

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS**

**VERONICA BRAGA BIRELLO**

**UMA OBRA CHAMADA HAYAO MIYAZAKI: A BUSCA PELA  
SINGULARIDADE NO CINEMA DE ANIMAÇÃO**

**MARINGÁ – PR  
2019**

**VERÔNICA BRAGA BIRELLO**

**UMA OBRA CHAMADA HAYAO MIYAZAKI: A BUSCA PELA  
SINGULARIDADE NO CINEMA DE ANIMAÇÃO**

Tese apresentada à Universidade Estadual de Maringá, Programa de Pós-Graduação em Letras (Doutorado), como requisito para a obtenção do título de Doutora em Letras. Área de concentração: Estudos Linguísticos.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Roselene de Fátima Coito

**MARINGÁ – PR  
2019**

**À minha família, louca, mas feliz.**

## AGRADECIMENTOS

Felizmente, a última página em branco a ser preenchida neste trabalho seja talvez a mais simples de ser escrita. Finalmente, acabada a agonia da página em branco, é chegada a hora de preencher esta página com a palavra mágica: Obrigada.

Sou grata a Deus por tudo e para sempre, Obrigada.

Ao meu bem e meu marido Thomaz eu agradeço em demasia. “*I was looking for someone to share in an adventure that I was arranging, and it was very difficult to find anyone.*” Já dizia o Gandalf e eu até encontramos nossos hobbits. Ele que me apoiou e me incentivou em todos os dias desses longos anos de doutorado. Comemoramos juntos o resultado da seleção no começo do nosso namoro e agora depois de um ano de casados comemoraremos também juntos o término dessa etapa. Pichu I love you.

Agradeço a minha família, minha mãe Marilza, meu pai Admir, meu irmão Mateus. À minha mãe que com seus livros e papéis pela casa foi minha primeira professora. Ao meu pai que com sua moral e valores me ensinou a ser uma pessoa de caráter. Obrigada mãe, obrigada pai, as leituras e discussões de vocês em casa fizeram de mim uma pessoa crítica, uma pessoa mais humana. Ao meu irmão que com toda a sua determinação, apesar das brigas, me mostrou que nenhum objetivo está fora de nosso alcance, *だってばよ!* Mateus eu te amo de mais meu irmão.

Agradeço à Ellen, minha prima gêmea, porque quando ela me disse que eu era sua prima favorita eu ganhei o dia. Obrigada Samara, por olhar por nós ai de cima, e por você saudade aqui é mato.

Meu muitíssimo obrigada à Rose, a minha (des)orientadora, como ela gosta de dizer. Rose acho que cada dia estou mais parecida com você (risos)! Nesses sete anos de convivência aprendi muito acadêmica, profissional e pessoalmente com você Rose, ser sua pupila é motivo de orgulho pra mim. Por isso, me desculpe, mas eu indico você para ser orientadora para todos que me perguntam, só arrumo trabalho pra sua cabeça. Agradeço te Rose, por você abraçar minha paixão pelo Japão e aceitar minha proposta desde a época do mestrado, tenho certeza que eu não teria ido em frente com outra pesquisa, o mestrado e o doutorado são muito árduos e eu diria impossíveis sem um objeto apaixonante como o meu. Obrigada Rose!

Agradeço ao Governo do Japão, ao seu Ministério das Relações Exteriores

(MOFA) que por meio do Centro de Cooperação Internacional do Japão (JICE) promoveu o programa JUNTOS Japan 2016 pelo qual eu tive a oportunidade de conhecer o Japão, seu povo e sua cultura. Agradeço ao Cônsul Geral do Japão Hajime Kimura por acreditar em meu trabalho e me selecionar para essa experiência. Agradeço a senhora Akemi Ferreira do Setor Cultural do Consulado Geral do Japão em Curitiba por toda a assessoria prestada para que tudo se realizasse da melhor maneira possível. Agradeço imensamente à Monica-san, Rubi-san, Yuki-san, Chihiro-san, Suzuki-san e a todos os envolvidos em nossas atividades no Japão e aos colegas intercambistas que me acompanharam na viagem.

Agradeço à minha amiga Raquel Mareco, um anjo em minha vida.

Agradeço às amigas mais próximas que estiveram presentes em minhas ausências e próximas apesar das distâncias. Obrigada Tako, Sílvia, Sayuri, Amanda, Sandra, Hortênsia, Vanessa, Elza, Eliana.

Obrigada popas Cíntia e Paula e a minha segunda família, família Focolares.

Agradeço a todos os meus professores do doutorado: doutora Renata Lara, doutor Milton Rodrigues e doutor Fábio Pierini. Agradeço ainda ao Adelino, secretário do PLE, pela eficiência que exerce em seu trabalho. Também à minha equipe de trabalho, em especial os professores do DLM – Departamento de Letras Modernas da UEM, no qual atuei nos últimos seis anos. Agradeço também a cada um de meus alunos que foram companheiros nessa jornada.

Agradeço ao meu psiquiatra dr. André Manzotti por cuidar da minha saúde mental e me ajudar a chegar até o fim deste trabalho sem um grave surto.

Gostaria ainda de agradecer especialmente ao professor doutor Tony Hara, banca de minha qualificação. Obrigada professor, pois, por meio de seus apontamentos pude encontrar um caminho que fosse mais meu neste trabalho.

