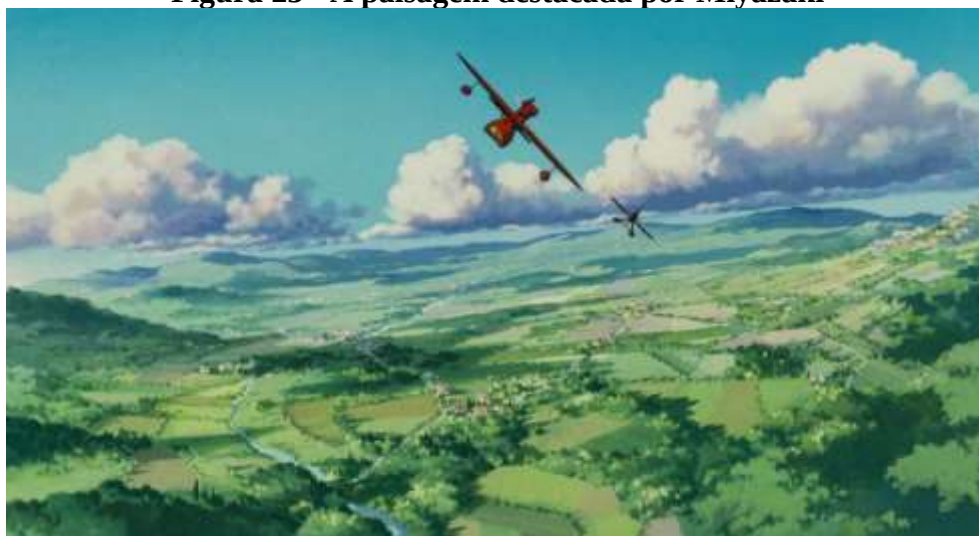
Narração: Quase que o filme todo é narrado, ou melhor, exibido, em terceira pessoa. Rosso está presente na maioria das cenas, mas o espectador sabe de coisas que ele não sabe como, por exemplo, o diálogo entre Curtis e Gina. Há narração em *off*, em primeira pessoa, no final por parte de Fio que contextualiza ao público o que ocorrera num futuro próximo.

Representação feminina: É notório o valor que as personagens Gina e Fiona possuem na trama e no desenvolvimento de Rosso. Este, inclusive, demonstra, em certos momentos, ser um pouco machista embora possua respeito e carinho para com as duas. Mas há um simbolismo nas duas, pois como foi dito, são mulheres que assumem lideranças dentro de suas aéreas e dentro de sua esfera de influência. Ambas não possuem medo de expor o que realmente pensam ou sentem.

Parte técnica: Em termos cinematográficos, foi verificado que Miyazaki utilizou poucos movimentos de câmera como panorâmica e *travelling*. Isso pode ter acontecido por uma limitação tecnológica e prática para época em que animações eram feitas ou, pelo menos animações do Studio Ghibli, até porque o diretor restringe ao máximo o uso de efeitos digitais e, possivelmente, uma dinâmica como uma panorâmica dependeria de um limite físico maior do que os gráficos desenhados a mão. Em contraponto a isso, foi conferido uma exploração enorme para grande plano geral, plano geral, plano aberto e plano médio. É válido essas escolhas ao perceber que há uma exaltação das paisagens, é necessário mostrar o natural através dos maiores ângulos possíveis.

Herói: Existe uma trajetória construída, com nuances, reviravoltas, desenvolvimento do personagem e ressurgimento. O protagonista é fechado em termos de revelações pessoais e cinzento já que demonstra afeto, respeito, boas ações, mas também gestos escuros como na parte em que suborna um sujeito para conseguir armamento para seu avião. Não sabemos muito sobre seu passado, infere-se uma influência do ‘personagem sem nome’, de Clint Eastwood, da obra de Sergio Leone, outro diretor italiano que influenciou Miyazaki. A ponte entre o ‘herói sem nome’ das obras de Leone e de Rosso é que ambos são foras da lei que possuem um passado nebuloso, mas chegam em um local, visto como o presente da história, para salvar e promover ações nobres ao mesmo tempo que certas escolhas do personagem sejam questionadas como imorais. Vale lembrar que Rosso também é caçador de recompensa, outra característica do gênero de faroeste de Leone.

Figura 23 - A paisagem destacada por Miyazaki



Fonte: *Porco Rosso* (1992)

6.2 Viajando com Chihiro

Para contextualizar melhor o filme mais lúdico de Miyazaki, é interessante expor certos eventos para entender o caminho feito pelo diretor até a consolidação dessa obra. Como explica Oliveira (2016), o nome da personagem central é uma homenagem de Miyazaki à filha de um amigo do cineasta. O diretor baseia suas animações em vários aspectos de sua vida, incluindo o pessoal:

Outra curiosidade é a retomada de alguns temas e personagens de filmes anteriores como os Susuwatari (煤渡 - bichinhos de fuligem, presentes em Meu Vizinho Totoro e a transformação de pessoas em porcos (um tema presente em Porco Rosso). No caso dessa última, além da inspiração já citada na Odisseia, Miyazaki revela em uma entrevista ao Le Monde (2002) que o filme remete à época da bolha financeira japonesa e ele tem a impressão de que as pessoas transformaram-se em porcos nesse período, apesar do diretor achar interessante as transformações de humanos em animais, e cita, no filme Pinocchio, a transformação do protagonista em asno. No entanto, as crianças japonesas não conhecem esse animal (o asno), então não surtiria muito efeito usar animais desconhecidos dos japoneses. (OLIVEIRA, 2016, p.142).

Oliveira (2016) entende que o sucesso foi atingindo porque Miyazaki desenvolve uma história onde o personagem central cresce por meio da interatividade com o grupo, promovendo relações sociais dos mais diversos tipos para personificar o desenvolvimento humano pessoal/profissional. A crise financeira destacada pela autora é outro motivo de criação desta obra que promove um escape da realidade, pois havia uma crise de identidade massiva no

Japão²⁵. Por ser apaixonado por seu país, Miyazaki se preocupou em fazer um filme para os japoneses e voltados para eles. No entanto, o sucesso de bilheteria mundial provou que a obra também conversa com o povo ocidental.

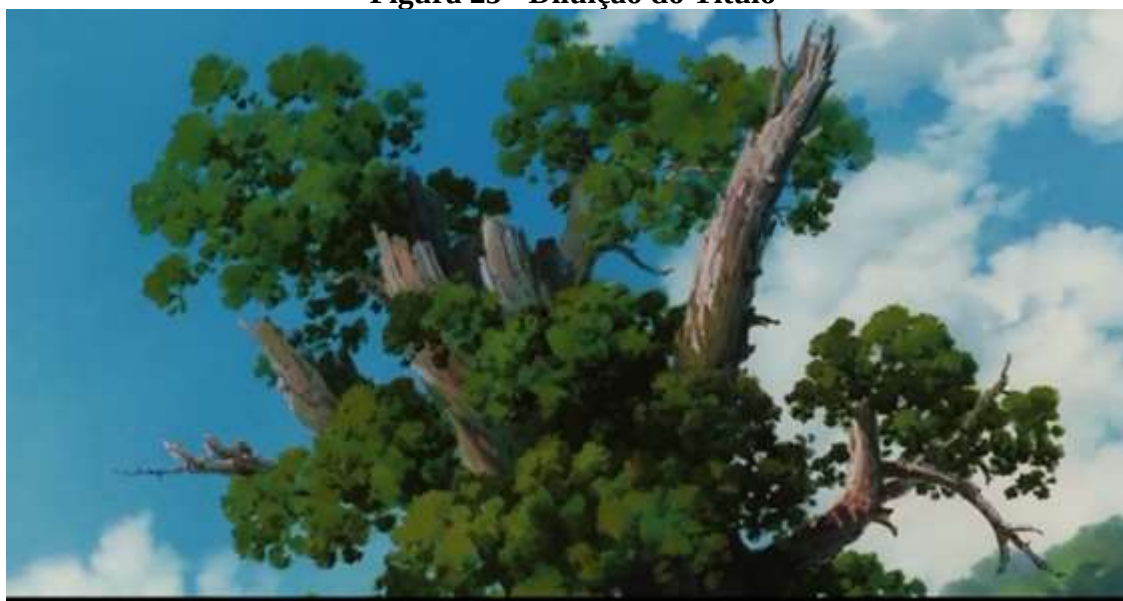
O filme inicia com um plano detalhe concentrado num buquê de rosas. Rosa é a cor primordial em tela no primeiro frame. De imediato, Miyazaki já demonstra sua referência à flora. As rosas, flor, ainda permitem uma análise metafórica, pois, uma voz em *off* fala que Chihiro fará falta, uma vez que ela é importante para alguém. Ou seja, talvez as rosas sejam uma representação simbólica da própria Chihiro. Esta, nesse momento, demonstra certa tristeza e chateação pela mudança que fizera junto à família. O espectador, por sua vez, não sabe para onde o grupo vai.

O diretor, ainda na primeira cena, usa um recurso que ele mesmo não pratica tanto, a câmera subjetiva (quando assume a visão de um personagem). Ela “vê” os pais da jovem protagonista, que são apresentados por meio dessa ótica, e ainda se estabelece foco na paisagem fora do carro (com destaque para o verde das árvores). Por meio de uma panorâmica vertical de baixo para cima, Miyazaki introduz o título do longa. Pela mesma panorâmica, fazendo o movimento contrário, dessa vez de cima para baixo, ele consegue fazer um corte temporal ao exibir a saída do carro da família de uma estrada de concreto para uma de terra (Ver Figuras 24 e 25). Outra questão realizada nesse corte, ao apagar título, é fazer essa passagem da cidade para o campo através de um corte sutil. Primeiro, a panorâmica para numa visão geral de uma cidade e, na sequência, uma árvore. Outra recorrência da sua obra já presente desde o começo é a trilha de Hisaishi que toca durante todo o percurso inicial da família.

²⁵ Outros animes foram criados diante dessa perspectiva da crise japonesa. Um exemplo é *Neon Genesis Evangelion* que também discute a importância do Eu na sociedade.

Figura 24 - Surgimento do Título

Fonte: *A Viagem de Chihiro* (2001)

Figura 25 - Diluição do Título

Fonte: *A Viagem de Chihiro* (2001)

Na continuação da história, o verde da fauna quase ‘toma’ toda a cena e o pai decide adentrar o que parece ser um bosque com muitas árvores, plantas e rochas. O que chama a atenção de Chihiro são as pedras que tomam determinadas formas. As primeiras que havia avistado, por exemplo, parecem formar inúmeras casas, já na segunda, o pedregulho aparenta um aspecto humanoide. Essa mesma pedra se materializa na frente de uma entrada, bloqueando o caminho do carro com a abertura diante da trilha. A partir desse foco, Miyazaki faz outra panorâmica vertical de baixo para cima terminando a ação que revela a parte superior de um templo típico da cultura japonesa antiga, segundo Oliveira (2016).

Outro ponto em comum que Miyazaki estabelece nos filmes analisados é o clima de calor do verão, refletido pelo sol e cores vivas como, amarelo e vermelho, em seus filmes e em *A Viagem de Chihiro* isso não é diferente. Segundo os estudos de Yoshimizu (2010), as estações mais cultivadas pelo povo japonês, de forma geral, são primavera e verão. O autor discute a interação sentimental que as pessoas formulam umas com as outras e ainda com a natureza nessas épocas do ano.

Miyazaki filma o carro entrando na floresta por diferentes ângulos (geral, aberto, médio e plano médio curto. Este, mostrando o interior do carro). Um exemplo de como o cineasta se preocupa com vários detalhes está no reflexo do vidro no retrovisor direito do carro (Ver Figura 26).

Figura 26 - Reflexo de Chihiro no retrovisor



Fonte: *A Viagem de Chihiro* (2001)

Como pode ser notada, essa é uma preocupação por parte do artista em desenhar ligações com objetos reais. O processo catártico e a caracterização do real são uma constante no trabalho de Miyazaki. Quando ele não o faz por meio de desenhos “reais”, como o pai de Chihiro ser um signo tanto de homem quanto de pai, o faz pela metáfora, na elaboração de criaturas, por exemplo. Ou seja, Miyazaki possui uma constante atenção em dialogar com o humano nas suas obras.

Diante da entrada, o pai sugere que todos entrem para ver até que ponto chega tal portal, contudo a filha reluta em fazer a mesma coisa, demonstrando medo e insegurança. Por fim, ela

acaba indo com os pais. O som composto por Hisaishi volta a tocar e prolonga durante o trajeto inicial dos três.

No momento em que os três chegam no final do túnel, fechado e de pouca iluminação, acontece algo similar com a narrativa de *Alice no país das Maravilhas*, de Lewis Carroll. Oliveira (2016) acredita que essa ponte (ou dialogismo) ocorre, pois Miyazaki tem certa preferência por contos infantis e, assim como no caso de Saint Exupéry, possui um fascínio pela obra de Carroll. Oliveira (2016) lembra que Miyazaki era tão preocupado com a questão do desenvolvimento infantil que durante a faculdade filiou-se ao clube de literatura infantil, onde leu *Alice no país das Maravilhas*.

Assim como na obra de Carroll, a passagem que ocorre não é apenas física (túnel ou portal), mas uma mudança de realidades: mundana e fantástica. Quando o grupo, mesmo não sabendo, entra no ‘novo mundo’, por meio do uso de uma panorâmica lateral e *zoom out*, Miyazaki revela o ambiente com muito verde e a presença de mais pedras humanoides, idênticas à que Chihiro e seus pais haviam visto antes.

Os pais acreditam que estão diante de um parque ecológico e Chihiro, novamente, tenta convencer seus familiares de retornarem para o carro. Ela só prossegue a caminhada junto com os pais pelo forte vento que chega até ela. De acordo com os estudos de Oliveira (2016), o vento nessa parte do filme é uma referência ao xamanismo, religião presente no Japão.

Guiados pelo cheiro de comida, os pais da protagonista vão em direção à cidade para saciar suas vontades. A cidade, por sua vez, é retratada com muita diversidade de cores, principalmente nas casas. De acordo com Oliveira (2016), Miyazaki, ao elaborar as casas da cidade fantasiosa fez uma homenagem ao museu arquitetônico ao ar livre Edo-Tóquio²⁶, da capital japonesa. Entretanto, o que chama atenção no local é a falta de moradores ou pessoas trabalhando nos recintos.

Diante disso, guiados pela figura do pai, ele e sua esposa começam a comer bastante as refeições dispostas nas mesas, sem se importarem com o que estão ingerindo ou se deveriam pagar por aquilo. Miyazaki, dessa forma, estrutura uma crítica à figura do homem, já que a cena sugere como a vontade primordial e total do homem consegue interferir nas opções de sua esposa, que o segue em tudo que o faz sem questionamento. Tal efeito não ocorre em Chihiro, talvez por ser criança. Em comparação com sua mãe, Chihiro não fora corrompida totalmente por fatores humanos que Miyazaki tanto repudia como a mesquinha e injustiça. A

²⁶ O museu é um *Easter-egg*, mas é interessante perceber que Miyazaki busca muitos eventos pessoais para compor suas fitas. Em *A Viagem de Chihiro* (2001) essa relação ganha mais força.

protagonista apresentava traços como insegurança e um pouco de mimo, algo que será mudado em sua jornada heroica. A trilha de Hisaishi se ouve novamente.

Por conta da falta de resposta de seus pais, Chihiro decide dar uma volta na cidade em busca de algo que lhe interesse. Ela chega numa ponte que faz ligação a uma grande casa que, como será tratado, possui importância para a trama e para a própria personagem. A menina ainda não sabe onde está e o que é aquela construção pela qual se deslumbra momentaneamente. Em volta do prédio com traços que remetem a um Japão do passado, muito verde (mata) e azul (rio e cachoeira) que retratam o discurso ecológico do cineasta.

Ainda na ponte, Chihiro é surpreendida por um garoto que a alerta sobre a necessidade de ir embora o mais rápido possível do local, pois estava anoitecendo e coisas perigosas poderiam acontecer. O menino demonstra não ser um humano qualquer ao conseguir fazer uma espécie de sopro divino (Ver Figura 27).

Figura 27 - Representação do vento sobrenatural



Fonte: *A Viagem de Chihiro* (2001)

Os elementos naturais como o vento, bem frequentes nos filmes, são artifícios polissêmicos no filme analisado e, como visto no quadro acima, existe um sopro metafísico contido no ato que concede lastro para muitas leituras. Nesse aspecto, o trabalho de Oliveira (2016) auxilia mais uma vez:

O vento (風/Kaze) para os japoneses associa a natureza a determinada maneira, forma, de modo que, no dicionário japonês (大辞泉; Daijisen), a palavra aparece relacionada tanto ao movimento do ar quanto a “ar, mistério” ou “costume, uso,

hábito”, derivando da primeira definição do dicionário que descreve o movimento do ar em variadas situações. Como o Japão é um país de muitas montanhas, o vento que ali sopra é de um tipo, o da planície é outro. (OLIVEIRA, 2016, p.166).

Por conta do alerta do garoto, Chihiro corre até a cidade e quando, já de noite, nota que uma movimentação se inicia nos locais que outrora estavam desabitados. Quando ela chega até seus pais para chamá-los a irem embora, percebe que haviam sido transformados em porcos. O primeiro *plots twist* da história está feito: os pais da protagonista viraram porcos e, em função disso, ela precisa arrumar um modo de salvá-los num cenário distinto do que acostumava frequentar.

Em termos plásticos, com o intuito de representar o espanto de Chihiro ao ver os pais metamorfozados em porcos, Miyazaki desenha a menina da seguinte maneira:

Figura 28 - Estética do espanto



Fonte: A Viagem de Chihiro (2001)

Como medida de comparação às animações ocidentalizadas, Miyazaki consegue simbolizar o pânico da personagem de forma mais contida, sem os famosos olhos esticados em personagens como Pernalonga²⁷, por exemplo. Já a ilustração dos pais enquanto porcos, de certa forma, lembram o Rosso de *Porco Rosso* (1992), mas de maneira mais animalesca e menos humana.

²⁷ A relação exposta nesse trecho não é de decidir qual estrutura estilística é melhor, Warner ou Ghibli, no caso, mas a de sustentar que o extraordinário materializado numa sensação pode ser feito de diferentes maneiras.

Figura 29 - Pais de Chihiro

Fonte: *A Viagem de Chihiro* (2001)

É interessante refletir como Miyazaki, por meio da metáfora dos porcos, condena a ganância humana, além de ser uma postura crítica à poluição que o ser humano deixa na natureza. Na cena, filmada em plano médio, há muita sujeira de comida deixada pelos animais, havendo uma poluição visual que pode causar asco no espectador. Ao sair do lugar em que encontrara seus pais, Chihiro se depara com seres fantasmagóricos perambulando pelas ruas. Existem muitos desses seres e, por ficar ainda mais assustada com toda a situação, corre a esmo. Durante sua corrida, Miyazaki utiliza de duas panorâmicas: uma na vertical para a direita e outra horizontal de baixo para cima como forma de destacar o desespero da garota por diferentes óticas.

Ao correr até a beira de um rio, a protagonista da obra observa diversas coisas acontecendo de maneira sobrenatural como a presença de outras criaturas fantásticas e o fato de ela iniciar um processo de desintegração corporal. O diretor promove uma série de informações novas no filme, pois como a visão, até então, do filme é acompanhar Chihiro, a tensão é construída de maneira proporcional para a personagem e para o público. Na medida em que a noite surge, mais profundo o mergulho no improvável ocorre, havendo o embate do ordinário com o extraordinário.

Em vista dos acontecidos e do que testemunha, Chihiro corre mais uma vez em busca de abrigo. O garoto que a encontrou na ponte anteriormente a salva novamente, impedindo que ela desaparecesse por completo. O jovem, de nome Haku, leva conforto e segurança para a

heroína do filme. Os dois começam a desenvolver respeito e confiança mútuos. Por questão de segurança, começam a correr, com Haku guiando a trilha. Eles passam por diversos lugares dos mais variados possíveis, mas um deles chama atenção de Chihiro, um balcão repleto de porcos que, imediatamente, faz a menina pensar nos seus pais. Como parte da sua característica, Miyazaki continua fazendo homenagens ao ambiente, seja na composição de diversas árvores, seja no efeito multicolorido de variadas flores juntas na mesma cena.

Os dois chegam até a ponte na qual se encontram antes e Haku diz a Chihiro para prender a respiração durante o trajeto da construção, pois assim as criaturas que estão nelas não poderão vê-la. Por conta de um sapo falante, Chihiro é descoberta e, dessa forma, Haku utiliza um recurso pelo qual Miyazaki também é fascinado, o voo. O garoto adquire uma fuga aérea rápida o suficiente para retardar a busca pela humana então descoberta. O voo aqui, de forma mais discreta e breve, é realizado através de uma câmera em primeiro plano que acompanha a ação de Haku. Para transmitir a sensação de velocidade, Miyazaki desenha de uma maneira que parece que torna elástica a física e o espaço, isto é, as coisas (seres e objetos) não são mais diferenciadas.

Figura 30 - Estética do voo



Fonte: A Viagem de Chihiro (2001)

É importante salientar que Miyazaki cria um mundo repleto de seres dos mais variados tipos, apresentando múltiplas possibilidades mágicas e poderosas. Em *A Viagem de Chihiro* ele flerta com o *nonsense* e banaliza o comum de maneira constante. Como relata Oliveira (2016),

a probabilidade de múltiplas interpretações nesse lugar fantasioso é igual à gama referencial de vozes que o diretor constrói, impossível de serem, todas elas, detectadas. Assim, quando não há como filmar o imaterial, é necessário criar formas, para gerarem metáforas, e essas formas são as elaboradas por Miyazaki nesse filme.

No filme, a fantasia manifesta-se de diversas maneiras, pois o mundo para o qual a pequena Chihiro é transportada é habitado por divindades do universo mitológico e religioso japonês, pois rios e animais ganham vida, na tendência animista que é característica do xintoísmo, e influencia muito a obra do diretor, misturando-se à sua imaginação criativa nos personagens que são criados a partir daí. (OLIVEIRA, 2016, p.174).

Retornando à película, Haku explica, em detalhes, a maneira menos arriscada de Chihiro chegar a um ponto seguro. Tal localidade pertence à Kamaji, uma entidade que pode salvar a menina caso ofereça serviços domésticos a ela. Oliveira (2016) relata que, por conta disso, é instaurada uma condição de impotência em Chihiro que perdera os pais e agora depende de Haku. O menino sustenta a necessidade do trabalho e esse discurso:

Aponta a necessidade de um amadurecimento e valorização do trabalho e da coletividade, características da sociedade japonesa. O que introduz a metáfora infanto-adulta, de que ela deve amadurecer e garantir seu próprio sustento já que não pode mais depender da proteção dos pais, agora transformados em porcos. (OLIVEIRA, 2016, p.187).

Com uma panorâmica lateral de um plano geral, Chihiro é mostrada fugindo pelo caminho que Haku indicara. Em termos de construção de personagem, infere-se que a protagonista ainda se encontra num estado de fuga, literal e figurada, e demasiada covardia. Aos poucos, por meio dos acontecimentos e necessidades sugeridas pelo roteiro, a personagem vai se transformando, mudando suas ideias e atitudes e realizando seu arco dramático. Em outras palavras, Miyazaki está narrando um processo de amadurecimento de uma criança.

Chihiro, enfim, chega ao local pertencente ao Kamaji (figura humanoide que lembra um senhor). Possui seis braços, um bigode que cobre toda a boca e usa óculos escuros. Ele é uma representação estética do deus do trabalho). Ao se deparar com o ambiente, a personagem central observa várias criaturas pequenas, em formato arredondado de cor preta, que carregarem pedras escuras para dentro de uma máquina a vapor. Por ser um cenário quente, Miyazaki prioriza a cor laranja e vermelho na fotografia para indicar o fogo que move as fogueiras dos equipamentos.

Mesmo não conseguindo um serviço com Kamaji, o ‘senhor do trabalho’ aconselha a menina a ir conversar com Yubaba. Ela acompanha uma mulher, Lin, que trabalha no hotel que,

de forma ríspida, pede para Chihiro agradecer o consentimento dado por Kamashi. Aos poucos, por meio do trabalho necessário diante da situação preocupante, e, principalmente, pelas relações interpessoais, Chihiro vai mudando seu jeito desastrado e tímido.

Na sequência, é mostrado o interior do Hotel que possui cores mais voltadas ao amarelo e vermelho, muitas pinturas, seres diversos, trabalhadores do local (a maioria em aspecto similar a anfíbios), elevadores e uma variedade significativa de referências às religiões xonista e taoísmo.

Na parte em que Chihiro conhece a dona da casa de banho, Yubaba, Miyazaki cria várias perspectivas, por meio de planos como o geral, médio, inteiro, americano e médio longo, para apresentar o multicolorido cômodo em que a mulher se encontra. Yubaba, por sua vez, é desenhada com vários traços no rosto para transmitir a ideia de ser uma pessoa idosa. De forma personificada, a dona do hotel é o oposto de Chihiro, em termos estéticos e de personalidade. O quadro abaixo resume a dicotomia de ambas que, no decorrer do filme, ajudarão, de certo modo, uma a outra, como se juventude e sabedoria se entendessem. Afinal, Miyazaki não constrói personagens prontos e acabados, eles estão em constantes movimentos progressivos.

Quadro 2 – Comparação entre Yubaba e Chihiro

Yubaba	Chihiro
Idosa	Jovem
Deusa	Humana
Segura de si	Insegura
Chefe	Empregada
Muitos traços em seu rosto (como elaboração estética)	Poucos traços em seu rosto (como elaboração estética)
Alta	Baixa
Gorda	Magra

Fonte: Elaborado pelo autor

Outro ponto importante a ser relatado é a construção sentimental/visual feita em um personagem animado. Em termos cênicos, Brecht (2002) entendia que o ator, ao personificar seu papel, deveria exacerbar o sentimento que o contexto dramático pedia. Pois bem, em animação tal processo dificulta pelo fato de não ter ali atores de carne e osso. Dito isso, infere-se como forma de representar a personalidade que a figura sugere, um uso de gestos e comportamentos que indicam a sensação da personagem. Exemplos opostos são notados em

Yubaba e Haku. Enquanto a senhora responsável pelo hotel possui características como se considerar superior ao restante de seus pares, seja pela inteligência seja pelo poder, confere a ela uma estrutura cênica mais ‘expansiva’, de tomar a tela e o ambiente para si. Até mesmo por ter sua personalidade difícil, seus gestos físicos se tornam mais variados ao longo do filme.

Com relação a Haku, seu espaço cênico é moldado de forma contrária a de Yubaba, pois Haku é austero, possui movimentos retilíneos e quase não se mexe, pois ele segue seus princípios até o fim.

A conversa, que se estendeu através de plano detalhe, médio, inteiro e contraplano, teve como finalidade expor as fraquezas e desejos de ambas. Chihiro está refém da dona do hotel, que tenta desestabilizar a menina. Esta descobre que Yubaba cuida de um bebê e que, por conta disso, fica dócil por tentar fazê-lo dormir. Talvez por tomar consciência, mesmo de maneira não proposital, do segredo da entidade, Yubaba concede a Chihiro um emprego. Para finalizar o encontro, Yubaba determina que Chihiro mude de nome e, para isso, Oliveira (2016) reflete o seguinte:

O símbolo-chave da perda e descoberta de A Viagem de Chihiro é a perda e redescoberta do próprio nome. Segundo Miyazaki, a perda do nome faria com que as pessoas sejam controladas, pois perderiam o sentido de si mesmas e o propósito de suas vidas. Também destaca como um exemplo dessa falta de identidade o personagem de Kaonashi (カオナ シ, sem rosto), pois ele não fala, não tem individualidade. “Ele é uma caricatura de uma pessoa com somente uma máscara no rosto e que existe como uma figura de sombra, cujo atributo-chave é um insaciável, de fato monstruoso, desejo por consumo”. (OLIVEIRA, 2016, p.153).

Com base nisso, infere-se que foi um gesto perverso por parte de Yubaba fazer Chihiro perdesse o nome, pois ela deixaria, de algum modo, de ser Chihiro. Contudo, como será abordado, o efeito é colateral, já que a personagem evolui e, de certa maneira, deixa uma parte de si para trás.

Yubaba solicita a Haku que leve a menina para o devido aposento. O garoto é frio com Chihiro nesse instante o que faz com a garota fique mal. Ela dormirá no mesmo quarto que Lin. A mulher dará assistência a Chihiro, funcionando como uma espécie de instrutora.

Com relação a uma das recorrências do diretor debatidas neste estudo, o voo, constata que ele faz parte do acervo de poder de Yubaba. Isso faz sentido dentro dos princípios do diretor, afinal, a dona do hotel é o ser mais poderoso apresentado em tela e, em função disso, seu acesso ao voo seria lógico. Plasticamente, Yubaba cobre seu corpo até a boca por uma manta preta de modo que, quando consegue acessar o voo, ela aparenta ser um pássaro graças à manta e ao grande nariz que se assemelha ao bico das aves.

Figura 31 - Yubaba voando

Fonte: *A Viagem de Chihiro* (2001)

Prosseguindo no filme, Haku acorda Chihiro pedindo para que o encontre na ponte que liga ao hotel (a mesma que fora mostrada outras duas vezes). No local, ela encontra um ser em forma espiritual que a observa com curiosidade (tal personagem ganhará destaque mais para frente, mas nesse momento, de sua entrada no filme, ele é um mero coadjuvante). Após a passagem pela ponte, a protagonista encontra Haku num lugar bastante florido, fazendo com que a mensagem ambiental fique mais forte, já que nessa paisagem, Haku e Chihiro vão trocar segredos e fortificar o laço entre eles. Ou seja, necessitava de um local de importância visual, com o uso de muitas cores, para significar o conteúdo expressivo. Outro ponto característico sentido é a composição de Hisaishi que é frequente nessa cena inteira.

Figura 32 - Diversidade de flores

Fonte: *A Viagem de Chihiro* (2001)

Figura 33 - A flora na construção das cenas

Fonte: *A Viagem de Chihiro* (2001)

Nessa passagem, Haku revela a Chihiro que os pais dela estão vivos e em que local estão. Há um vasto repertório de tomadas para compor essa parte: Plano geral, plano médio longo, plano inteiro, plano americano, panorâmica lateral, contra plano. Por mais que exista um hiato entre *Porco Rosso* (1992) e *A Viagem de Chihiro* (2001), isto é, uma evolução artística do cineasta, é perceptível que Miyazaki usufrui de um leque técnico maior para o filme em questão.

Mesmo assim, a cena descrita acima torna-se especial para o desenvolvimento de ambos os personagens. À maneira com que ela é filmada deixa toda a passagem ser um dos pontos altos da trama.

Ainda na cena, Miyazaki desenha de maneira distinta e extrapolada as lágrimas de Chihiro. Elas são grandes e espessas, levando a crer todo o sofrimento pelo qual ela está passando. As lágrimas jogadas e ilustradas sozinhas na cena, sem a continuação anterior, não faria muito sentido. Elas repercutem o pesar, a responsabilidade, a solidão e a melancolia da heroína. Em contrapartida, o diálogo entre os dois e o choro de Chihiro representa um rito de mudança da personagem, pois, a partir desse ponto, ela vai encarar as situações das mais adversas com mais maturidade e respeito ao diferente incompreendido.

Figura 34 - Formato das lágrimas



Fonte: A Viagem de Chihiro (2001)

Na cena seguinte, logo no início, é constatada, pela primeira vez, nos três filmes analisados, a chuva e a maneira como Miyazaki a desenha. É interessante o grau realístico com que ele o faz e relação às condições climáticas como Sol, vento, nuvem e, agora, a chuva. No que diz respeito à representação sonora, o som da chuva também é fiel e interrompe a trilha de Hisaishi para se ouvir a água tocar o chão. Tal gesto simboliza a importância do diretor em caracterizar a natureza de diversas formas. A chuva, como mostram cenas mais à frente no filme, se transforma em um oceano.

Figura 35 - Formato da chuva

Fonte: *A Viagem de Chihiro* (2001)

Na sequência, é demonstrado o primeiro dia de trabalho da protagonista que, entre um serviço e outro, deixa o espírito, Kaonashi²⁸, que havia encontrado na ponte antes de ver Haku, entrar para o recinto.

Uma panorâmica exhibe o serviço mais puxado que Lin e Chihiro terão como forma de punição por Yubaba: a limpeza da banheira grande. O local demonstra um descaso com a higiene, mostrando como será trabalhoso lavar toda a sujeira encontrada. Mesmo de forma atrapalhada, Chihiro consegue fazer os exercícios pedidos até então. O grande desafio deste trabalho consistirá diante da presença de uma entidade de aspecto grotesco, repleta de sujeira e de cor marrom forte.

O ‘deus fedido’, como batiza Yubaba, simula toda a sujeira produzida pela humanidade como esgoto, desmatamento, poluição e afins. Por conta do odor fétido que exala, sua presença é forte até mesmo para os deuses locais. Mais uma vez, como forma de simbolizar o sentimento de nojo e espanto, Miyazaki desenha seus personagens com um leve exagero estético corporal.

Durante todo o procedimento de banho desse ente sujo, que no final descobre-se que na verdade é um deus da natureza que fora ferido pela degradação humana, Miyazaki trabalha concepções como a coletividade, discurso ambiental, amadurecimento, experiência e aprendizagem. Chihiro, por exemplo, se torna fundamental para que o trabalho seja alcançado.

²⁸ A informação sobre o nome que, em japonês, significa Espírito Sem Rosto, foi encontrado na ficha técnica do filme.