Agradeço ao professor doutor Márcio Roberto do Prado por todas as orientações e conversas de uma hora nos corredores do G34. Espero que as quatro horas de banca de qualificação tenha dado bons frutos, caso contrário, aconselho que mude de profissão, não sei, quem sabe trabalhar com castores, afinal, eles ao menos fazem diques (risos). Obrigada prof!

Agradeço à minha amiga mais linda, professora doutora Liliam Cristina Marins, por sua calma e paciência até mesmo nas férias e até do Canadá. Suas considerações

foram preciosas para o desenvolvimento do meu trabalho e sua amizade para que eu chegasse até aqui. Thanks my dear.

Agradeço ao professor doutor Tony Fernandes por todas as contribuições desde 2016 no Encontro do GEADA e agradeço por aceitar tão prontamente o convite para minha defesa.

Ainda, ao professor Thomas Fairchild que gentilmente aceitou o nosso convite para participar da defesa e contribuir com o enriquecimento deste trabalho.

E novamente meu Deus, obrigada, por tudo e pra sempre, obrigada.

*“You cannot buy the revolution.  
You cannot make the revolution.  
You can only be the revolution.  
It is in your spirit, or it is nowhere.”*

*(Ursula K. Le Guin – The Dispossessed)*

*“Não sei, só sei que foi assim.”*

*(Ariano Suassuna – O Auto da Compadecida)*

## RESUMO

Esta pesquisa tem por objetivo principal analisar o funcionamento discursivo dos enunciados fílmicos do diretor japonês Hayao Miyazaki a fim de verificar como seus modos de enunciação são regulares e se podem ser considerados singulares. Trata-se de um trabalho pertencente ao campo da Linguística, especificamente da linha de pesquisa Estudos do Texto e do Discurso, tomando como base teórica principal a Análise de Discurso de linha francesa (AD), na perspectiva foucaultiana, como fundamento norteador teórico-analítico. Nosso material de pesquisa constitui-se de dez longas-metragens dirigidos por Miyazaki que foram recortados em *corpus* de análise durante o estudo que se expõe a seguir. Partindo da análise do discurso, nossa metodologia de trabalho iniciou-se pela problematização do material e o recorte do *corpus*, de forma a não buscar uma cronologia e sim uma arqueologia dos filmes e seus enunciados. Sintetizamos nossas inquietações a partir da questão: como a condição de existência de enunciados na filmografia de Miyazaki pode se mostrar singular em meio a produções que também atingiram a grande massa? Assim, da leitura do arquivo construímos e analisamos um *corpus* discursivo por meio das regularidades que nos foi possível identificar na filmografia do diretor. Além disso, Miyazaki se constitui, enquanto objeto do discurso, como cineasta, como artista artesão, ou seja, ele produz artesanalmente suas películas, deslocando a tecnologia para conseguir efeitos artesanais e dirigindo cada cena que vai à tela. Mobilizamos uma série de ideias propostas por Foucault (2001; 2008; 2014) e outros filósofos como Canetti (2014), Sloterdijk (2002) e Hara (2007; 2012) para pensar da constituição da singularidade do enunciado. Autores como Lamarre (2009), Carrière (2015) e Rancière (2012) foram evocados para discutir as questões do fazer cinematográfico e ainda Geertz (2015) e Ogihara-Shuck para tratar a cultura em diferentes etapas do trabalho. Diante disso, nosso percurso de análise nos propiciou identificar que as escolhas do diretor em seus modos de enunciação e em sua forma de subjetividade apontam para a singularidade dos enunciados de sua obra. Os resultados fizeram aparecer, também um sujeito que por meio da prática de uma ética e escrita de si, faz emergir, nos processos dos modos de fazer e da pensabilidade destes modos, uma singularidade enunciativa que chamamos Hayao Miyazaki. Suas estratégias determinam seu cinema enquanto resistência, em meio a exercícios de poder, tanto por dar condição de existência a esses enunciados e a enunciados outros, como por escolher fazer um filme, enquanto um sujeito ético, que pode permanecer à margem daquilo que se entende como cinema comercial e/ou de massa.

Palavras-chave: singularidade; cinema de animação japonês; análise do discurso; sujeito; Hayao Miyazaki.

## ABSTRACT

The aim of this research is to analyze the discursive functioning of the filmic statements of Japanese director Hayao Miyazaki in order to verify how their modes of enunciation are regular and can be considered singular. This work sets in linguistics field, in the line of research: Text and Discourse Studies, having as theoretical basis the French Discourse Analysis (DA) from a Foucaultian perspective. Our research material consists of ten feature films directed by Miyazaki that were used as basis of a corpus of analysis. Based on DA, our methodology begins with the problematization of the material in order not to look for a chronology but an archeology of the films and their statements. We synthesize our concerns in the question: how do existence conditions of statements in the filmography of Miyazaki show themselves singular in the midst of productions that also reached the great mass? Thus, from the reading of the archive we constructed and analyzed a discursive corpus through the regularities that we could identify in the director's filmography. In addition, Miyazaki constitutes himself as an artist, and as a filmmaker, which means he produces his films by hand, shifting the technology to achieve artisan effects and directing each scene that goes to the screen. In this way, we mobilize a series of ideas proposed by Foucault (2001, 2008, 2014) and other philosophers such as Canetti (2014), Sloterdijk (2002) and Hara (2007, 2012) to think about the question of singularity and mass today. Authors such as Lamarre (2009), Carrière (2015) and Rancière (2012) have been evoked to discussion the issues of cinematographic making and Geertz (2015) and Ogiwara-Shuck to deal with culture at different stages of the work. Our path of analysis has shown an analytical course that allowed us to identify that the director's choices in his modes of enunciation point to a singularity of his work. The results also revealed a subject that, by means of the ethics practice and the writing of himself, makes emerge a singularity that we call Hayao Miyazaki. His strategies determine his films as resistance, amidst power drills, even though the price for making the movie he chooses to do could be to stay on the sidelines.