Nesse momento, de certa maneira, ela se torna uma heroína, dentro da proposta de Brait (2005), e angaria mais respeito do restante dos indivíduos, incluindo Yubaba. A entidade, por sua vez, agora limpa, consegue sair da casa de banho em seu formato real por meio do voo, mais uma vez presente na trama. Infere-se que uma cena específica como essa descrita, do ente passando pela sala de banho e ir embora voando, pode representar diversos tipos de interpretações. Isso é algo que Meckee (2006) acredita ser um bom exemplar de obra, ou seja, quando existe nela a capacidade de desenvolvê-la. Ou seja, para o autor, a experiência de ver um filme, como os de Miyazaki, por exemplo, não finda mesmo após o término do filme. Isso quer dizer que certos espectadores da obra ficam debatendo sobre o filme, problematizando-o de forma criativa, observando objetos de cena ou atitudes de certos personagens (aliás, é o que faz-se neste estudo). Em outras palavras, o autor está dizendo que a obra sobrevive pelo tempo.

A próxima aventura da história é quando Kaonashi passa a engolir boa parte do elenco do longa. Ele ingere os seres os atraindo com ouro, já que as vítimas, encantadas por metal precioso, não refletem no risco que estão correndo.

Figura 36 - Kaonashi atrai sua vítima para, em seguida, devorá-la



Fonte: *A Viagem de Chihiro* (2001)

Em função disso, é interessante debater a personificação que o espírito possui e por qual motivo ele é importante para a obra. Kaonashi é um reflexo dos sujeitos que o cercam no ambiente, seja este qual for. Ele percebe que os indivíduos da casa de banho possuem ganância, gula (no sentido polissêmico do termo), desrespeito e demais predicados pejorativos. Kaonashi os consome pelo próprio consumismo que tais seres repercutem e ele é venerado pela maioria pelo simples fato de entregar ouro para eles, sem nenhum questionamento a respeito. Aliás, Kaonashi tentou subornar Chihiro anteriormente quando a mesma passava pelo apuro da divindade que necessitava da cura do banho (também polissêmico). É nessa relação entre os dois, espírito e menina, que reside à relevância desse personagem para a obra. O espírito acha interessante a garota não se iludir por conta de suas propostas e, funcionando como o espelho das personas, Kaonashi respeita Chihiro porque ela o respeita.

Contudo, enquanto está presente dentro do hotel, o espírito ainda está infectado pelas influências egoístas que absorvera. Ao reparar nisso, Chihiro o faz expelir os entes de dentro dele, além de fazer com que saísse do recinto. Para enfatizar o egoísmo ou falta de humanismo dos trabalhadores, ninguém se preocupa em ajudar Chihiro no caso. Apenas Yubaba tenta impedir a ameaça de Kaonashi, mas sem sucesso, pois ela estava preocupada com o estado do seu recinto, bem material, e seu feitiço não teve efeito na figura. Kaonashi é caótico por não ser conhecido, já que não há informações sobre seu passado e seu propósito existencial, ele se torna ameaçador ao desestruturar a ordem se espelhando nela. Assim, a personagem central por não querer alimentar o ego, tendo fome apenas como propósito natural de sobrevivência, muda a entidade para o bem, deixando-a mais em paz e furtiva.

Outra cena significativa para o enredo acontece similar à fome desproporcional de Kaonashi, a parte que Haku é visto pela primeira vez na forma de dragão na sua luta contra os *Shikigamis*. “Na mitologia popular japonesa, os feiticeiros podiam invocar espíritos que os serviam através de figuras de papel como pássaros e até na forma humana que eram chamados de shikigamis” (OLIVEIRA, 2016, 178). Em determinado momento dessa ação, os Shikigamis são filmados de modo que, por conta do plano geral e cores (azul do mar e o branco das figuras), se assemelham aos pilotos mortos na visão de Rosso destacado na Figura 16.

Figura 37 - Shikigamis voando



Fonte: A Viagem de Chihiro (2001)

No fim do combate, Haku está ferido e continua vivo graças a Chihiro que o salvou do ataque. Consegue-se verificar outra nítida exaltação do voo por parte de Miyazaki, pois tanto os *Shikigamis* quanto Haku se legitimam a voar. A sugestão é que no mundo encantado

elaborado por ele, os seres mitológicos conseguem voar pelo poder libertário, tal qual um pensamento ou um desenho, consegue chegar.

A recorrência mais destacada nesse ponto, além do discurso ambiental pelo simples fato de desenhar de forma fidedigna o mar, árvores, flores e vento, é a caracterização de crítica à violência. Haku, embora esteja ferido e o sangue é desenhado com um vermelho escuro forte, a violência de como ele conseguiu esses ferimentos não é mostrada de maneira explícita desenhando o choque entre corpos, por exemplo.

Diante de toda a situação preocupante, Chihiro vai atrás de ajuda para livrar Haku da possibilidade da morte. A garota, sem demonstrar medo e determinada pela causa, invade o cômodo de Yubaba e, sem saber, entra no cenário em que o bebê repousa. A criança tem o formato de um bebê, realmente, mas sua altura é considerável. Ele possui a personalidade infantil e quer realizar apenas seus desejos, como brincar, não importando com os outros, como as chances que tinha em machucar Chihiro fisicamente. A heroína consegue fugir, momentaneamente, da jovem divindade, deparando Haku no chão em estado grave. A situação se agrava quando Chihiro é atacada pelo pássaro de estimação de Yubaba que, curiosamente, possui traços similares ao de sua dona, além do bebê tê-los descobertos. Assim, surge de surpresa, uma nova personagem na história, a irmã gêmea de Yubaba, Seniba. Igualmente poderosa, Seniba transforma a criança em um rato e o pássaro em uma nave menor e inofensiva. Ao retratar o feitiço de Seniba sobre a criança, Miyazaki o faz da seguinte maneira: Por ser um personagem de proporções grandes, a câmera se posiciona como em um plano detalhe do seu rosto. Dessa forma, na medida em que o feitiço vai acontecendo e o bebê encolhendo num rato, a câmera movimenta em panorâmica para baixo, levantando mais ainda a ideia de encolhimento, pois há o parâmetro comparativo de tamanho.

Por conta de uma distração de Seniba, Haku e Chihiro conseguem escapar, caindo em um fosso. Junto com eles, vão os personagens transformados (filho e pássaro de Yubaba) que durante a queda são salvos por Chihiro. Percebe-se como a menina está mais madura e mudada em seus conceitos íntimos, pois agora possui mais gratidão, educação e respeito para com os outros, até mesmo com os seres que anteriormente a atacara. A personagem central da história, mesmo sem poderes, consegue salvar as entidades e mudar, aos poucos, aquele mundo. A mensagem antiviолenta ainda é percebida na medida em que todos os personagens do filme que escolhem ir por esse caminho, acabam tendo problemas.

O grupo cai no local de trabalho de Kamaji, que se assusta com a chegada inesperada. Chihiro, por meio dos conselhos de Kamaji, consegue, de novo, salvar Haku. Este volta a sua forma humana, desacordado e com ferimentos no corpo. Por conta disso, Chihiro decide ir até

a residência da irmã de Yubaba pedir desculpas e devolver o selo (peça roubada por Haku a pedido de Yubaba) a ela.

Em função disso, personagens como Lin e Kamashi começam a admirar a heroína pelas realizações feitas por ela em tão pouco tempo. Por esse motivo, Kamashi entrega a Chihiro uma passagem de trem para que ela possa seguir a jornada e socorrer mais uma vez o respectivo reino.

Quando o grupo formado pela menina, Kaonashi e os dois seres transformados entram no trem, é válido repercutir o formato dos passageiros, sem rostos específicos e de cor preta, e do maquinista, filmado apenas na região do tronco por primeiro plano ou plano médio.

Figura 38 - Como o maquinista é mostrado



Fonte: *A Viagem de Chihiro* (2001)

Relembrando o ideograma japonês de metáfora (barco, vento, boca e água), conforme explicou Oliveira (2016), o trem pode representar a própria metáfora, pois nota-se que, por conta da chuva, um mar se formou momentaneamente. Desse modo, o veículo ferroviário repercute um barco sobre o vasto oceano de significações. O transporte deixa Chihiro, contudo segue viagem de maneira livre.

Em outra medida, infere-se que Miyazaki escolheu o trem, nesse trecho do filme, e não um transporte aéreo, por entender que ainda havia um pesar em Chihiro. Ela ainda precisava resolver um problema, isto é, ainda estava presa a compromissos, por mais nobre que fosse.

Durante a viagem de trem, o traço japonês do contentamento do agora, por meio do silêncio de seus personagens, herança do teatro Kabuki, é verificado.

Após desembarcarem do trem, uma panorâmica revela o caminho que Chihiro e seus novos amigos devem fazer para chegar à casa de Seniba. Por meio de um *travelling*, gesto raro em Miyazaki, a câmera acompanhada por alguns segundos Chihiro caminhar na trilha. Outra questão importante é a recorrência da paisagem, manifestada nessa parte, levando a compreensão da homenagem de Miyazaki para a natureza.

Figura 39 - Natureza mais uma vez é destaque



Fonte: *A Viagem de Chihiro* (2001)

Os personagens prosseguem e conseguem chegar à casa da irmã de Yubaba. Nessa sequência, há uma quebra de expectativa em diferentes patamares. A casa de Seniba possui uma variada gama de plantas e ervas, o que já permite uma leitura distinta quando compara com a sua gêmea, ligada à fortuna como joias, prosperidade no trabalho e presentes ao filho. Além disso, a habitação de Seniba é demasiadamente simples, lembrando uma casa comum no meio da natureza.

Figura 40 - Casa de Siniba

Fonte: *A Viagem de Chihiro* (2001)

Outra quebra de expectativa está presente na maneira formal e educada que Seniba trata seus convidados e articula seus argumentos, distanciando de uma possível construção perversa pré-concebida. Pelo contrário, existe uma mudança de ótica, pois essa irmã está mais próxima de ser a boa do que Yubaba. Seniba faz tarefas caseiras como chá, tricô e bolo, dialogando mais com a familiaridade. Mas, como dito anteriormente, são personagens cinzentos e complexos e, por isso, mesmo por serem divindades, se aproximam da plateia.

Diante disso, Miyazaki também se afasta de outro padrão de filmes que é trazer o confronto final, por meio de muitas ações e violência, e concluir a história. Por mais que exista o fantástico, as situações problemas são mais realísticas do que se apresentam. Talvez, para o diretor, a fantasia não seja uma forma de escape do real, mas sim uma forma de compreendê-la.

Voltando para a história, a feiticeira entrega um totem para Chihiro em formato de elástico com o objetivo de não fazê-la esquecer de quem ela é e pelos quais motivos lutara. As qualidades de Siniba como simpatia, honestidade e sinceridade trouxeram conforto para Chihiro e os outros. Por conta disso, Kaonashi decide ficar com ela, pois o lugar resplandecia o ideal de paz e de lar, fazendo com que o espírito sem rosto ficasse à vontade no ambiente. O restante do grupo faz o percurso de volta, dessa vez a bordo de Haku em forma de dragão, que parte voando. A trilha de Hisaishi é elevada.

O voo nessa sequência se conecta com a leveza existencial de Chihiro e os demais, que, praticamente, finalizaram suas missões na história que foi contada. O voo, para Miyazaki (GALLARDO, 2017), é prática libertária e “a viagem de Chihiro” é ecoada na ação do monstro mitológico que a leva de volta.

Figura 41 - Voo de Haku



Fonte: A Viagem de Chihiro (2001)

Para finalizar a sequência desse ato do voo, um instante de importância para os personagens de Chihiro e Haku é construído. Chihiro, que vinha tendo a sensação de já conhecer Haku antes de entrar nesse mundo, lembra de uma vez em que mergulhou num rio de nome Coraco, este é o verdadeiro de Haku. Dessa forma, Chihiro o salva da grande prisão do menino que é um espírito da natureza, a perda do nome, da identidade e da sua história. Em função disso, Haku, está livre e sua relação com Chihiro se solidifica mais ainda.

Há certos simbolismos nesse ato que devem ser tematizados. O primeiro é a representação do feminino que Chihiro traduz. Ao contrário do que determinam certos contos, a garota salva seu par romântico masculino de diversas formas diferentes mesmo não tendo a escala de poder que seu amado possui. Outro ponto é o discurso ambientalista do diretor. Haku é um personagem maduro e forte que movimenta a história para frente. O fato de ser uma figura mitológica da natureza sustenta a importância dele para o filme e para a intenção de defesa ambiental de Miyazaki.

Logo, no exercício derradeiro de Chihiro naquele mundo, que foi o *plot* inicial do conteúdo, salvar seus pais, enfim é elaborado. Através de um plano geral, Miyazaki revela que todos os trabalhadores da casa de banho são testemunhas do teste final de Chihiro, no qual consiste em adivinhar quais, da dúzia de porcos disponíveis, são seus pais. A garota observa bem e responde dizendo que tanto seu pai quanto sua mãe não estão ali. Era a resposta certa e, assim, a liberdade da família está dada.

Dentro do amadurecimento de Chihiro, percebe-se que ela se tornou importante na vida de personagens que a tinham como refém e, no desdobramento do longa, a vê como uma tutora. É o caso do bebê, por exemplo, que, de maneira sutil, se desenvolve e também amadurece a ponto de conseguir ficar em pé já.

Em vista disso, Miyazaki conclui essa obra exibindo recorrências discutidas acerca do estudo. A música de Hisaishi é ouvida novamente e percorre todo o crédito final. O final em aberto, pois não se sabe se Chihiro e Haku irão se reencontrar, conforme dito pelo garoto, além da dúbia sensação de que a experiência da menina pode ter sido formulada em sonho, assim como em Alice no país das Maravilhas. Plano detalhe focando em uma personagem feminina, a última personalidade da trama a aparecer em foco, além da representação visual da natureza.

Figura 42 - Natureza como destaque de Miyazaki



Fonte: *A Viagem de Chihiro* (2001)

Diante disso, assim como em *Porco Rosso* (1992), é necessário lembrar algumas recorrências detectadas em *A Viagem de Chihiro* (2001) com a finalidade de entender como se constrói o estilo autoral de Miyazaki:

Estética própria: Miyazaki mantém seus traços, quando comparado a *Porco Rosso* (1992), mas com o adendo do avanço tecnológico dentro da área técnica de animação. Essa evolução, como dita no capítulo III, permitiu que o diretor guiasse melhor mais a câmera, tornando-a mais leve e veloz. As cores continuam com o mesmo leque diverso, com certa preferência a tons como azul, verde, amarelo e vermelho. A diferença também está na melhoria

da arte gráfica que possibilitou criar cor de maneira que aparenta desenhar o relevo das figuras com mais detalhes.

Elementos naturais: Miyazaki explora à exaustão as representações de paisagens naturais. Na maioria das cenas e espaços existe algum retrato de certa condição climática ou ícones da flora. A presença do discurso de protecionismo ecológico se reflete em criaturas e personalidades feitas para sustentar tal pensamento. Aliás, estipula-se que a simples manifestação desses seres como representantes da natureza já são, de imediato, uma potência desse pensamento ambiental.

Discurso antibélico claro: Observou-se, uma vez mais, que o diretor é contra agressões e humilhações, independentemente de como são baseadas e de como serão finalizadas. Partes como Haku se machucar por que é controlado ou de Chihiro evitar o confronto com Yubaba são exemplos dessa estrutura de pensamento aplicada a Miyazaki.

Voo: Essa recorrência aqui se pauta por condições metafóricas, pois sua representação não é feita por objetos ou seres reais que possibilitam voar como o avião ou uma borboleta. Os pássaros que voam no filme, por exemplo, não são aves existentes em apresentações literais. Ou seja, o conteúdo de que o voo é uma forma metafórica de simbolizar o pensamento, liberdade e igualdade humana se fixa fortemente nessa obra cinematográfica.

Relações intertextuais: Como afirma Oliveira (2016), ao criar esse filme, Miyazaki se pauta por diversas obras e contos religiosos japoneses, tendo como as religiões mais visadas o xamanismo e o taoísmo. Além disso, ele aprofunda na cultura de seu país ao referenciar o teatro Kabuki e questionar a crise econômica do Japão na década de 1990. Essa busca por referências japonesas também é um resgate a um dos primeiros produtores de animes, Seitaro Kitayama, que fazia suas películas se baseando em lendas ou livros infantis japoneses. Assim como Kitayama, Miyazaki se pautou certas literaturas desse nicho para guiar seus pensamentos para elaborar *A Viagem de Chihiro*. Obras como *Alice no país das Maravilhas*, de Lewis Carroll, e, os já comentados, *Pequeno Príncipe* (1943) e *Vento, Areia e Estrelas* (1939), Saint Exupéry. Tais livros, principalmente em termos de conceituação de fantasia, criação de um universo lúdico e permear pelo extraordinário, serviram como norte para Miyazaki formar seu filme.

Narração: O filme é feito em terceira pessoa, mas que acompanha de forma muito próxima a protagonista, se situando quase que íntimo dela, coletando informações do que sente e de como deve agir. São poucas as cenas que são exibidas sem a presença de Chihiro.

Representação feminina: Chihiro é, dentre outras coisas, a versão simbólica das lutas de Miyazaki como igualdade e humanismo. Ela, por ser criança, não vê maldade e nem trabalha o rancor, ganância ou vingança em sua moral. A menina ainda salva os habitantes do local de

diversas maneiras. Ela é o melhor dos dois mundos, infere-se. No sentido, oposto, Yubaba possui certas falhas de caráter, mas tem personalidade marcante, além de ser a dona do local e uma das personagens mais poderosas não apenas da obra, mas da coletânea do cineasta. A mesma leitura é possível sobre a irmã gêmea Seniba.

Parte técnica: No que diz respeito à linguagem cinematográfica, foi verificado que Miyazaki utilizou mais movimentos de câmera se comparado a *Porco Rosso* (1992), pois em termos quantitativos há mais panorâmicas (ele promove, mais de uma vez, a vertical para esquerda ou o contrário e a vertical horizontal de cima para baixo ou o contrário) e qualitativas como na parte em que simula um *travelling* seguindo Chihiro, de perfil, em um plano americano. Com relação aos planos, Miyazaki utiliza de todos nesse filme.

Herói: Como fora enfatizado, Chihiro se condiciona a ser a heroína da trama. Outrora, no começo do filme, infantil psicologicamente, pendente dos pais e incapaz de tomar líder de alguma decisão, no final uma oposição e transformação de personagem. A trajetória do herói cinzento desse filme é essa, de amadurecimento e agregadora de princípios como gratidão, dimensão grupal, humildade, esperteza e fidelidade. Ao contrário de Rosso, que já era um piloto experiente, Chihiro é uma garota com pouca experiência e experimentação da vida para ter o poder de decidir contextos graves como o risco de morte de Haku. É um passo a mais para uma criança que, no início da obra, estava chateada porque estava de mudança.

6.3 Vidas ao vento: uma biografia sonhada

Este filme, o último do cinegrafista, é o mais biográfico de todos que Miyazaki criou, pois o diretor faz uma homenagem a Jiro Horikoshi, idealizador do avião Mitsubishi A6M Zero, bastante usado na Segunda Grande Guerra, narrando um pouco da história do designer, mas com bastante elementos ficcionais.

Oliveira (2016) assegura que o filme é sustentado por uma trinca de referências: a vida particular de Miyazaki, o livro de *Tatsuo Hori, Le Vent se Lève* (O vento se ergue), de 1937, e a vida do inventor aeronáutico Jiro Horikoshi. A parte autoral de Miyazaki pode ser vista no capítulo III onde é explorada a interação, desde a infância, do sujeito com aviões que eram fabricados pela família. No que tange os outros dois pontos, a autora confere o seguinte:

A referência literária responde pela parte romântica e dramática porque conta a história do casal e a doença incurável da moça. A referência histórica da trajetória de Jirō Horikoshi vai tratar da crítica de Miyazaki à guerra e ao uso dos aviões para fins belicistas. O filme acirrou os ânimos na Ásia, pois coreanos e chineses tiveram uma compreensão belicista da história, uma vez que mencionava uma arma usada contra

eles durante o confronto, o avião Zero. Contrariamente, no cenário interno, o governo (que estava tentando, na época, mudar a constituição pacifista do Japão por outra com mais liberdade bélica) teve um entendimento pacifista e de enfrentamento do diretor. Com esse clima “belicoso” e de censura (mencionado no documentário do qual extraímos alguns trechos), o diretor aposenta-se de vez dos longa-metragens de animação em uma entrevista coletiva dada em setembro de 2013. (OLIVEIRA, 2016, p.143 e 144).

A aposentadoria forçada diz muito sobre o descontentamento de Miyazaki perante a leitura, para ele, errada de que o filme faz apologia à violência, algo oposto ao que ele prega em seus filmes. Outra curiosidade sobre o longa, é a presença de Hideaki Anno, diretor japonês da série *Neon Genesis Evangelion*, que dubla o protagonista. Ou seja, Miyazaki faz uma referência clara ao nicho de animê ao chamar o criador do seriado animado para ser a voz do herói da trama.

O filme se inicia de forma poética antes mesmo de ser exibido qualquer traço animado ou paisagem, ainda nos créditos iniciais, ao tocar a trilha sonora de Hisaishi ao passo que é exibida uma frase do poema de Paul Valéry, *O Cemitério Marinho*. A frase diz o seguinte: *o vento se eleva, é preciso tentar viver*. Nesse “prefácio” já se encontram algumas idiossincrasias de Miyazaki em termos de frequência de estilo. A primeira consta na referência direta de uma obra literária como artifício construtivo do próprio filme. A segunda que ele também une duas paixões, voo e natureza, na representação do vento. Sobre o vento, que se expande no filme inteiro, Oliveira (2016) afirma o seguinte:

A analogia que propomos e imaginamos ser o fascínio do diretor com os aviões é a possibilidade do vento ser a força motriz da capacidade de voar do homem através do seu movimento e de uma determinada arte, a de construir aviões, técnica essa que o próprio diretor diz estar “amaldiçoada”, pois a sociedade industrial torna os aviões, os sonhos da humanidade, em instrumentos de destruição. (OLIVEIRA, 2016, p.167).

Retornando à película, é mostrado o personagem principal, Jiro Horikoshi, ainda criança, dormindo. Por meio de um *zoom in* em plano detalhe, invade-se o sonho dele quando se pode testemunhá-lo pilotando avião, mas por conta do uso dos óculos descobre incapaz para tal aventura. No sonho, Miyazaki enfatiza alguns termos muito presentes em suas obras. Existe uma paisagem vasta com muito verde, azul e amarelo para representar componentes da natureza como árvores, rios, planícies e sol (Ver Figura 43). O sonho é representado por meio de uma metáfora sobre liberdade e frustração. Por exemplo, é interessante como meio de traduzir a liberdade que o voo representa para Miyazaki, o cineasta desenhar a luz do sol ao fundo no momento em que o avião levanta voo e essa luminosidade vai clareando o cenário na medida em que a nave toma velocidade.

Figura 43 - Estética do sonho

Fonte: *Vidas ao Vento* (2013)

Outro ponto a ser debatido no sonho do personagem é a parte técnica que se assemelha à filmagem de *Porco Rosso* (1992) no que consiste ao ato de pilotar um avião. Assim como no filme de 1992, Miyazaki mostra planos detalhes, primeiríssimo planos, inteiros e médios de partes do avião como hélice, motor, cabine e asa.

O sonho persiste e, agora na escola, o garoto recebe uma revista sobre aviação do seu professor e dentro dela há uma referência a Giovanni Caproni, engenheiro aeronáutico italiano que produziu uma linha de aviões, dentre eles Caproni Ghiblis Ca 309²⁹. Além de ser mais uma homenagem a mais um construtor de aviões, Caproni funciona como *easter egg* devido à influência na vida de Miyazaki, além de ser uma figura de mestre para o protagonista da história. Ou seja, o protagonista do filme não é apenas uma menção honrosa à memória de Jiro Horikoshi, ele também exerce o cargo de porta voz de Miyazaki que, quando garoto, também lia revistas sobre aviões e sonhava em “alçar voos”.

Prosseguindo no sonho do menino, o próprio Caproni é personificado na campanha que auxilia o jovem a ir atrás dos seus objetivos, pois se não poderia ser piloto de avião, como almejava antes, a busca do rapaz será focada na elaboração de um deles, gesto inspirado por Caproni. Assim como a representação de Donald Curtis, em *Porco Rosso* (1992), Giovanni Caproni do desenho possui traços parecidos com a figura real (Ver Figura 44).

²⁹ Conforme visto no capítulo III, o nome Ghibli, produtora de Miyazaki, é uma tradução italiana que significa “o vento do deserto”.

Figura 44 - Caproni real e Caproni animado de Miyazaki



Fonte: Elaborado pelo autor com base em (GIOVANNI..., 2015) e *Vidas ao Vento* (2013)

Em função disso, é necessário esmiuçar certos momentos do sonho de Jiro Horikoshi, pois possuem momentos significativos no plano do conteúdo e no plano da expressão de Miyazaki. Repara-se que o cineasta mais uma vez utiliza da potencialidade que uma animação ou animê têm em flertar com o absurdo. Talvez muitas das cenas desenhadas nessa passagem enfrentariam dificuldade caso fossem feitas em formato *live-action*, como visto na imagem abaixo.

Figura 45 - Estética do sonho 2



Fonte: *Vidas ao Vento* (2013)

Infere-se ser mais aceitável num desenho a construção estética de uma situação dessas, pois nessa mídia há recursos de “autorização com o improvável”, composto aqui em meios estéticos. Assim como nos sonhos, Miyazaki deixa-se apropriar da anormalidade ao fazer o inesperado, em condições plásticas, e o filme em questão consegue essa habilidade. Como visto em Sato (2005), produtores como Miyazaki conseguiram reparar que existe a possibilidade (por

que não infinita?), nas animações, de contar histórias extraordinárias, mas com o conteúdo discursivo como proteção ambiental e feminismo, no caso de Miyazaki. Exemplos dessas ações inusitadas são vistas da seguinte forma no sonho: desaparecimento e surgimento de personagem em lugares diferentes, suspensão das leis da física como objetos que mudam sua anatomia (o que era concreto vira líquido, por exemplo), alteração da realidade mostrada por meio de mudança climática e aceleração do tempo, entre outros.

Outras questões invocadas por Miyazaki no sonho do personagem são as representatividades das causas ambientais, o uso do voo e mensagem antiguerra. Inclusive essa última contradiz a crítica de que Miyazaki faz referência à sua apologia.

Figura 46 - Discurso antibélico



Fonte: *Vidas ao Vento* (2013)

No aspecto técnico, o diretor elabora a passagem empregando a maioria dos planos cinematográficos, além de duas panorâmicas e um *zoom out*, demonstrando como essa parte da narrativa é relevante para o enredo já que por meio desse sonho o protagonista inicia sua jornada.

Dito isso, percebe-se que há um corte de tempo no roteiro, exibindo o protagonista já mais velho viajando num trem em direção a capital. Nessa viagem, ele encontra seu par romântico, Naoko Satomi, representante da mulher de Tatsuo Hori na vida real. Como de costume, Miyazaki mostra predicados da mulher nos breves momentos iniciais em que a personagem aparece em tela, como delicadeza, coragem e carisma.

Após o efêmero encontro, um trecho do poema de Paul Valéry é lido pelo protagonista: *O vento está aumentando, temos que tentar sobreviver. Quando o vento aumentar você deve olhar no coração e na mente.* Nessa sequência, Miyazaki ainda destaca a natureza como pode ser mostrada.

Figura 47 - Paisagem homenageada de novo



Fonte: *Vidas ao Vento* (2013)

Em seguida, o fim da música de Hisaishi é o momento de transição entre a então pacata passagem para o caos e agonia que Miyazaki promove ao desenhar o terremoto ocorrido no Japão, em 1923, quando foi registrado uma magnitude de 7,9 da escala Richter e teve cerca de 100 mil mortos (GRANDE..., 2012). O desastre é relatado como um dos mais fortes abalos sísmicos da história do país que, a partir de então, ocorreram-se inúmeras medidas de segurança para esse tipo interferência. Miyazaki ilustra o terremoto da seguinte maneira.

Figura 48 - Plástica do terremoto

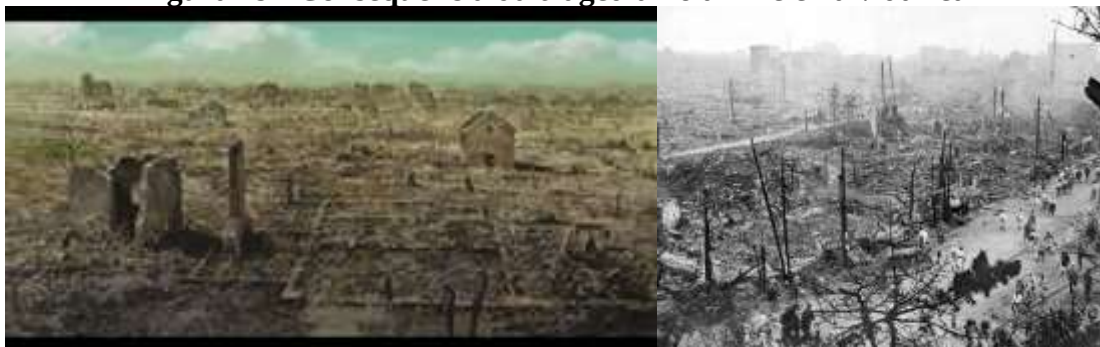
Fonte: *Vidas ao Vento* (2013)

Como poder ser percebido, Miyazaki esboça o tremor como ondas no subsolo que devastam a natureza ao redor.

Em vista disso, nota-se que até mesmo no desastre Miyazaki possui respeito para com o sistema ambiental, pois, segundo Oliveira (2016), a força do vento (indicado como elemento primordial durante toda a trama, afinal, este intitula o filme) ajuda a espalhar o fogo iniciado a quilômetros de distância de onde o personagem se encontrava. É interessante que, dentro do aspecto mitológico que Miyazaki cria em torno do vento, há um efeito sonoro, semelhante a um brado roco de um grande animal, que determina a entrada da corrente de ar no roteiro. Como forma de registrar a dimensão causada pelo terremoto, Miyazaki filma várias vezes essa cena com panorâmica vertical, plano aberto ou grande plano geral.

Em um relato visual pertencente a outra cena do filme, Miyazaki lembra novamente o desastre, desenhando os escombros se espelhando nas fotos da época, principal registro visual naquele ano.

Figura 49 - Consequência da tragédia no animê e na vida real



Fonte: Elaborado pelo autor com base em *Vidas ao Vento* (2013) e *(OS PIORES..., 2011)*

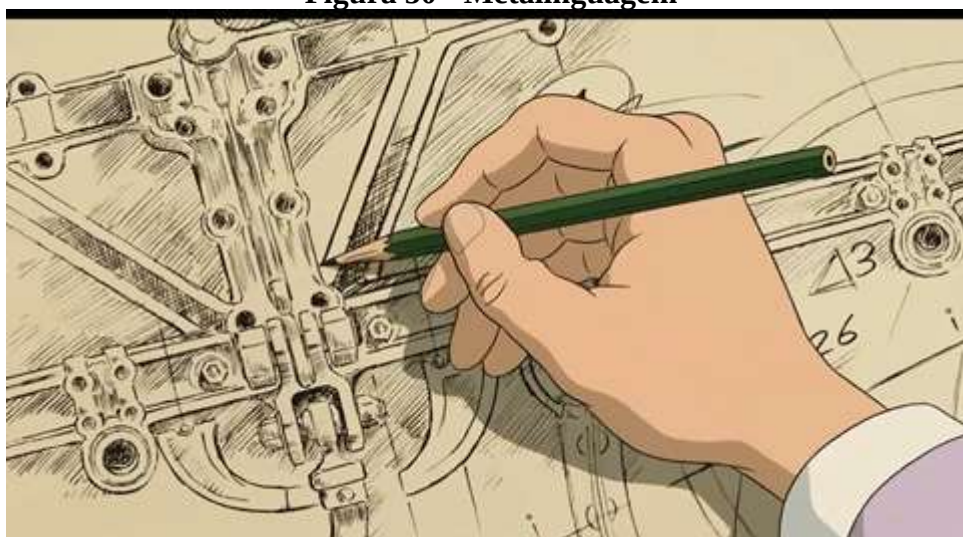
Em cima disso, nota-se que a construção acerca do herói é estabelecida aos poucos, nos momentos difíceis como este ou em gestos efêmeros, como oferecer um pedaço de comida para desconhecidos na rua. O protagonista possui, acima de qualquer coisa, respeito ao outro e à vida, ele não é apenas Jiro Horikoshi, mas Miyazaki também. Essa representatividade do que é humano é um dos realces da fita, porque existe uma fidelidade quanto ao desenho das desigualdades em vilas e cidades grandes.

Um novo hiato temporal mostra Jiro Horikoshi já na universidade acompanhado do seu melhor amigo, Kiro Honjo (também figura embasada na pessoa real de mesmo nome). Como afirma Luyten (2000), o animê, além de explorar o absurdo também imita o factual e, nessa cena, por exemplo, vemos os dois personagens realizando coisas do cotidiano como discutir acerca da comida, aviões e trabalhos de faculdade. O fim dessa passagem termina com Jiro Horikoshi recebendo um presente, de forma indireta, de Naoko como forma de gratidão pelo que o rapaz fizera no dia do terremoto. Em termos de narrativa, até então, Miyazaki foge um pouco do seu padrão (até mesmo do costume japonês no cinema) ao promover um ritmo mais acelerado, sem a constante diluição do agora e meditação do tempo. O ritmo dado por meio da edição final é um exemplo de montagem cinematográfica explicada por Eisenstein (1929) em que é nítida a ideia total em transparecer que a “vida corre como um vento”, impressão essa que só foi possível graças a junção de cada recurso técnico.

Mais uma brecha no tempo acontece e, dessa vez, repara-se que Jiro e Honjo estão mais velhos e já formados, pois conseguem um emprego numa empresa de produção de aviões em larga escala. Já na nova cidade, Miyazaki relembra a crise econômica mundial que ocorreu nesse período ao mostrar um banco falindo e muitas pessoas, desempregadas, correndo pelas ruas. Em termos visuais, o diretor garante essa passagem, que simboliza um momento humano de incerteza e queda, sem apresentar detalhes da natureza. O que são exibidos são elementos urbanos poluidores, com uma fotografia mais escura do que a de costume.