Keywords: singularity; japanese animation cinema; discourse analysis; subject; Miyazaki Hayao.

## **LISTA DE ABREVIACOES E ESCOLHAS TERMINOLGICAS**

AD – Anlise de Discurso

CGI – Computer-generated Imagery (Imagem gerada por computador)

Kaze no tani no Nausica – Nausica

Tenk no shiro Rapyuta – Rapyuta

Tonari no Totoro – Totoro

Mahou no Takkyuubin – Kiki

Kurenai no Buta – Porco Rosso

Mononoke Hime – Mononoke Hime

Sen to Chihiro no Kami kakushi – Chihiro

Hauru no Ugoku Shiro – Hauru

Gake no ue no Ponyo – Ponyo

Kaze tachinu – Kaze tachinu

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Instruções para os detalhes.....	46
Figura 2. Coloração manual de celulose.....	46
Figura 3. Tonari no Totoro – Família agradece pela proteção recebida.....	51
Figura 4. Sen to Chihiro no kamikakushi - O retorno da família ao carro.....	54
Figura 5. Sen to Chihiro no Kami kakushi - A linguagem das imagens.....	57
Figura 6. Miyazaki e a ética de si.....	59
Figura 7. Hauru no Ugoku Shiro – Sophie lancha e observa a cidade.....	76
Figura 8. Hauru no Ugoku Shiro – Sophie, Maruku e Kabu Atama após estenderem as roupas no varal.....	77
Figura 9.Hauru no Ugoku Shiro – Sophie após estender as roupas no varal.....	77
Figura 10.Sen to Chihiro no Kami kakushi - Chihiro e seus amigos embarcam no trem.....	79
Figura 11. Sen to Chihiro no Kami kakushi – Paisagens ao caminho da casa de Zeniba.....	80
Figura 12. Porco Rosso – Porco segue viagem com seu avião quebrado.....	83
Figura 13. Tenkuu no Shiro Rapyuta – Pontuação sonora e visual.....	89
Figura 14. Mahou no Takkyuubin – A pontuação sonora e o isolamento da personagem.....	90
Figura 15. Sen to Chihiro no Kami kakushi– A pontuação musical e o sentimento da personagem.....	91
Figura 16. Sen to Chihiro no Kami kakushi– Trilha sonora como pontuação que retoma e fecha o filme.....	91
Figura 17. Paronella Park na Austrália inspiração para Rapyuta. Fonte (a;b): <a href="http://www.paronellapark.com.au/">http://www.paronellapark.com.au/</a> Fonte (c): <a href="http://studioghylimovies.com">http://studioghylimovies.com</a> .....	93

Figura 18. Floresta de Yakushima e Floresta de Mononke Hime. Fonte: <a href="http://studioghlimovies.com">http://studioghlimovies.com</a> .	93
Figura 19. Costa da Croácia e Esconderijo de Porco. Fonte: <a href="http://studioghlimovies.com">http://studioghlimovies.com</a> .	94
Figura 20. Documentário Hayao Miyazaki - Produção de Storyboards.	102
Figura 21. Hauru no Ugoku Shiro – Partes do castelo desenhadas e animadas separadamente de forma digital. Fonte: Spencer, 2015.	110
Figura 22. Sen to Chihiro no Kami kakushi – Chihiro entre as flores.	111
Figura 23. Kaze no Tani no Nausicaä – Princesa Nausicaä.	118
Figura 24. Kaze no Tani no Nausicaä – Princesa Kushana.	122
Figura 25. Kaze no Tani no Nausicaä – Anciã do Vale do Vento.	123
Figura 26. Kaze no Tani no Nausicaä – Mulheres de Pejite.	124
Figura 27. Porco Rosso: Fio Piccolo.	126
Figura 28. A princesa e o Sapo: Princesa Tiana.	127
Figura 29. A Princesa e o Sapo: Caracterização de Tiana.	128
Figura 30. Mononoke Hime: Princesa Mononke (San).	129
Figura 31. Gake no ue no Ponyo: Princesa Ponyo.	131
Figura 32. Mononoke Hime – Eboshi.	134
Figura 33. Tonari no Totoro - Banho de ofurô.	137
Figura 34. Representação de idosas em diversos filmes: a. Tonari no Totoro - Senhora Vizinha; b. Mahou no Takyubin - Senhoras que Kiki ajuda; c. Hauru no Ugoku Shiro - Bruxa das Terras Desoladas sem poderes; d. Gake no Ue no Ponyo - Senhoras que moram no asilo.	138
Figura 35. Mononoke Hime - Moro deusa loba.	141

Figura 36. Sen to Chihiro no Kami kakushi: Chihiro.....	142
Figura 37. Tonari no Totoro - Altar de Kitsune. ....	146
Figura 38. Tenkû no shiro Rapyuta – Aviões do esquadrão pirata (a;b) e avião sendo construído por Pazu (c).....	148
Figura 39. Hauru no Ugoku Shiro – Castelo renovado ao final do filme.....	149
Figura 40. Gake no ue no Ponyo – Barco submarino de Fujimoto. ....	149
Figura 41. Kaze no Tani no Nausicaä – Aviões de diversos reinos. ....	151
Figura 42. Hauru no Ugoku shiro – Aviões de guerra.....	152
Figura 43. Filme Carros 3. Fonte: <a href="http://www.adorocinema.com">http://www.adorocinema.com</a> .....	153
Figura 44.Kaze Tachinu: O Sanatório na Montanha. ....	157
Figura 45. Kaze Tachinu - Os aviões na guerra. ....	159
Figura 46. Porco Rosso: A história de Fin e Porco. ....	162

## SUMÁRIO

1	CONSIDERAÇÕES INICIAS .....	16
1.1	Hipótese e Tese .....	18
2	METODOLOGIA.....	19
2.1	O pensamento foucaultiano como ponto de partida.....	21
3	MATERIAL DE ANÁLISE .....	24
<b>3.1</b>	<b>Os enredos de Hayao Miyazaki .....</b>	<b>24</b>
3.1.1	Kaze no tani no Nausicaä (風の谷のナウシカ/ Nausicaä do Vale do Vento) .....	25
3.1.2	Tenku no shiro Rapyuta (天空の城ラピュタ/ O Castelo no Céu) .....	26
3.1.3	Tonari no Totoro (となりのトトロ/ Meu amigo Totoro).....	27
3.1.4	Mahou no Takkyuubin (魔女の宅急便/ O serviço de entregas da Kiki) 28	
3.1.5	Kurenai no Buta (紅の豚).....	29
3.1.6	Mononoke Hime (もののけ姫/Princesa Mononoke) .....	30
3.1.7	Sen to Chihiro no Kami kakushi (千と千尋の神隠し/ A viagem de Chihiro) 31	
3.1.8	Hauru no Ugoku Shiro (ハウルの動く城/O Castelo animado) .....	33
3.1.9	Gake no ue no Ponyo (崖の上のポニョ/ Ponyo: uma amizade que veio do mar) 34	
3.1.10	Kaze tachinu (風立ちぬ/Vidas ao vento) .....	36
4	ROTEIRO DA TESE .....	37

5 SINGULARIDADE EM CONSTANTE CONSTRUÇÃO: DO REGIME ESTÉTICO A ESCRITA DE SI - UMA OBRA INTITULADA HAYAO MIYAZAKI.....	40
<b>5.1 A formação de uma subjetividade que se constitui pela cultura .....</b>	<b>49</b>
5.2 O regime da arte pelo olho do cineasta.....	55
6 SINGULARIDADE E UNIVERSALIDADE: DO SUJEITO E DO PODER.....	62
6.1 A linguagem cinematográfica: entre a prosa e a lírica como um fazer poético no regime estético .....	68
6.1.1 A narrativa cinematográfica e a constante tradução: um traduzir-se também a si? .....	96
6.2 Os procedimentos de construção fílmica: um artista artesão.....	102
7. SUJEITO E SINGULARIDADE NO CAMPO ASSOCIADO: A FUNÇÃO DO ENUNCIADO .....	113
7.1 O protagonismo da mulher: nem sempre do feminino.....	116
7.2 Miyazaki e o sagrado: uma presença constante ainda que em detalhes.....	139
7.3 O maquinário que transporta personagens e público .....	147
7.4 O acúmulo na coexistência de enunciados complexos .....	153
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	164
REFERÊNCIAS .....	168

## 1 CONSIDERAÇÕES INICIAS

Na dissertação apresentada anteriormente neste mesmo programa de pós-graduação (PLE-UEM), acerca da animação do Studio Ghibli entendida enquanto tradução produzida por Miyazaki do livro de Diane Wynne Jones, tratamos da função autor proposta por Michel Foucault e seus reflexos para os estudos da tradução (BIRELLO, 2014). Esse trabalho, já concluído, configurou-se como uma proposta de mobilização de várias teorias como a AD, teorias de estudos literários, teorias da tradução e a postulação de Umberto Eco sobre a interpretação. Tivemos a oportunidade de analisar a função autor em funcionamento na transposição do texto escrito para a materialidade fílmica na figura do diretor que, em dado momento, ocupa esse espaço vazio.