A próxima cena exhibe Jiro Horikoshi, já no trabalho, fazendo contas, observando bibliografias e imaginando criar seu primeiro avião. Ele está aprofundando em seu estudo e, de forma estética, Miyazaki o apresenta “mergulhando” no projeto, como se estivesse caindo pelo céu enquanto o avião imaginado por ele vai se transformando, antes um veículo em forma de papel, para depois o vislumbrar com suas engrenagens e peças de metal. O cineasta utiliza mais uma vez a metalinguagem para mostrar o personagem central desenhando um avião, gesto comum de Miyazaki. Dessa forma, percebe-se de novo a função de porta voz que o personagem de Jiro Horikoshi tem na representação de Miyazaki não apenas em ideologias, mas na condição de ilustrador também.

Figura 50 - Metalinguagem



Fonte: *Vidas ao Vento* (2013)

Prosseguindo na história, é chegado o dia de teste do primeiro avião idealizado por Jiro Horikoshi, com a presença do exército, pois caso o veículo seja aprovado, será patenteado pelas forças armadas. O evento era importante para o personagem principal e para seu chefe, Kurokawa, que precisava provar sua capacidade de gestão de um grupo hábil o suficiente para construir um avião competente. O experimento começa e, aparentemente, as coisas vão acontecendo como o previsto mesmo com Kurokawa relatando que a aeronave deveria atingir velocidade acima da registrada. Porém, na última convergência do piloto, que estava retornando à base, uma pane aérea é instaurada, como se o motor superaquecesse, impulsionando, assim, o avião que se desmancha no ar. O piloto, filmado por um plano geral, sobrevive, mas tanto o exército quanto Kurokawa ficam decepcionados a ponto deste último orientar a Jiro Horikoshi fazer uma melhora nos seus conhecimentos para que em um futuro ajudasse seu país. O protagonista mesmo fracassando em seu primeiro projeto, não se desmotiva, pois possui

hombridade de entender que errou, inclusive detectando as falhas de uma maneira lúcida. Nessa parte, como forma de representar o insucesso e a destruição do avião, Miyazaki insere a chuva como elemento estético equivalente à tristeza, a própria fotografia aqui diferente da costumeira caracterização da luz e dourado dos cenários habituais, mas de maneira turva e tendendo para o chiaroscuro. O diretor promove essa interação clima natural/sentimento das personagens de maneira efusiva, expressão constatada também em *Ozu*.

Após esse evento, Jiro Horikoshi, Honjo e outros engenheiros japoneses são enviados para Alemanha para intercambiar ideias acerca da aviação. Fornaciari (2016), lembra que no período pré Segunda Guerra, a Alemanha nazista e o Japão Imperial eram aliados, parceria esta que se estendeu até o final do conflito. Outro detalhe que o autor assegura sobre o período é que tanto a *Deutsche Luftwaffe* quanto O Serviço Aéreo do Exército Imperial Japonês foram destaques em seus campos, promovendo avanço na área da aviação, mas que durante a guerra enfrentaram dificuldades por não produzir aço em larga escala e terem suas fábricas destruídas pelos Aliados (EUA, Inglaterra e União Soviética). No entanto, mesmo com a sociedade entre Alemanha e Japão, Miyazaki repercute sua visão antibelicista e antifascista mais uma vez ao caracterizar os nazistas de forma truculenta e impaciente, similar a reprodução dos fascistas em *Porco Rosso* (1992). Há uma semitensão entre os grupos pelo fato dos militares germânicos, desenhados com roupas pretas e cabelos loiros, não deixarem que os orientais façam a vitória interna do principal avião do pátio, com o propósito de aprendizagem. Seguindo aos princípios, já apresentados de Jiro Horikoshi ao longo do filme, e, como forma de não contradizer a estrutura moral do personagem, a figura central da trama, ao perceber que está havendo uma injustiça, combate os alemães com argumentos, elucidando os preconceitos que os mesmos carregam com os orientais. As divergências terminam quando Miyazaki apresenta um novo personagem em tela, Hugo Junkers, engenheiro e professor alemão do início do século XX. Dessa forma, outra vez Miyazaki faz uma homenagem para um integrante da história da aviação, independente da origem étnica pelo qual o sujeito originou. Interpreta-se que uma das mensagens destinadas pelo autor durante a representação de pessoas importantes da Segunda Guerra é a de que o valor se encontra na pesquisa e contribuição para o setor aéreo e não no conflito bélico ou se os aviões feitos por essas personalidades de fato foram usados para matar. No caso dos cenários da Alemanha transpostos em tela, Miyazaki desenha uma fotografia densa e escura que não reflete apenas o frio local, mas o momento político social vivido, à época, no país.

Com relação a isso, Miyazaki demonstra de forma rápida, mas simbólica, uma perseguição a um judeu procedida por um grupo de jovens alemães. Como afirma Fornaciari

(2016), o antissemitismo era dissuadido na Europa nesse período e foi elemento da campanha de Hitler na ascensão nazista nos anos de 1930. Dito isso, Miyazaki foge mais uma vez um pouco do seu costume no que diz respeito a seu público infantil. *Vidas ao Vento* é um longa que não apresenta violência clara, tampouco maldade e humilhações, mas a temática possui argumentos mais maduros e reflexivos, tornando-se difíceis para a compressão de crianças. Mas, por ser a despedida de Miyazaki dos cinemas, este não se envergonha em expor pensamentos e sugestões sobre preconceitos.

Após isso, é relatado mais um sonho do protagonista em que se encontra com seu tutor Caproni. Na passagem, observam-se pontos como a metáfora que, por meio da imaginação, é possível estabelecer uma conversa com pessoas das quais admiramos, mesmo as que conhecemos apenas pelos seus trabalhos. Ainda no campo metafórico, Miyazaki trabalha a ideia do voo como maneira de representar a criatividade e evolução humana, é uma ferramenta importante até para o amadurecimento de personagens como o do protagonista. Este, por sua vez, baseando-se no conteúdo trabalhado no capítulo IV acerca do herói, possui traços do homem comum, mas com o adendo do herói rico em personalidade, como nas obras escritas de Saint Exupéry, havendo atenção e educação para com outro. O Jiro Horikoshi de Miyazaki se torna um herói possível, sem ser fantástico, em termos inumanos, mas que marca presença pela leveza (vento). Seu arco dramático é pautado diretamente por causas típicas do cotidiano como a promoção no trabalho fruto da competência e levar conforto à família, no caso a mulher doente (tema abordado mais para frente).

Figura 51 - Caproni sugere a Jiro que ele “Voe”



Fonte: *Vidas ao Vento* (2013)

Através de um plano inteiro, médio e geral, Caproni e Jiro Horikoshi andam sobre a asa do avião, gesto impossível, e debatem sobre a relevância do veículo para a cultura humana. O engenheiro italiano diz para o japonês libertar a mente e visualizar o avião que o protagonista considera o ideal visualmente falando, com a aerodinâmica que ele achar necessária e, a partir disso, nasce a linha dos aviões Zeros, pelo menos na ficção.

Ainda no sonho, a física e lógica da realidade é ignorada de novo e, por meio de recursos técnicos variados, com mescla de múltiplos planos e paleta de cores bem heterogênea, o cineasta elabora formas diversas para enxergar o sonho, a metáfora, o voo, a paisagem natural, os personagens e suas interações. Além disso, a trilha de Hisaishi agrega o valor simbólico que o sonho repercute no filme, artifício este importante, como visto no capítulo III, na composição de estilo de um personagem, já que o sonho reflete o íntimo dele. Ou seja, quando o diretor demonstra, por meio do sonho, a intimidade do personagem, ocorre-se uma aproximação com o espectador. Este, por meio da catarse, se sente representado ao visualizar no devido personagem anseios e desejos.

Por meio da mensagem sonhadora, Jiro Horikoshi, enfim, consegue completar seu trabalho e fazer seu primeiro avião ser atestado. Dessa forma, quando o sucesso do teste é comprovado, uma composição técnica audiovisual é formata para transmitir a sensação de realização com a música de Hisaishi e o surgimento de cores vivas, por meio de elementos da natureza, refletindo a “luz” do herói.

Em seguida, o vento é mais uma vez utilizado de forma crucial no roteiro do filme, pois ele possibilita o reencontro entre Jiro Horikoshi e Naoko. Ambos estão num campo aberto e florido, onde as cores primordiais são o verde das plantas e o branco das roupas dos personagens, quando um vento forte chega ao local fazendo voar o guarda-sol de Naoko, apanhado pelo protagonista. O vento é desenhado como uma grande onda de ar que desloca as coisas mais leves em seu caminho. Naoko possui gratidão, respeito e admiração para com Jiro, relembrando que Miyazaki transmite certa presença de tela em suas personagens femininas. Por ser a mulher mais importante na história, Naoko não é diferente por difundir educação, humildade e gentileza. É sutil, mas Naoko possui funcionalidade importante do avanço do personagem de Jiro, pois ele passa a ele a força de melhorar e buscar se aperfeiçoar em todas suas camadas. Tanto é correta essa leitura que a partir do momento em que Jiro passa a ficar mais presente de sua amante é que ele consegue desenvolver seus projetos e, assim, conseguir respeito profissional.

Figura 52 - Estética do vento

Fonte: *Vidas ao Vento* (2013)

Diante disso, Miyazaki novamente utiliza do poema de Paul Valéry para formatar uma cena em que o personagem principal faz um avião de papel, pois como criadores, Jiro Horikoshi e Miyazaki conseguem dar formas do micro ao macro, dando sentido a suas artes. Com relação ao diálogo existente entre obra e o vento, é nítida a compreensão de que sem o vento nem o ato de voar seria possível, mas, acima disso, o diretor propõe àquilo que não se pode ser visto como fator diferencial. Infere-se que, assim como o movimento do ar, os gestos humanos “invisíveis” fazem a diferença nas relações pessoais. “Quem pode ver o vento?”, diz Jiro Horikoshi, durante o voo do seu novo avião, de papel no caso, acompanhado da melodia de Hisaishi, em meio a um ambiente de muita natureza. Nesse momento, a dilatação do tempo, oriunda do teatro kabuki, é perceptível e acrescentada como artifício de montagem. O avião de papel ainda simboliza a interatividade crescente entre o casal Jiro e Naoko, funcionando como um indicador de ligação sentimental dos dois quando o objeto pousa ao lado da personagem.

Figura 53 - Avião de papel

Fonte: *Vidas ao Vento* (2013)

Em função disso, percebe-se a relevância dessa cena, pois na sequência dela, Jiro pede Naoko em casamento, que aceita o pedido prontamente. Contudo, na mesma tomada, intercalando um primeiro plano para cada personagem em suas respectivas falas, é revelado que Naoko está morrendo de tuberculose, tem pouco tempo de vida. Jiro responde que o mais valioso para ele é ficar perto dela, independentemente do período e ela afirma que o ama desde o dia em que o *Vento* o trouxe para ela. Dessa forma, interpreta-se que o vento que destrói é o mesmo que arquiteta relacionamentos, já que na cena do terremoto ele quebrou famílias ao mesmo tempo que uniu pessoas, como o casal da história.

A partir desse momento, a história do protagonista passa a ser dividida entre o campo do trabalho e o pessoal, algo similar à realidade de algumas pessoas. Em um dos momentos do serviço, em Jiro participa de uma reunião com um grupo de integrantes da marinha, filmados pelo plano médio, existe uma crítica às forças armadas por meio da representação dos marinheiros. Estes vociferam ao mesmo tempo de forma ignorante, tornado impossível a compressão e sustentando mais uma vez o discurso pacifista do diretor. A ideia que Miyazaki quer passar por meio do personagem central é a da criação artística, porque ele não foca no avião como arma militar de guerra, como foi utilizado a invenção de Jiro, mas no avanço humano proporcionado pelo veículo, no caso. Nessa mesma passagem, Jiro narra para seus colegas de trabalho como será seu projeto de avião, o Mitsubishi A6M Zero.

A partir disso, Miyazaki desenha a maneira como os personagens imaginam a aeronave e o destaque fica na forma estética como o cineasta desenvolve o vento que assalta o avião. No

que diz respeito as cores, o destaque fica no encontro entre o azul do céu e a prata do avião, fornecendo uma composição cromática impactante.

Figura 54 - Estilo visual do vento



Fonte: *Vidas ao Vento* (2013)

No âmbito pessoal, há uma ocasião que Jiro é informado da situação hospitalar de Naoko, que estava piorando. Como forma de representar a pressa e preocupação do personagem, uma edição rápida é realizada, entre planos médios, primeiros planos, planos americanos e gerais, cujas figuras exibem as mudanças de paisagem e de veículos (trem, carro, por exemplo), demonstrando que a distância percorrida foi grande.

Miyazaki utiliza de um método de assimilação de detalhes, seja de objetos, ações ou pessoas, cuja base se baseia na observação (GALLARDO, 2017). Para ele, a observação é a primeira etapa até chegar na criação de sua obra de fato. Ele entende que essa ordem de fatores faz sentido diante do caminho artístico, pois, para ele, é pela observação da humanidade que a arte sustenta o elo com a própria vida humana. Miyazaki, antes de produzir *Vidas ao Vento* (2013), observou a vida humana à sua volta, as obras literárias como o livro de Tatsuo Hori ou a biografia de Jiro Horikoshi, para, em seguida, criar a obra cinematográfica. Como afirma Oliveira (2016), esses universos elaborados por Miyazaki possuem valores semelhantes às obras de Saint Exupéry no que diz respeito a representação da magia e fantasia, aparentando ser distante do mundo real, mas os sentimentos traduzidos em tela como drama, alegria, felicidade e tristeza, são próximos da realidade humana. Essa aproximação com o humano acontece, pois embora exista a recorrência da fantasia, ela só se torna viável pelo estágio da observação.

Logo, voltando ao filme, a sequência final, como de costume nos filmes de Miyazaki, possui diversas leituras possíveis. O protagonista testemunha sua grande obra, o Mitsubishi

A6M Zero, que surpreende a todos com sua velocidade e força, ser aprovado no teste derradeiro. Intercaladamente, Naoko, em estado de saúde grave, foge de casa para um destino não especificado. Na continuação é mostrado que um vento sutil chama a atenção de Jiro. Essa corrente de ar indica a morte de sua amada e tal ato é descrito por Oliveira (2016) da seguinte maneira:

A analogia que propomos e imaginamos ser o fascínio do diretor com os aviões é a possibilidade do vento ser a força motriz da capacidade de voar do homem através do seu movimento e de uma determinada arte, a de construir aviões, técnica essa que o próprio diretor diz estar “amaldiçoada”, pois a sociedade industrial torna os aviões, os sonhos da humanidade, em instrumentos de destruição. O vento funciona como esse sopro de vida que se ergue por sobre a morte. Na tradução japonesa do verso francês 「風立ちぬいざ生きめやも」 (kaze tachinu ikimeyamo) e encontra-se no livro de Tatsuo Hori, a metáfora também é a do vento convocando para a vida, pois o casal de protagonistas tem que conviver com a sombra da morte no cotidiano dos dois em virtude da doença fatal da mulher. (OLIVEIRA, 2016, p.167).

Com o efeito de *fade out*, uma tela preta permanece alguns segundos em tela para significar a transição do humano para o fantástico, do despertar para o sono, da vida a morte.

A partir daí uma série de situações fantasiosas ocorrem, talvez por um sonho do personagem, mas que possuem significados que merecem ser debatidos. Essa cena final conecta com a inicial que também é formatada como resultado da fantasia, fechando-se, dessa forma, um ciclo do íntimo do personagem.

Uma panorâmica a partir de um grande plano geral repercute a herança maldita deixada por Jiro, o uso de seu avião na Segunda Grande Guerra, transposto aqui de forma direta: há fogo e destruição na paisagem tão preservada ao longo da película pelo olhar ambientalista de Miyazaki. Em seguida, duas panorâmicas, horizontal e vertical, mostram uma série de aviões, da mesma classe do Mitsubishi A6M Zero, deitados no chão, “sem vida”, e Jiro anda no meio dos destroços. Ele está horrorizado e descrente com tudo o que registra, sentindo um pesar por conta da invenção que fizera. No mesmo instante, Caproni surge para lembra-lo que ele conseguiu realizar seu sonho (mostrado lá no começo por meio de um sonho também), fazer um avião. O personagem de Caproni anuncia para Jiro que Naoko o espera, a partir de então, subitamente, ela surge e desaparece, como um vento, reforçando a ideia de Oliveira (2016) acerca do sopro de vida. O longa finaliza, com a presença da trilha de Hisaishi e um primeiro plano focado no protagonista, com Jiro indo em direção à mulher.