Acreditamos que a continuidade da pesquisa poderia nos proporcionar novos olhares, o que nos motivou a realizar esta pesquisa de doutorado. Para a dissertação, optamos por focar em apenas uma das animações do mestre japonês Hayao Miyazaki. Contudo, uma vez que o doutorado requer e nos permite o desenvolvimento mais aprofundado em um assunto, acreditamos que seja relevante dar continuidade a nossa pesquisa, mobilizando outros conceitos e ampliando nosso *corpus*. Dessa forma, nossa proposta, enquanto continuidade e ampliação, mostra-se produtiva no sentido de trabalhar com filmes produzidos no oriente, por um dos diretores mais reconhecidos na Ásia. Além disso, acreditamos ser relevante pensar a tradução novamente, desta vez de forma mais livre, já que, anteriormente trabalhamos com a perspectiva de Foucault (2000a) e Machado (2000) no que dizia respeito à literatura e Derrida (2002) e Steiner (2005) no que dizia respeito à tradução, pois nosso *corpus* se voltou para a animação traduzida do verbal das páginas do livro para o imagético das telas do cinema.

Desde o mestrado, desenvolvemos trabalhos em conjunto com os estudos realizados pelo Gpleaidi – Grupo de Pesquisa em Leitura Análise do Discurso e Imagens, coordenado pela professora Doutora Roselene de Fátima Coito, que também é orientadora desta pesquisa. Os encontros com o grupo de pesquisa foram de grande relevância por discutirem e analisarem produções relacionadas à análise do discurso francesa, focalizada eminentemente em Michel Foucault, base teórico-analítica deste trabalho.

Dito isto, é preciso pontuar que nos situamos na linha de pesquisa dos estudos do texto e do discurso. Especificamente, trabalharemos com conceitos da análise do discurso francesa,

proposto por Michel Foucault (1995; 1999; 2000; 2001; 2008), e seus desdobramentos pensando em sua interlocução com estudos de diversos pesquisadores como Hara (2007; 2012) Sloterdijk(2002), Canetti (2014) entre outros.

Foucault (2001b) explica que as relações de posicionamentos entre o espaço e o sujeito devem ser sempre questionadas. Assim, neste trabalho, buscamos nos inquietar, como espera Foucault (2008), em relação aos fenômenos de semelhança, de repetição, daquilo que parece naturalizado como unidade. Buscamos tratar tudo como dispersão, desalojando e questionando esses aspectos que formam conjuntos estruturados de análise. Percebemos que há um jogo de posicionamentos que não são de maneira alguma estáveis ou fixos, mas que estão em constante atualização.

Foucault (2008) propõe que devemos suspeitar da unidade tão clara e delimitável do livro – objeto que possui seu começo e fim tão estabilizados. Aqui, deslocamos o objeto para pensar no filme, pois, ele também ocupa um espaço, representa um valor econômico e tem seu começo e fim marcados de forma estável. Logo descobrimos que, também nós, ao analisarmos essa materialidade de perto, assim como Foucault (2008) faz com o livro, encontramos dificuldades a ponto de deslocarmos sua indagação acerca da unidade material do livro para a unidade do filme. Afinal, trazemos à luz as condições de produção que englobam inúmeros cortes de cenas, seleções e exclusões, desenhos múltiplos até o *frame* ser determinado, as inúmeras mãos que desenham, com o diretor, cada uma de suas sequências, até mesmo as vozes e a trilha sonora, tão importantes para o cinema. Contudo, questionamo-nos se não seria esse aspecto material uma unidade acessória em relação à unidade discursiva que lhe dá apoio?

Outro desafio se mostra logo no início de nosso trabalho: o conceito de “obra”. Considerando que o livro e o filme delimitam um começo e um fim, como seria delimitado o começo e o fim de uma obra? Consideramos, neste trabalho, que o conceito de “obra” vai além de uma história ou uma narrativa, podendo abranger um conjunto de trabalhos de um autor, com suas regularidades e dispersões e com seus fins inacabáveis, nos enunciados fílmicos entendido como uma função que o sujeito empírico se constitui numa forma de subjetividade enquanto resistência discursiva, pois que a cada emergência do enunciado o mesmo pode se atualizar ressignificando-se, confirmando-se ou, até mesmo, negando-se.

Foucault (2008) nos leva a todos esses questionamentos, também quando postula que é possível que haja um nível profundo no qual a obra se constitui englobando todos os seus

aspectos. Todavia, essa pretendida unidade é também constituída de modo artificial por meio de operações interpretativas, a partir dos enunciados evidenciados no dizer/mostrar fílmico. Dessa forma, também o que chamaremos de obra de Hayao Miyazaki nesse trabalho trata de um movimento de interpretação nosso na direção de constituir este recorte aqui proposto para nossa análise, aliando a constituição de uma subjetividade que se institui, discursivamente, como sujeito.

Diante disso, para o movimento analítico desta tese, recorreremos a alguns trabalhos de Miyazaki ao qual nos referiremos como “obra”, já que se trata de uma operação realizada por nós sobre este entendimento daquilo que se tem foucaultianamente como obra<sup>1</sup>. Assim, o conjunto de filmes que escolhemos para estudar é formado pelos títulos de longa-metragem do diretor, produzidos pelos estúdios Ghibli, a saber: *Laputa: Castelo no Céu*, *Meu amigo Totoro*, *O serviço de entregas de Kiki*, *Porco Rosso – O último herói romântico*, *Princesa Mononoke*, *A Viagem de Chihiro*, *O Castelo animado*, *Ponyo – uma amizade que veio do mar* e *Vidas ao vento*. Ainda selecionamos o filme *Nausicaä do Vale do Vento*, pois embora tenha sido produzida pela Topcraft em parceria com a Takoma e Hakuhodo, pode ser considerado o primeiro filme de Miyazaki com o conceito Ghibli, o que não acontece em *O Castelo de Cagliostro*, seu primeiro filme enquanto diretor, mas que pode ser entendido como longa-metragem da série de sucesso *Punch Lupin*. (ROBINSON, 2013)

## 1.1 Hipótese e Tese

Diante da perspectiva exposta, a formulação do problema de pesquisa envolve o seguinte questionamento: Seria possível afirmar que há uma singularidade de e nos enunciados na filmografia de Miyazaki que não emerge em outras produções? E como estes enunciados se dão no re-conhecimento de tal filmografia diante de um processo de produção que atinge, além de um significativo público asiático, um expressivo público ocidental? Deste questionamento,

---

<sup>1</sup> Michel Foucault toma o conceito de obra como *opus*, grosso modo, toda produção realizada por um sujeito. No entanto, aqui recortamos dez produções de Miyazaki com o intuito desta busca da/pela singularidade de sua filmografia. Também, não entendemos este recorte como um arquivo, no sentido foucaultiano. Para este movimento inicial, preferimos entender este recorte como um conjunto que se forma enquanto uma unidade na dispersão, este conjunto que no acúmulo em jogo com a raridade dos enunciados indicam uma busca pela singularidade.

o objetivo geral se pauta na verificação dos/nos modos dos enunciados e de sua produção, tendo em vista que os filmes de Miyazaki atingem o mercado mundial da filmografia de animação dominada por Walt Disney.

Com base nessa reflexão desdobramos os objetivos específicos da tese nos seguintes itens: a) Descrever como são materializadas as regularidades do cinema de animação para o entendimento e a busca da singularidade do cinema produzido por Hayao Miyazaki; b) A partir das regularidades, verificar se elas se constituem como possibilidade de indício ou mesmo de singularidade; c) Analisar quais as condições de emergência, os limites, as correlações que fazem com que seja este enunciado presente e não outro em seu lugar, pensando nas correlações com outros enunciados – que se ligam por meio da filmografia – e os aspectos culturais, religiosos, sociais como possíveis norteadores de uma singularidade; d) Entender como se constitui a subjetividade do diretor Hayao Miyazaki enquanto ocupa diferentes posições discursivas.

Frente a esses questionamentos, nossas hipóteses são: 1. Os enunciados estão ligados, como afirma Foucault (2008), aos que o precedem e aos que o sucedem, sendo assim, um acontecimento que nem a língua, nem a imagem, nem o sentido, pode esgotar completamente. Partindo desse princípio e nos baseando no que Foucault (2008) chama de método de suspensão sistemático de questionamento, buscamos restituir aos enunciados fílmicos sua singularidade de emergência de acontecimento. 2. No decorrer do trabalho, poderemos observar que as regularidades presentes nas animações de Miyazaki fazem com que suas produções sejam identificados como um todo, que representam uma obra, de modo a evidenciar a singularidade de seus enunciados.

A partir das hipóteses, deixamos os enunciados se mostrarem na construção de sentidos que envolve a materialidade fílmica. Os objetivos do trabalho e as hipóteses das quais partimos nos direcionam para a sua confirmação, ou para a desconstrução de nossa linha de pensamento inicial, construindo, de uma forma ou de outra, uma tese para esta pesquisa.

## **2 METODOLOGIA**

Para pensar esse trabalho com Foucault, fizemos conforme ele sugere: afastamo-nos da busca pela irrupção do acontecimento verdadeiro, por suas origens em um momento tão

primordial que seria sempre caracterizado como um começo, uma ocultação. Afastamo-nos também da presença oculta dos “já-ditos” que nos impedem de entender o discurso manifesto, prendendo-nos em uma continuidade discursiva. Não deixamos de considerar a existência da irrupção do acontecimento, mas questionaremos sua normalização, a regularização das regras em dadas condições de produção, evidenciando quais estão em funcionamento na produção dos enunciados, tanto naqueles que vão sendo enunciados na formação de uma subjetividade (seção 5), na constituição desta formação no fazer fílmico (seção 6), quanto nos enunciados fílmicos, os quais culminam no último capítulo em sua análise arqueológica (seção 7).

Ao propormos uma análise com base nos escritos de Michel Foucault (2008), em especial partindo de seu livro *A arqueologia do saber*, temos como propósito descrever tanto os discursos familiares, quanto os enigmáticos, no sentido de serem diferentes do que está naturalizado para nós ocidentais. O conjunto de descrições que pretendemos fazer está no domínio das coisas ditas, portanto pensaremos acerca das condições de aparecimento, formas de acúmulo e encadeamento, uma vez que são conceitos que constituem a reflexão sobre a proposta por Foucault (2008) ao explanar sobre a análise arqueológica.

Propomo-nos a realizar uma análise do campo discursivo de modo a “(...) *compreender o enunciado na estreiteza e singularidade de sua situação (...)*” (FOUCAULT, 2008, p.31). É na busca por esta singularidade que trabalhamos com o conjunto dos longas-metragens de animação dirigidos por Hayao Miyazaki. Não trabalharemos com a sucessão linear dos filmes, embora, por vezes colocaremos os títulos ou enredos nessa ordem, durante a análise trabalharemos com camadas diversas, sem equilíbrios estáveis ou imóveis. O que nos guiará será a busca pelas regularidades que atravessam o conjunto selecionado, que tratamos por unidade. Foucault (2008) assevera que essa unidade não diz respeito a uma alma ou sensibilidade de uma época e sim a estrutura da obra, de um livro, um texto, no nosso caso, um sujeito e um filme.