Figura 55 - Cemitério de aviões

Fonte: *Vidas ao Vento* (2013)

Outro ponto que chama atenção, que funciona como amalgama entre os filmes aqui estudados é quando os aviões Zeros aparecem aos montes para Jiro. Em seguida, por meio de uma panorâmica geral e plano inteiro, que mostra os pilotos dentro das cabines agradecendo à criação de Jiro, partem rumo ao céu. Existe, de certa maneira, uma similaridade estética entre essa formação de aeronaves dispostas em tela, com a visão de Rosso e os Shikigamis, de *A Viagem de Chihiro* (2001). Nas três cenas, compõem-se em tela algo similar a uma constelação, com os pilotos ou papéis representados pelo branco, tendo ao fundo uma imensidão de azul.

Figura 56 - Constelação de aviões

Fonte: *Vidas ao Vento* (2013)

Diante disso, Miyazaki se despede do cinema deixando uma mensagem sobre vida, morte, contemplação e uma funcionalidade pouco explorada do entretenimento, a melancolia, gesto esse enfatizado na cultura japonesa. Para além disso, o vento aqui é vetor simbólico desses

fatores (começo, fim e condição humana) que permite cada indivíduo escolher se permite cair ou ser erguido por ele.

Interpreta-se ainda que o filme é um olhar sobre a história da aviação e, sobretudo, da história do Japão, pois como afirma Oliveira (2016), este é o filme mais japonês do diretor, com homenagens e referências das mais diversas da cultura japonesa.

Figura 57 - Mensagem de Miyazaki



Fonte: *Vidas ao Vento* (2013)

Portanto, praticando o mesmo exercício realizado nas outras análises, se torna eficiente recordas características de Miyazaki em *Vidas ao Vento* (2013).

Estética própria: Miyazaki mantém seus traços, principalmente ao ser comparado com *A Viagem de Chihiro* (2013), pois possui efeitos práticos similares, visuais e sonoros. O próprio elemento de representação do fantástico é similar do processo criativo de Chihiro já que não se sabe se a personagem estava sonhando também.

Com relação as cores, existe uma permanência no leque de opções, com destaque para o branco, azul, prata e verde nesse filme.

Elementos naturais: O diretor conta com a presença elementar do vento que possui contornos mais profundos para a trama, é quase que um personagem. O mito em torno da corrente de ar foi relatado já, principalmente no que tange à ideia do Kamikaze e do próprio termo Ghibli, contudo o mito do vento aqui se debruça na própria ideia de vida.

Com relação às outras formas naturais como rio, mar, montanhas, árvores e flores, mais uma vez são notadas com força na repercussão estilística do filme.

Discurso antibélico claro: Mesmo diante de críticas quanto à ideia de retratar a vida de um sujeito que criou um dos aviões mais usados pela aeronáutica japonesa na Segunda Grande

Guerra (inclusive no ataque a Pearl Harbor), Miyazaki insiste em levantar a bandeira pacifista, explorando caminhos diferentes da vida de Jiro. Durante o filme, é notada inúmeras vezes a defesa contra a violência, principalmente na sequência final e no personagem de Caproni.

Voo: Assim como em *Porco Rosso* (1992), o voo é muito retratado, pois é uma obra que registra um olhar sobre a história da aviação e, em diversos momentos do longo, o uso do voo é notado. Contudo, o voo, por meio do vento e nas partes de sonhos, reflete um caráter metafórico mais metafórico.

Relações intertextuais: Além da costumeira menção a Exupéry e dos já citados Paul Valéry e Tatsuo Hori, existem menção ao personagem fictício Sherlock Holmes, de Arthur Conan Doyle e a Thomas Mann, com a obra *A Montanha Mágica*.

Narração: O filme segue a mesma estrutura narrativa dos outros dois filmes pesquisados, cujo narrador, em terceira pessoa, concentra majoritariamente nas ações do protagonista, no caso de *Vidas ao Vento*, de Jiro Horikoshi.

Representação feminina: O foco da representação feminina fica na postura de Naoko que, por sua vez, tem valor biográfico também para Miyazaki. Como explica Oliveira (2016), a mãe do diretor morreu de tuberculose quando Miyazaki era criança, estabelecendo uma conexão ainda mais firme dele com Tatsuo Hori, que perdera a mulher da mesma forma. Isto é, a personagem do filme tem valor significativo alto ao simbolizar a ligação entre cinegrafista e escritor, além de ser caracterizada como uma mulher serena, confiável e generosa.

Parte técnica: Conforme visto no capítulo II, o diretor utiliza de praticamente todos os ângulos e movimentos possíveis para a produção do filme, com a exceção do *travelling*, Miyazaki dispôs de uma gama grande de recurso técnico, com destaque aos planos abertos, médios e detalhes.

Herói: Pode-se dizer que Jiro não é o mesmo herói encontrado em figuras como Rosso e Chihiro, que conseguem respeito do restante do elenco graças a embates e ações de risco. Mas Jiro, entre todos, é o mais humano dos três pelo simples fator de não ter nada fantástico em sua composição, pois Rosso possui corpo de porco e Chihiro se integra a um universo mágico. Os feitos de Jiro não são realizações impossíveis de serem executadas, dialogando de maneira mais íntima com a plateia.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No início desta pesquisa foi feita a indagação a respeito de que maneira Miyazaki constrói seu estilo estético no cinema. Com base nos três filmes analisados, *Porco Rosso* (1992), *A Viagem de Chihiro* (2001) e *Vidas ao Vento* (2013), observou-se que o cineasta constrói um estilo próprio a partir de certas recorrências observadas tanto no plano do conteúdo quanto no plano da expressão. Seu comportamento criativo, por meio da observação e prática, possibilitou a ele edificar uma forma autoral em seus longas de modo que, em cada um deles, pode ser notadas algumas dessas recorrências aqui levantadas, referentes à formação de uma totalidade estilística cinematográfica.

Por meio das análises, observou-se que filmes de Miyazaki são marcados por trazerem momentos reflexivos aliados a referências culturais, representatividade feminina, discurso ambiental, relação com o voo e apresentação do fantástico. Existem ainda obras, fílmicas ou literárias, por exemplo, de que o cineasta se apropria, (relações intertextuais estabelecidas, seja para homenageá-las ou para servir de auxílio numa possível construção de arcos dentro de seus longas). Essas assimilações, por parte de Miyazaki, se originam de livros infantis, filmes e obras japonesas das mais variadas origens, como teatro oriental, textos religiosos e poesia haikai.

Com isso, referências a outras obras como trechos similares à estrutura narrativa do teatro kabuki, ligação com o neorealismo italiano ou faroeste, de Sérgio Leone, e dramas japoneses, serviram de inspiração para o diretor. Assim, Miyazaki, criando certos padrões em seus filmes, transmite determinada inovação, de acordo com a teoria do autor, que defende a necessidade de se usufruir de fontes para materializar seus filmes.

Além disso, notou-se a recorrência em termos de cores, formas, disposições espaciais e ângulos de câmeras (plano da expressão), adicionando de maneira gradativa e inteligente suas temáticas, ideologias e interpretações de mundo que fortalecem seu plano do conteúdo, levando à totalidade de um estilo. Dessa maneira, o cinema de Miyazaki permite, por meio da catarse, ser os sonhos e conflitos de várias pessoas, mesmo momentaneamente, revelando a conexão sólida entre autor/personagem/espectador.

Em virtude disso, nos longas aqui estudados, essas perceptíveis características do diretor, como a mensagem ecológica, antibélica, presença de personagens femininos marcantes e voo, são suficientes, pelo que sugere Discini (2004), para definir o estilo visual do diretor. Em todas essas partes, Miyazaki, de certo modo, replica seus gestos, o tornando autoral.

Ainda sobre as características do diretor, identificou-se que seus roteiros são narrados de maneira semelhante. É visível que, em suma, ele segue uma fórmula narrativa colada ao

herói/heroína da trama, que o exhibe em praticamente todas as cenas. Ao optar por esse recurso, Miyazaki escolhe não demonstrar as ações ocorridas longe do protagonista, dificultando uma profundidade psicológica maior no restante do elenco, mas que conecta de forma umbilical o personagem central com o espectador e, conseqüentemente, diretor. Rosso, Chihiro e Jiro são caracterizados pelos conflitos humanos, revelando efeitos sociais, às vezes transmitidos de forma metafórica, que podem acontecer diariamente com qualquer indivíduo. Aliás, essa é uma marca do próprio animê, que prefere criar personagens cinzentos e reais do que aprovar uma figura heroica difícil de ser alcançada.

Miyazaki de certo cria uma tipificação autoral e um “universo fílmico animado” só dele, cujo convite à reflexão e incompletude é posto pelo entrelaçamento de gêneros cinematográficos, como aventura, fantasia, romance, drama e suspense. Existem várias viagens acessadas durante a exibição de seus filmes que proporcionam uma possibilidade enorme de leituras e significados.

Portanto, de maneira geral, foi identificado que, a partir dos elementos enfatizados, pôde-se depreender o estilo de Miyazaki, em certos aspectos. Com isso, o questionamento primordial, de como é formado o estilo cinematográfico do diretor, foi respondido. No entanto, como afirma de forma categórica Aumont (2004), é impossível, para qualquer analista, localizar todos os pontos estéticos de um filme ou diretor, admitindo-se, de fato, que sempre haverá pontas soltas.

REFERÊNCIAS

- 7 MOVIES That Are Eerily Similar To Your Favorite Anime. **Dorkly**, 2018. Disponível em: <<http://www.dorkly.com/post/86278/7-movies-that-are-eerily-similar-to-your-favorite-anime>>. Acessado em: 1 out. 2018.
- A VIAGEM de Chihiro. Tóquio: **Studio Ghibli**, 2001. 1 DVD (125 min): son., color. Acesso em: 2015-08-14.
- ARISTÓTELES. **A arte poética**. São Paulo: Editora Marin Claret, 1991.
- ANDRADE, Olavo José Nazareno Wyszomirski. **A violência em Pulp Fiction e Cães de Aluguel**. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 1996.
- AUMONT, Jaques. et al. **A estética do filme**. 9 ed. São Paulo: Papirus. 2016.
- AUMONT, Jaques; MARIE, Michel. **A análise fílmica**. 3 ed. Lisboa: texto & grafia. 2004.
- BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. **Problemas da poética de Dostoiévski**. Tradução Paulo Bezerra. 4ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.
- BAPTISTA, Mauro. O cinema de Quentin Tarantino e suas três principais formas de representação: as cenas do cotidiano, os momentos exploitation e o jogo num cinema de gênero paródico. **Revista Contracampo** (UFF), Rio de Janeiro, n.06, p 99-110, 2002. Disponível em: <<http://www.uff.br/contracampo/index.php/revista/article/view/467>>. Acesso em: 2015-10-04.
- BARTHES, Roland. **Mitologias**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2007.
- BARROS, D. L. P. de . Contribuições de Bakhtin à teoria do discurso. In: Beth Brait. (Org.). **Bakhtin: dialogismo e construção do sentido**. 1ed. Campinas: Editora UNICAMP, 2005, v. 1, p. 25-35.
- BELLONI, Maria Luiza. Estética da violência. **Comunicação & Educação**, São Paulo, n. 12, p. 43-48, aug. 1998. ISSN 2316-9125. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/comeduc/article/view/36357>>. Acesso em: 03 june 2016.
- BEZERRA, Paulo . Polifonia. In: Beth Brait. (Org.). **Bakhtin: conceitos-chave**. São Paulo: Contexto, 2005, v. , p. 191-201.
- BRAIT, Beth. **Bakhtin: conceitos-chave** / Beth Brait, (org.). 2. Ed. – São Paulo: Contexto, 2005. 223p.
- BRANDÃO, Luis Alberto; OLIVEIRA, S. P.. **Sujeito, tempo e espaço ficcionais: introdução à teoria da literatura**. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 104p.
- CARVALHO, L. F. T. **.Dos filmes de máfia para os de velho oeste: um estudo sobre os contratos de comunicação e promessas na obra de Quentin Tarantino**. 2015. Dissertação

(Mestrado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, PUC Minas, Belo Horizonte, MG, 2015. 332p.

CEBALLOS, S. P. C.. Mal-estar, violência e cinema: um olhar psicanalítico. **Memento** (Três Corações), v. 2, p. 1-13, 2011.

COSTA, A. **Compreender o cinema**. Tradução: Nilson Moulin Louzada, Sheila Schvarzman, Inácio Araújo. São Paulo: Globo, 1985.

DEELY, John, 1995, Introdução à Semiótica. História e Doutrina, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

DELEUZE, G. **Cinema – a imagem movimento**. Editora Brasiliense, 1983.

DISCINI, Norma. Ator, Aspecto, Estilo. **Estudos Linguísticos** (São Paulo. 1978), São Carlos, v. 35, p. 1544-1553, 2006.

DISCINI, Norma. **Corpo e Estilo**. São Paulo: Contexto, 2014, 383p.

DONALD Curtis. **Dublanet**, 2015. Disponível em:
<[http://dublanet.com.br/forum1/showthread.php?27180-Donald-Curtis-\(1915-1997\)](http://dublanet.com.br/forum1/showthread.php?27180-Donald-Curtis-(1915-1997))>.
Acessado em: 1 out. 2018.

ECO, U. **O Signo de Três**. 1.ed. São Paulo; Editora Perspectiva, 1991. V . 1. 261p.

ECO, U. **Tratado Geral da Semiótica**. 5.ed. São Paulo; Editora Perspectiva, 2014. V . 1. 258p.

EISENSTEIN, S. ; O Princípio Cinematográfico e o Ideograma. P. 149-164, 1929.

ESPECIAL: Studio Ghibli. **Papo de Cinema**, Porto Alegre, 10 nov. 2018. Disponível em:
<<https://www.papodecinema.com.br/especiais/especial-studio-ghibli/>>. Acessado em: 25 nov. 2018.

FARIA, Mônica Lima de. **História e Narrativa das Animações Nipônicas**: Algumas características dos Animês. Disponível em:
<https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A4003.pdf> .Consultado em 2018

FARACO, C. A. . Autor e autoria. In: Beth Brait. (Org.). **Bakhtin**: Conceitos-chave. 1ed. São Paulo: Contexto, 2005, v. , p. 37-60.

FERNANDES, Rafael. **A violência cotidiana de Pulp Fiction**: O grotesco da televisão e o pânico da informação. Projeto de iniciação científica, métodos e técnicas de pesquisa, 2007, pp. 12-20 disponível em: < <http://pt.scribd.com/doc/12027216/A-violencia-cotidiana-de-Pulp-Fiction-por-Rafael-Potenza#scribd>>. Acessado em: 2015-10-18.

FOSSATTI, Carolina L. **Cinema de animação**: Uma trajetória marcada por inovações. 7º Encontro Nacional da Rede Alfredo de Carvalho. Fortaleza, 2009. 21p. Disponível em:
<<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/7o-encontro-2009->

1/CINEMA%20DE%20ANIMACaO%20Uma%20trajetoria%20marcada%20por%20inovacoes.pdf>. Acessado em: 2018-09-22.

FRAYLING, Christopher. **Tudo sobre Cinema**. 1ª .ed. São Paulo, SP: Editora Sextante Ltda, 2010.

FROSSARD, Elaine Cristina Medeiros. **Entrecruzamento de vozes na constituição do discurso**: um diálogo possível entre Bakhtin e Ducrot. 2008. 131f. Dissertação (Mestrado em Letras). Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória.

GALLARDO Gabriel. **3 Books Hayao Miyazaki Says You Should Read And How They Influenced His Filmmaking**. 19 jul. 2017. Disponível em: <<https://culturacolectiva.com/movies/hayao-miyazaki-films-books-influence>>. Acesso em: 1 out. 2018.

GIOVANNI, Battista Caproni. **Wikipédia**, 2015. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Giovanni_Battista_Caproni>. Acesso em: 29 jan. 2019.

GRANDE sismo no Japão pode ser mais provável do que prevê governo: Pesquisadores estimam risco de 70% de que um tremor de magnitude 7. Cálculos da universidade analisam aumento da atividade sísmica. **G1**, Rio de Janeiro, 23 jan. 2012. Mundo. Disponível em: <<http://g1.globo.com/mundo/noticia/2012/01/grande-sismo-em-toquio-e-mais-provavel-do-que-diz-governo-estudo-1.html>>. Acesso em: 1 out. 2018.

GUIMARÃES, Áurea Maria. **O cinema e a escola**: formas imagéticas da violência. Cadernos CEDES (Impresso), Campinas, v. 47, n.1, p. 104-115, 1999.

HIKIJ, Rose Satiko Gitirana. **Imagem-violência**: etnografia de um cinema provocador. 1. ed. São Paulo: Terceiro Nome, 2012. v. 1. 200p.

JOE Hisaishi se apresentará tocando as músicas do Studio Ghibli. **Studio Ghibli Brasil**, [S.l], 22 nov. 2016. Disponível em: <<http://site.studioghlibli.com.br/2016/11/22/joe-hisaishi-concerto-studio-ghibli/>>. Acesso em: 15 nov. 2018.