No decorrer desse percurso objetivamos trabalhar livremente para a formação de quadros ou séries enunciativas. Essa liberdade que almejamos se relaciona com a cronologia, mas não buscaremos o encadeamento que apenas considera a ordem de aparecimento dos enunciados, e sim molduras amplas para nossos quadros, “constituídas de acontecimentos raros ou de acontecimentos repetidos” (FOUCAULT, 2008, p. 9). O que queremos descrever nessa pesquisa são séries que se justapõem, se entrecruzam, sem que se possa reduzi-las a um

esquema linear, além de descrever, delimitar e relacionar os conjuntos, séries, ou quadros, que serão formados durante a pesquisa. Partindo dessa perspectiva foucaultiana outro ponto ao qual nos atentaremos será o trabalho com a descontinuidade. Se no passado a descontinuidade era suprimida, apagada, escondida, visto que ela poderia invalidar a pesquisa, nesse trabalho, caso seja possível identificar aspectos que indiquem a descontinuidade eles serão descritos e analisados, integrados ao trabalho.

Ao fundamentar nossa pesquisa numa metodologia arqueológica não significa que a enquadraremos em um estruturalismo que visa a linearidade, pois é um estudo da estrutura que evita totalitarismos, naturalizações, conjuntos prontos e dados. Para tanto, o conceito nuclear e fundamental que abordamos nesta pesquisa é o de enunciado.

## **2.1 O pensamento foucaultiano como ponto de partida**

Tendo em vista que, quando Foucault fora questionado por tratar apenas do poder, o filósofo se defende explicando que ao falar do poder, tratava sempre do sujeito. Diante disso, partimos também nós, para pensar como se dá a formação de uma subjetividade em um sujeito que ocupa lugares no discurso e como o que este sujeito produz se discursiviza. Então o interesse por descrever a forma como se materializam as regularidades do cinema de Hayao Miyazaki a fim de entender a singularidade de seu cinema de animação, faz com que planejemos encontrar séries enunciativas regulares dentro desse material. Essa regularidade, porém, não se dá por meio de um conjunto naturalizado de enunciados, que não se dá por uma totalidade fechada de significação, pois que se “substitui” a totalidade pela raridade, a origem pelo acúmulo para a busca pela singularidade.

Nessa perspectiva, faz-se necessário uma descrição dos acontecimentos discursivos, que são acontecimentos no espaço do discurso em geral, e tendo-os por base, buscaremos as unidades que se formam a partir de enunciados efetivos. Tal proposta nos remete ao questionamento acerca do aparecimento de um determinado enunciado e não outro dentro de determinada ordem do discurso. Isso porque a análise discursiva visa alcançar o enunciado nas condições singulares de sua emergência, entendendo as possibilidades de sua existência. Ainda, a análise de discurso visa “estabelecer suas correlações com os outros enunciados a que pode estar ligado, de mostrar que outras formas de enunciação excluí” (FOUCAULT, 2008, p. 31).

O que aponta uma prática de análise que busca enunciados que se correlacionam e se excluem à medida em que o trabalho do diretor-tradutor-autor se desenvolve.

Assim, o enunciado, esse “átomo do discurso”, que abre para si uma existência que permanece nas materialidades, como aquela que constitui um arquivo que está sempre na eminência de, em formas variadas de registro, é um acontecimento retornável que pode ser transformado, adaptado, reativado, uma vez que se relaciona com enunciados anteriores e posteriores. Tanto que no livro “As palavras e as coisas”, o filósofo, ao discutir as epistemes em sua constituição e construção, busca como se dá o reconhecimento do signo no campo da significação, pois que o enunciado, este átomo do discurso, se constitui de um conjunto de signos, estes verbais e não verbais, ou seja, dizer e/ou mostrar. Então, o enunciado é uma função que cruza um domínio de estruturas e unidades possíveis dentro de uma ordem do discurso. Dessa forma, também nos esforçamos para não isolar os enunciados, mas mobilizá-los em meio a seu jogo de relações, visto que nos deparamos com redes de sentido próprias da heterogeneidade do discurso. Essa regularidade na dispersão, Foucault (2008) chama de formação discursiva (FD). O autor diz que a fim de evitar termos como ideologia, teoria, ou ainda ciência,

No caso em que se puder descrever, entre um certo número de enunciados, semelhante sistema de dispersão, e no caso em que entre os objetos, os tipos de enunciação, os conceitos, as escolhas temáticas, se puder definir uma regularidade (uma ordem, correlações, posições e funcionamentos, transformações), diremos, por convenção, que se trata de uma formação discursiva (...) (FOUCAULT, 2008, p. 43)

Dessa forma, a FD se caracteriza por ser uma forma como os enunciados podem ser descritos em uma regularidade. Entendemos, portanto, que não é o enunciado, ou o discurso que produz um efeito de sentido ou outro, e sim as relações desse discurso enquanto práticas, que formam por sua vez o objeto do discurso. Essas relações são vistas como os nós de uma rede.