JOE Hisiashi. Biografia. **Epipoca**, 2018. Disponível em: <<http://www.epipoca.com.br/gente/biografia/29623/joe-hisaishi>>. Acesso em: 17 nov. 2018.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Tradução de José Eduardo Rodil. Lisboa: Edições 70, 2007. 176p. Disponível em: <<https://flankus.files.wordpress.com/2009/12/introducao-a-analise-da-imagem-martine-joly.pdf>>. Acesso em: 2016-10-24.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **A outra face da lua**: escritos sobre o Japão. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Hedra, 2000.

MAGALHAES, H. M. G.. **Aprendendo com humor**. 1. ed. Campinas: Mercado de Letras, 2010. v.200. 143p.

MARCUZZO, Patrícia. Diálogo inconcluso: os conceitos de dialogismo e polifonia na obra de Mikhail Bakhtin. **Cadernos do IL**, Porto Alegre, n.º 36, junho de 2008. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/cadernosdoil/article/view/18908>>. Acesso em: 2015-10-04.

MARTIN, M. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MASCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial** (7a. edição). 7a. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2012. 432p.

MEKEE, Robert. **Story**: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros. Curitiba: Arte e Letra, 2006.

METZ, Christian. **O Significante Imaginário**. São Paulo; Horizonte do Cinema, 1972. V. 2. P.85-90.

NIETZSCHE, Friedrich W. **Assim falou Zaratrasta: um livro para todos e para ninguém**. Tradução: Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2011

OLIVEIRA, J. **Por entre mitos e fadas**: diálogos metafóricos com a literatura midiática japonesa da obra de Hayao Miyasaki. 2016. 277 f. Tese (Doutorado em Letras) – Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo. 2016.

OLIVEIRA, R. *Encenação do Leitmotiv*. 2015. 217 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Artes) – Instituto de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo. 2015.

OS PIORES terremotos dos últimos 100 anos. **Mdig**, 2011. Disponível em: <<https://www.mdig.com.br/index.php?itemid=18024>>. Acesso em: 29 jan. 2019.

PELLEGRINI, Tânia. **No fio da navalha**: literatura e violência no Brasil de hoje. Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea, n.º 24. Brasília, 2004, pp. 15-34. Disponível em: <<http://periodicos.unb.br/index.php/estudos/article/viewArticle/2150>>. Acessado em: 2015-10-18.

PENAFRIA, M. **Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s)**. VI Congresso SOPCOM. Lisboa, 2009. 10p. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>>. Acessado em: 2018-10-05.

PEREIRA, C. A. M.; HERSCHMANN, M.; OLIVEIRA, M. E. R.; SCHOLLHAMMER, K.. **Linguagens da Violência**. 1.ed. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2000. v. 1. 350p.

PINHEIROS, F. A evolução da noção de Autoria no cinema. In: **O Mosaico**. Faculdade de artes do Paraná/ UNESPAR, 2012. p. 59-72.

PONYO - uma amizade que veio do mar. **AdoroCinema**, [S.l], 2018. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-127194/curiosidades/>>. Acessado em : 25 nov. 2018.

PORCO Rosso: o último herói romântico. Tóquio: **Studio Ghibli**, 1994. 1 DVD (94 min): son., color.

PUCCINI, Sérgio. **Cães de aluguel**: análise de um roteiro de Quentin Tarantino. 2001. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2001. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000219659>>. Acesso em: 2015-08-25.

RIVERA, T. C. **Cinema, Imagem e Psicanálise**. 1. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008. v. 1. 75p.

ROCHA, Marleide de Moura. **A Arte da Animação Japonesa**. 2008. 132 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. [meio eletrônico]. Disponível em: http://www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=7102

SANTAELLA, Lucia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-moderno. **Revista Famecos**. Porto Alegre, dez, 2003, p. 23-32.

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

SILVA, Alexandre. Cinema: Neo Realismo Italiano. Youtube, 16 de agosto de 2009. Disponível em: <<https://youtu.be/ZK00zxY4750>>. Acesso em: 1 out. 2018.

STAM, R. **Introdução à teoria do cinema**. Tradução de Fernando Mascarello. Campinas: Papirus, 2003.

STAM, Robert. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do Desterro A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies**, Florianópolis, n. 51, p. 019-053, abr. 2006. ISSN 2175-8026. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/2175-8026.2006n51p19>>. Acesso em: 18 ago. 2015.

THE CULT Japanese filmmaker that inspired Darren Aronofsky. **Dazed**, 2015. Disponível em: <<http://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/26075/1/the-cult-japanese-filmmaker-that-inspired-darren-aronofsky>>. Acessado em: 1 out. 2018.

TRUFFAULT, F; SCOTT, H. **Hitchcock/Truffault: entrevista, edição definitiva**. Trad. Rosa Freire d'Aguiar. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

TRIBUTO em vídeo a Hayao Miyazaki é absolutamente encantador: Meu Vizinho Totoro, Princesa Mononoke, A Viagem de Chihiro e outros filmes fazem parte do tributo. **Jovem Nerd**, [S.l], 29 jul. 2015. Nerdbunker. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/tributo-em-video-a-hayao-miyazaki-e-absolutamente-encantador/>>. Acesso em: 10 nov. 2018.

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

VANOYE, F; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio Sobre a Análise Fílmica**. Papirus Editora. São Paulo. 7ª Edição. 1992.

VENANCIO, Rafael Duarte Oliveira. **Crítica Cultural enquanto Prática Fílmica: o Cinema de Quentin Tarantino**. 2012. Centro Universitário Senac – SP. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/venancio-rafael-critica-cultural-enquanto-pratica-filmica.pdf>>. Acessado em: 2015-10-04.

VIDAS ao vento. Tóquio: **Studio Ghibli**, 2013. 1 DVD (127 min): son., color.

YOSHIMIZU, Kohei. Los Japoneses y las flores. **Revista Niponica**. Tóquio: Mi nistério das Relações Exteriores do Japão, n. 2, 25 de nov. 2010.

ANEXO 1 – Estrutura sequencial de *Porco Rosso* (1992)

Nº	DURAÇÃO APROXIMADA	Personagens	Descrição	Obs
1	00,19 – 00, 41 min		<i>Lettering</i> inicial situando a história, local e personagem central.	
2	00,41 – 2, 04 min	Porco Rosso	Movimento da câmara: Plano Geral, Plano médio, Plano médio Longo, Plano médio, Primeiríssimo primeiro plano Locação: Ilha no mar Adriático. Dialogo: Rosso recebe uma ligação em que recebe uma oferta Elementos cenográficos: Avião, Revista, vinho, rádio, telefone, óculos.	Destaque para a paisagem e avião.
3	2,04 – 8, 45 min	Porco Rosso, Piratas, Crianças sequestradas	Movimento da câmara: Grande plano geral, Plano Geral, Plano médio, Plano médio Longo, Plano médio, Plano americano, Plano detalhe Locação: Mar Adriático. Dialogo: crianças e piratas. Crianças e Rosso.	Todas as crianças são meninas e elas não possuem medo, pelo contrário, altamente corajosas. Batalha entre

			Elementos cenográficos: Aviões, interior do avião, mapa, barco, óleo no motor,	Rosso e Piratas
3	8,47 – 15, 32 min	Donald Curtis Gina Porco Rosso	Movimento da câmara: Travelling circular esquerda, panorâmica lateral. Grande plano geral, Plano médio curto, plano americano, plano médio, plano inteiro, primeiro plano Locação: Hotel Adriano Dialogo: Rosso e Curtis. Conversa entre mafiosos. Rosso e Gina. Elementos cenográficos: Aviões, hotel, cigarro, bebida, piano, vinho, comida, foto	10, 19 (voo)
4	15,33 – 17,26 min	Porco Rosso	Movimento da câmara: Plano Geral, Plano inteiro, Plano médio, Plano médio longo. Locação: Alguma cidade na região adriática. Dialogo: Rosso subornando e comprando arma. Elementos cenográficos: Barco, carros, dinheiro, armas.	Rosso de terno. Rosso comprando novo equipamento bélico para seu avião.
5	17,26 – 19,57 min	Piratas	Movimento da câmara: Panorâmica lateral, zoom in, Plano	

		Donald Curtis	inteiro, Plano aberto, plano geral aberto, plano americano, primeiro plano. Locação: mar adriático. Dialogo: Piratas Elementos cenográficos: Aviões, armas, navio	
6	19,57 – 21,38 min	Porco Rosso	Movimento da câmara: Plano detalhe, Plano aberto, primeiro plano, Plano geral. Plano médio curto, Grande plano geral Locação: Ilha no mar adriático. Dialogo: Elementos cenográficos: Avião, vinho, cigarro, radio	Problema motor no avião do Rosso.
7	21, 39 – 25,22 min	Porco Rosso Donald Curtis	Movimento da câmara: Panorâmica lateral, Plano geral, plano inteiro, grande plano geral, plano detalhe, Plano médio curto, Plano médio. Locação: mar adriático. Dialogo: Rosso e Donald Curtis Elementos cenográficos: Aviões, pedaços do avião de Rosso, armas,	Música Hisaishi. Paisagem. Conflito Rosso x Curtis.

8	25,24 – 27,15 min	Gina Porco Rosso	Movimento da câmara: Plano inteiro, Plano geral, Plano americano, Primeiro plano, Primeiríssimo primeiro plano, Plano detalhe. Locação: Hotel Adriano Dialogo: Gina e Rosso Elementos cenográficos: Barcos, bolsa, cadeiras, telefone, quadro, espelho, óculos, trem, jornal, chapéus.	Preocupação de Rosso ao avisar à Gina que está tudo bem com ele.
9	27,16 – 31,36 min	Porco Rosso Piccolo Fiona	Movimento da câmara: Plano geral, Plano médio longo, Plano médio, Plano americano, Plano médio curto. Locação: Casa e oficina de Piccolo na Itália. Dialogo: Rosso e Piccolo, Rosso e Fiona. Elementos cenográficos: Carro, casas, caminhão, chapéus, corda, avião, motor, peças de avião, dinheiro, mesa, troféu, quadro, documentos, mala.	
10	31,37 – 34,50 min	Porco Rosso Fiona	Movimento da câmara: Plano aberto, Plano Geral, Plano	

			americano, Plano inteiro, Plano médio, Primeiro plano. Locação: Casa e oficina de Piccolo na Itália. Dialogo: Rosso e Fiona. Rosso e Piccolo. Elementos cenográficos: Aviões, cidade, poluição, prédios, espelho, anotações, documentos, cigarro, garrafa de café,	
11	34,50 – 35,39 min	Porco Rosso Piccolo Fiona Mulheres	Movimento da câmara: Plano médio longo, Plano médio, Plano aberto Locação: Casa e oficina de Piccolo na Itália. Dialogo: Rosso e Piccolo. Elementos cenográficos: mesa, comida, vinho,	Parte com muita referência a padrões italianos. Vinho, macarrão e catolicismo.
12	35,40 – 37,19 min	Porco Rosso Piccolo Fiona Mulheres	Movimento da câmara: Panorâmica lateral, Plano aberto, Plano americano Locação: Casa e oficina de Piccolo na Itália. Dialogo: Rosso e Piccolo. Rosso e Fiona.	Mulheres trabalhando

			Elementos cenográficos: objetos de construção, peças de avião, roupa de mecânico, cigarro.	
13	37,20 – 38,21 min	Porco Rosso Piccolo Fiona Mulheres	Movimento da câmara: Plano aberto, Plano médio Locação: Casa e oficina de Piccolo na Itália. Dialogo: Rosso e Piccolo. Rosso e Fiona. Elementos cenográficos: cigarro, motor do avião, hélice, avião	Trilha de Hisaishi.
14	38,22 – 40,03 min	Porco Rosso Ferrarin	Movimento da câmara: Plano aberto, Plano inteiro, Plano médio, Plano geral. Locação: Cinema Dialogo: Rosso e Ferrarin. Elementos cenográficos: pipoca, filme, cinema, ruas	
15	40,04 – 41,49 min	Porco Rosso Fiona Fascistas	Movimento da câmara: Plano inteiro, Plano geral, Plano médio, Primeiro plano Locação: Cidade Dialogo: Rosso e Fiona.	

			Elementos cenográficos: Caminhão, carros	
16	41,50 – 47,11 min	Porco Rosso Piccolo Fiona Fascistas Mulheres	Movimento da câmara: Plano aberto, Plano geral, Plano médio, Plano médio curto, Plano americano, Primeiríssimo primeiro plano. Locação: Cidade. Oficina de Piccolo. Dialogo: Rosso e Piccolo. Rosso e Fiona. Elementos cenográficos: caminhão, avião, peças de mecânica, barco, elementos urbanos característicos da cidade.	Trilha de Hisaishi.
17	47,12 – 49,01 min	Porco Rosso Fiona	Movimento da câmara: Plano aberto, Primeiro Plano, Plano geral, Locação: mar adriático. Dialogo: Rosso e Fiona. Elementos cenográficos: Aviões	Trilha Hisaishi.
18	49,02 – 51,28 min	Gina Donald Curtis	Movimento da câmara: Plano geral, Plano médio, Plano médio curto. Locação: Hotel Adriano Dialogo: Gina e Curtis	Natureza Trilha Hisaishi.

			Elementos cenográficos: Barcos, xícaras, carta.	
19	51,29 – 53,38 min	Porco Rosso Gina Donald Curtis	Movimento da câmara: Plano aberto, Primeiro Plano, Plano médio curto, Plano americano. Locação: Hotel Adriano. Dialogo: Gina e Curtis. Elementos cenográficos: Avião, barco, motor.	Lembrança de Gina. Trilha Hisaishi.
20	53,38 – 56,02 min	Porco Rosso Fiona	Movimento da câmara: Plano aberto, Plano médio, Plano médio curto, Plano inteiro. Locação: Mar adriático. Dialogo: Rosso e Fiona Elementos cenográficos: Avião, barco, mesa, vinho, cigarro, combustível.	
21	56,02 – 1,04,36 min	Porco Rosso Fiona Piratas Curtis	Movimento da câmara: Panorâmica lateral, Grande plano geral, Plano aberto, Plano geral, Plano médio, Plano americano, Primeiríssimo plano. Locação: Mar adriático. Dialogo: Rosso e Fiona. Fiona e piratas. Fiona e Curtis.	Desafio de Curtis.

			Elementos cenográficos: Avião, armas, óculos, barraca	
22	1,04,36 – 1,11,35 min	Porco Rosso Fiona	Movimento da câmara: Zoom in, Panorâmica vertical, Plano aberto, Plano detalhe, Primeiro plano, Plano médio, Plano médio curto, Plano Geral Locação: Mar adriático. Dialogo: Rosso e Fiona. Elementos cenográficos: munição, vinho, cigarro, vela, aviões.	Trilha Hisaishi.
23	1,11,37 – 1,28,16 min	Porco Rosso Fiona Donald Curtis Piratas Testemunhas	Movimento da câmara: Panorâmica lateral, Grande plano geral, Plano Geral, Plano médio, Plano inteiro, Plano médio longo, Plano aberto, Plano médio curto, Plano detalhe, Primeiríssimo primeiro plano. Locação: Mar adriático Dialogo: Rosso e Fiona. Curtis e Fiona. Rosso e Curtis. Elementos cenográficos: barcos, aviões, bandeiras, armas, flores, dinheiro, binóculos, joias.	“Porcos são animais limpos”. Final em aberto sobre a mudança de Rosso.
24	1,28,17 – 1,29,35	Fiona	Movimento da câmara: Zoom out, Grande plano geral, Plano Geral,	

			Plano médio, Plano aberto, Plano médio curto, Plano detalhe. Locação: Mar adriático e Hotel Aadrano. Dialogo: Fiona (narração em off). Elementos cenográficos: barcos, aviões, bandeiras, jardim, vinho, pôster.	
--	--	--	---	--

ANEXO 2 – Estrutura sequencial de *A Viagem de Chihiro* (2001)

Nº	DURAÇÃO APROXIMADA	Personagens	Descrição	Obs
1	00,14 – 1, 42 min	Chihiro Pai Mãe	Movimento da câmara: Plano detalhe, Subjetiva, Primeiro Plano, plano médio, plano médio curto, Plano Geral e panorâmica. Locação: Estrada Dialogo: Chihiro e seus pais. Elementos cenográficos: Flor, carro, cidade.	VER: 49, 90, 91, 131 e 132 (Alice). 140 (Rosso). 153 (perda do nome) Trilha de Hisaishi
2	1,43 – 4, 56 min	Chihiro Pai Mãe	Movimento da câmara: Grande aberto, Plano Geral, plano médio curto, panorâmica, plano médio, plano americano, plano detalhe, plano inteiro. Locação: Bosque Dialogo: Chihiro e seus pais Elementos cenográficos: carro, arvores, pedras, templo	
3	4,57 – 7,26 min	Chihiro Pai Mãe	Movimento da câmara: Plano geral, plano médio, plano médio curto, panorâmica, zoom out, Locação: Mundo fantástico.	Trilha de Hisaishi

			Dialogo: Chihiro e seus pais Elementos cenográficos: Túnel, rochas, vento	
4	7,27 – 12,33 min	Chihiro Pai Mãe Haku	Movimento da câmara: Plano Geral, plano detalhe, plano inteiro, plano médio, plano médio curto, plano médio longo, plano americano, zoom out, panorâmica. Locação: Cidade Dialogo: Chihiro e seus pais. Chihiro e Haku. Elementos cenográficos: Comida, ponte, casa de banho.	Trilha Hisaishi
5	12,33 – 20,30 min	Chihiro Haku Diversos Seres	Movimento da câmara: Plano médio, plano médio longo, plano inteiro, plano geral, panorâmica, plano detalhe, zoom out. Locação: Cidade Dialogo: Chihiro e Haku. Elementos cenográficos: Comida, rio, natureza, seres	
6	20,31 – 31,09 min	Chihiro Kamashi	Movimento da câmara: Panorâmica, plano geral, plano médio, plano aberto, primeiro	Trilha Hisaishi.

		Lin	plano, plano americano, primeiríssimo primeiro plano. Locação: Ambiente de trabalho de Kamashi. Dialogo: Chihiro e Kamashi. Mulher e Kamashi. Mulher e Chihiro. Elementos cenográficos: Portas, caldeiras, maquinas, escada, trem.	
7	31, 10 – 34, 27 min	Chihiro Lin	Movimento da câmara: Panorâmica horizontal, plano americano, plano médio longo, plano médio, plano inteiro. Locação: Hotel Dialogo: Chihiro e Mulher. Elementos cenográficos: Escada, quadros, elevador	
8	34,28 – 40,52 min	Chihiro Yubaba Haku	Movimento da câmara: Plano aberto, plano médio, plano detalhe, plano médio curto, plano médio longo, contra-plano, plano americano. Locação: Hotel Dialogo: Chihiro e Yubaba	

			Elementos cenográficos: Abajur, cadeiras, almofadas, portas, vasos, lareira, joias, papeis.	
9	40,53 – 41,36 min	Chihiro Haku	Movimento da câmara: Plano médio, plano geral, plano detalhe Locação: Hotel Dialogo: Chihiro e Mulher. Elementos cenográficos: Elevador, colchão, escada	
10	41,37 – 45, 07 min	Chihiro Haku Yubaba Seres	Movimento da câmara: Plano aberto, Plano Geral, Plano médio, zoom in, primeiro plano. Locação: Hotel Dialogo: Haku Elementos cenográficos: Colchão, coberta, porta, janela	
11	45,08 – 51,40 min	Chihiro Haku Kamashi Espírito	Movimento da câmara: Plano geral, plano médio longo, plano inteiro, plano americano, panorâmica lateral, contra plano, grande plano geral. Locação: Hotel e ponte Dialogo: Chihiro e Haku.	Trilha de Hisaishi

			Elementos cenográficos: Porcos, lágrimas, flores, comida.	
12	51,40 – 1,05,28 min	Yubaba Seres Chihiro Linn Espírito	Movimento da câmara: Plano geral, plano inteiro, plano médio, plano médio curto, plano médio longo, primeiríssimo plano. Locação: Hotel Dialogo: Yubaba e Chihiro, Chihiro e Linn Elementos cenográficos: Chuva	Trilha de Hisaihi. Espírito tenta subornar Chihiro.
13	1,05,28 – 1,08,15 min	Yubaba Chihiro Seres Kaonashi	Movimento da câmara: Plano detalhe, plano inteiro, plano americano, plano geral. Locação: Hotel Dialogo: Chihiro e Yubaba. Chihiro e Linn. Elementos cenográficos: Ouro, Trem, Água, comida.	Trilha de Hisaishi.
14	1,08,16 – 1,16,54 min	Kaonashi Chihiro Haku Shikigamis	Movimento da câmara: Plano Geral, primeiro plano, plano médio curto, panorâmica, plano médio, plano americano, plano inteiro, grande plano gera. Locação: Casa de banhos.	Luta Haku e Shikigamis Fome de Kaonashi.

			Dialogo: Chihiro e Haku Elementos cenográficos: Ouro, água, porcos, comida, voo, sangue	
15	1,16,54 – 1,31,17 min	Chihiro Haku Yubaba Sineba Lin Kamashi	Movimento da câmara: Plano inteiro, Plano geral, Plano médio, Primeiro plano, plano detalhe, primeiro plano. Locação: Hotel Dialogo: Chihiro e Bebê. Chihiro e Sineba. Chihiro e Kamashi. Kamashi e Lin Elementos cenográficos: brinquedos, sangue, mágica	Trilha de Hisaishi.
16	1,31,17 – 1,38,48 min	Chihiro Yubaba Lin Kaonashi	Movimento da câmara: Plano aberto, Plano geral, Plano médio, Plano médio curto, Plano americano, primeiro plano, plano inteiro Locação: Hotel e trem Dialogo: Chihiro e Yubaba. Chihiro e Kaonashi. Chihiro e Lin Elementos cenográficos: trem, comida, água, voo, passagem	

17	1,38,49 – 1,47,41 min	Chihiro Kaonashi Yubaba Haku Kamashi	Movimento da câmara: Plano aberto, Plano médio, Plano médio curto, Plano americano, primeiro plano, plano inteiro, contra plano Locação: Trem. Hotel Dialogo: Yubaba e Haku. Kamashi e Haku. Elementos cenográficos: Ouro, toalha, sujeira, brinquedos	Trilha Hisaishi.
18	1,47,42 – 1,51,28 min	Chihiro Sineba Kaonashi	Movimento da câmara: Zoom in, plano detalhe, primeiro plano, contra plano, plano americano, plano médio, plano médio curto.. Locação: casa de Sineba Dialogo: Chihiro e Sineba Elementos cenográficos: Barcos, xícaras, carta.	.
19	1,51,29 – 1,55,58 min	Chihiro Haku Kaonashi	Movimento da câmara: Plano aberto, Primeiro Plano, Plano médio curto, Plano americano, grande plano geral, plano detalhe, primeiríssimo primeiro plano. Locação: Casa de Sineba	Lembrança de Haku. Trilha Hisaishi.

			Dialogo: Chihiro e Haku Elementos cenográficos: Agua, lua, lagrimas	
20	1,55,58 – 2,03,00 min	Todos os personagens apresentados aparecem	Movimento da câmara: Plano aberto, Plano médio, Plano médio curto, Plano inteiro, zoom in, panorâmica. Locação: Hotel Dialogo: Chihiro e Haku. Chihiro e Sineba. Chihiro e pais Elementos cenográficos: Porcos, carro, sol, campo.	Trilha de Hisaishi

ANEXO 3 – Estrutura sequencial de *Vidas ao Vento* (2013)

Nº	DURAÇÃO APROXIMADA	Personagens	Descrição	Obs
1	00,20 – 3, 46 min	Jiro Horikoshi	Movimento da câmara: créditos iniciais, panorâmica vertical, zoom in, plano médio, plano geral, plano detalhe, plano aberto, plano inteiro. Locação: casa Dialogo:. Elementos cenográficos: paisagem, avião, rio, óculos.	Trilha de Hisaishi
2	3,47 – 7,23 min	Jiro Horikoshi Irmã de Jiro Mãe de Jiro Caproni	Movimento da câmara: primeiríssimo primeiro plano, plano aberto, panorâmica horizontal, plano geral Locação: escola, casa Dialogo: Jiro e sua irmã. Elementos cenográficos: trem, paisagem, zona rural, livro, óculos.	
3	7,24 – 12,35 min	Jiro Horikoshi	Movimento da câmara: Plano geral, plano médio,	SONHO

		Caproni Mãe de Jiro	plano médio curto, panorâmica, zoom out, plano detalhe, primeiro plano, plano americano. Locação: Casa. Dialogo: Jiro e Caproni. Jiro e mãe. Elementos cenográficos: Aviões, silhuetas, escada, óculos.	Trilha de Hisaishi
4	12,36 – 15,20 min	Jiro Horikoshi. Naoko	Movimento da câmara: Plano Geral, plano inteiro, plano médio, plano médio curto, plano médio longo, Grande plano geral. Locação: trem Dialogo: Jiro e Naoko. Elementos cenográficos: trem, livro, óculos.	Trilha Hisaishi
5	15,20 – 24,48 min	Jiro Horikoshi. Naoko	Movimento da câmara: Plano médio, plano médio longo, plano inteiro, plano geral, panorâmica, plano detalhe, grande plano geral. Locação: trem Dialogo: Jiro e Naoko.	Trilha de Hisaishi.

			Elementos cenográficos: trem, paisagem, fogo, vento, livros.	
6	24,48 – 27,34 min	Jiro Kiro Honjo	Movimento da câmara: Plano geral, panorâmica, primeiro plano, plano inteiro, plano americano, plano médio. Locação: Tóquio. Dialogo: Jiro e Honjo Elementos cenográficos: Portas, mesas, cais, livros, comida, cigarro, presente, régua, quadro.	Trilha Hisaishi.
7	27, 35 – 30,55 min	Jiro Horikoshi	Movimento da câmara: Plano aberto, plano americano, plano médio longo, plano médio, plano inteiro. Locação: Tóquio Dialogo: Jiro e irmã. Elementos cenográficos: Barco,	Trilha de Hisaishi.
8	30, 56 – 32,11 min	Jiro Horikoshi	Movimento da câmara: Plano aberto, plano médio, plano médio curto, plano	

		Honjo.	médio longo, plano americano. Locação: trem, carro e cidade. Dialogo: Jiro e Honjo Elementos cenográficos: Trem, bagagem, carro, bicicleta, óculos, fumaça.	
9	32,12 – 35,04 min	Jiro Horikoshi Honjo.	Movimento da câmara: panorâmica, grande plano geral, plano geral, plano inteiro, plano americano, plano detalhe. Locação: Empresa Dialogo: Jiro e Honjo. Jiro e chefe. Elementos cenográficos: aviões, peças, régua, compasso, lápis, caneta, óculos, livros.	Trilha de Hisaishi
10	35, 05 – 37, 50 min	Jiro Horikoshi Honjo Korokawa	Movimento da câmara: Plano aberto, Plano Geral, Plano médio, primeiro plano, plano detalhe, plano inteiro. Locação: Empresa.	

			Dialogo: Jiro e chefe. Jiro e Honjo. Elementos cenográficos: avião, documentos, óculos, caneta, desenho, vacas, pasto.	
11	37,51 – 41, 33 min	Jiro Horikoshi Kurokawa	Movimento da câmara: Plano geral, plano médio longo, plano inteiro, plano americano, plano detalhe. Locação: Empresa e garagem. Dialogo: Jiro e Kurokawa Elementos cenográficos: Chuva, avião, exército, cronometro, binóculos.	Trilha de Hisaishi
12	41, 34 – 45 min	Jiro Horikoshi Honjo	Movimento da câmara: Plano geral, plano inteiro, plano médio, plano médio curto, plano médio longo, primeiro plano, contra plano. Locação: Apartamento Dialogo: Jiro e Honjo.	

			Elementos cenográficos: Chá, bolo, cidade, pobreza, casas	
13	45,00 – 48,25 min	Jiro Horikoshi Honjo Alemães Hugo Junkers	Movimento da câmara: Plano detalhe, plano inteiro, plano americano, plano geral, primeiro plano, contra plano, plano médio. Locação: Alemanha Dialogo: Jiro e Honjo. Jiro e alemães. Elementos cenográficos: aviões, arvores, folhas, prédios, chapéus.	
14	48,26 – 49,45 min	Jiro Horikoshi Honjo Alemães	Movimento da câmara: Plano aberto, contra plano, primeiro plano, plano médio, plano inteiro, plano médio curto. Locação: interior do avião. Dialogo: Jiro e Honjo. Jiro e alemães. Elementos cenográficos: Avião, fumaça, motor, engrenagens.	

15	49,46 – 59, 00 min	Jiro Horikoshi Honjo Alemães Caproni	Movimento da câmara: Plano inteiro, Plano geral, Plano médio, Primeiro plano Locação: Alemanha Dialogo: Jiro e Honjo Elementos cenográficos: cigarro, mesa, aviões, café, papeis, aviões.	Trilha de Hisaishi.
16	59,00 – 1,04,45 min	Jiro Horikoshi Kurokawa	Movimento da câmara: Plano aberto, Plano geral, Plano médio, Plano médio longo, Plano americano Locação: pista de pouso. Dialogo: Jiro e Kurokawa. Elementos cenográficos: Avião, vento, paisagem, bandeiras.	Trilha de Hisaishi
17	1,04,46 – 1,08,09 min	Jiro Horikoshi Naoko Pai de Naoko	Movimento da câmara: Plano aberto, Primeiro Plano, Plano geral, plano médio. Locação: Hotel Dialogo: Jiro e Naoko. Jiro e Pai de Naoko.	

			Elementos cenográficos: Flores, cigarro, taças, quadros.	
18	1,08,09 – 1, 10, 00 min	Jiro Horikoshi Naoko	Movimento da câmara: Plano americano, plano médio, primeiro plano, contra plano, plano médio curto Locação: Hotel Dialogo: Jiro e Pai. Elementos cenográficos: comida, mesas, taças.	
19	1,10,00 – 1,17,10 min	Jiro Naoko Pai de Naoko	Movimento da câmara: Plano aberto, Primeiro Plano, Plano médio curto, Plano americano, grua, panorâmica. Locação: Bosque Dialogo: Jiro e Naoko. Jiro e Pai de Naoko. Elementos cenográficos: Natureza, lenço, chapéu.	Trilha de Hisaishi.
20	1,17,11 – 1,22,19 min	Jiro Naoko	Movimento da câmara: Plano aberto, Plano médio, panorâmica, zoom in, plano	Trilha de Hisaishi

			inteiro, plano detalhe, primeiríssimo plano. Locação: Hotel Dialogo: Jiro e Naoko. Elementos cenográficos: livro, vela, travesseiro, cigarro, papel, avião de papel, plantas	
21	1,22,20 – 1,24,53 min	Jiro Naoko Pai de Naoko	Movimento da câmara: Plano detalhe, plano aberto, plano inteiro, plano americano, plano médio curto, contra plano. Locação: Hotel Dialogo: Jiro e pai de Naoko. Jiro e Naoko Elementos cenográficos: Piano, mesa, taças, copos, vinho.	Trilha de Hisaishi Pedido de casamento
22	1,24,53 – 1,28,45 min	Jiro Honjo Engenheiros Kurokawa.	Movimento da câmara: Panorâmica vertical, Plano aberto, Plano detalhe, Primeiro plano, Plano médio, Plano médio curto, Plano Geral. Locação: Tóquio	Trilha de Hisaishi

			Dialogo: Jiro e colegas. Jiro e Honjo. Jiro e Kurokawa. Elementos cenográficos: carro, fumaça, aviões.	
23	1,28,45 – 1,30,01 min	Jiro	Movimento da câmara: Plano geral, plano aberto, plano médio, plano médio curto. Locação: Cidade Dialogo: Elementos cenográficos: carros, fumaça, chapéus	
24	1,30,01 – 1,35,19	Jiro Naoko Kurokawa. Pai de Naoko	Movimento da câmara: contra plano, plano inteiro, plano médio, plano detalhe, plano médio longo, plano americano. Locação: cidade Dialogo: Jiro e Naoko. Jiro e Kurokawa. Jiro e pai de Naoko. Elementos cenográficos: lágrimas, trem, carro, papeis, remédio, natureza	Trilha de Hisaishi
25	1,35,19 – 1,38,27	Jiro	Movimento da câmera: plano médio, plano inteiro,	

		Kurokawa	plano americano, pano aberto, plano detalhe, primeiríssimo plano, plano americano. Locação: Tóquio Diálogo: Jiro e Kurokawa Elementos cenográficos: avião, papeis, óculos, avião.	
26	1,38,27– 1,46,38	Jiro Naoko Kurokawa	Movimento da câmera: Panorâmica, grande plano geral, plano inteiro, plano médio curto, plano médio longo, plano médio Locação: Tóquio Diálogo: Jiro e Naoko. Elementos cenográficos: trem, neve, arvores, telefone, natureza, papeis, fumaça	Trilha de Hisaishi Casamento
27	1,46,38 – 1,50,49	Jiro Naoko Kurokawa	Movimento da câmera: plano médio, plano inteiro, plano americano, pano aberto, plano detalhe, primeiríssimo plano, plano americano. Locação: Tóquio	Trilha de Hisaishi

			Diálogo: Jiro e Naoko. Elementos cenográficos: natureza, fumaça, comida, colhão, pijama.	
28	1,50,49 – 1,52,51	Jiro	Movimento da câmera: Plano geral, plano aberto, plano inteiro, primeiríssimo plano, plano americano. Locação: Tóquio Diálogo: Jiro e Chefe. Elementos cenográficos: Avião, parafuso	
29	1,52,52 – 2,02,51	Jiro Naoko Caproni Kurokawa.	Movimento da câmera: Contra plano, panorâmica, Plano aberto, Plano detalhe, Primeiro plano, Plano médio, Plano médio curto, Plano Geral. Locação: Tóquio, sonho. Diálogo: Jiro e Naoko. Jiro e Caproni. Jiro e Kurokawa. Elementos cenográficos: Aviões, ônibus, árvores, fumaça, nuvens, vento, fogo.	Trilha de Hisaishi