O sujeito do discurso, por vezes também poderá ser alvo dessa pesquisa quando trazemos entrevistas, comentários do cineasta-produtor-diretor Miyazaki, visto que, quando Foucault (2008) discute sobre a enunciação, ele abarca a questão do sujeito que se dá por meio das instâncias: quem fala, que lugar institucional ocupa e qual sua posição sujeito. Neste sentido, dentro de um grupo no qual exerce alguma forma de poder, quem é esse diretor? Dessa

forma, qual o lugar institucional que o legitima: sócio fundador de um estúdio de cinema, diretor de filmes de sucesso? Além disso, qual a posição sujeito que lhe é possível ocupar em relação aos domínios com os quais se relaciona: autor, tradutor, diretor, chefe, gênio, cineasta? Outrossim, dentro deste campo de relações, correlações, seleções, exclusões, como se dão os efeitos de sentido na sua produção? Portanto, não se trata, contudo, de um sujeito transcendental, isto é na seção 5 abordaremos como se constitui uma forma de subjetividade enquanto uma instância discursiva que se dá nos planos de onde se fala que se definem e se concretizam a partir de e nas práticas discursivas. Nestes planos há um campo de regularidades em que se evidenciam as diferentes subjetividades, sendo possível compreender a dispersão e a descontinuidade do sujeito, visto que ele se constitui, se inscreve e circula em diferentes e heterogêneas FDs.

Não obstante, não é o pensamento de Miyazaki que visamos analisar, mas os enunciados de fato concretizados, autônomos, embora dependentes numa rede de significações. Tais enunciados podem ser tratados enquanto local de acontecimentos, de regularidades, de transformações sistemáticas e que podem ser descritos e articulados com outros. Não se trata, pois, de referenciar o domínio enunciativo como um sujeito individual, mas, conforme descrevemos os enunciados, é possível definir o lugar do falante reconhecendo essa subjetividade que emerge gerando efeitos próprios do campo enunciativo. Então, é neste campo enunciativo que este sujeito que se posiciona ao produzir e dizer deste e neste enunciado que buscaremos a contribuição de uma escrita e de uma ética de si, tanto como uma forma de subjetividade que se constitui como objeto enquanto produz um dizer/mostrar no seu fazer fílmico.

O diálogo entre esses conceitos permite uma leitura que se volta para o “verdadeiro de uma época”, aquilo que pode emergir em determinada ordem do discurso e em uma dada ordem do discurso, como a do cinema, por exemplo. Dessa forma, surge a possibilidade de se questionar sobre as condições de possibilidade de tais enunciados no contexto cinematográfico que remonta a década de 1980. É nesta dispersão cronológica e espacial que buscamos os acontecimentos discursivos, seus possíveis efeitos de sentido e uma possível regularidade que se constitui por meio dos enunciados efetivos.

### 3 MATERIAL DE ANÁLISE

Nosso material de análise foi composto por dez filmes de Hayao Miyazaki: *Nausicaä do Vale do Vento*, *Laputa: Castelo no Céu*, *Meu amigo Totoro*, *O serviço de entregas de Kiki*, *Porco Rosso – O último herói romântico*, *Princesa Mononoke*, *A Viagem de Chihiro*, *O Castelo animado*, *Ponyo – uma amizade que veio do mar* e *Vidas ao vento*.

Os filmes serão descritos brevemente nesta seção, mas serão explanados em sua complexidade de enredo ou personagens quando formos descrevê-los para analisá-los, na última seção. Estas sinopses foram desenvolvidas por nós, assim, possuem nossa leitura enquanto base. Por questões didático-metodológicas fizemos uma exposição cronológica para a apresentação do momento histórico da produção fílmica, mas não nos atentamos para essa ordem na análise, visto que Foucault não pensa a linearidade cronológica, mas como se forma e se dá a unidade na dispersão.

O recorte desse material em *corpus* acontecerá durante as seções que mobilizarão teoria e análise. Quando a imagem for imprescindível para compreensão do que for apresentado, traremos *frames* do filme compostos como figuras; em alguns casos os *frames* serão posicionados enquanto uma prancha de figura para que possamos contar com mais de um exemplo, ou ainda para que a cena inteira possa ser visualizada. Nesse caso nomearemos cada um dos *frames* enquanto a, b, c, d e assim sucessivamente. Todas as imagens apresentadas nas análises são recortes de *frames* realizados por nós; as exceções estarão assinaladas com a fonte logo abaixo da figura em sua legenda.

Além disso, durante as análises utilizaremos o título dos filmes em *romaji*, ou seja, escrita com alfabeto latino. Essa escolha se justifica por não quisermos entrar no assunto tradução, no sentido de uma perspectiva específica dos Estudos da Tradução, e pelo fato de estarmos trabalhando sempre com o filme em língua japonesa, contudo, como nosso leitor pode não estar familiarizado com a escrita em japonês optamos por tratar dos filmes, quando possível, com o nome da língua de partida.

#### 3.1 Os enredos de Hayao Miyazaki

### 3.1.1 Kaze no tani no Nausicaä (風の谷のナウシカ/ Nausicaä do Vale do Vento)

Primeiro filme de sucesso de Miyazaki trata de uma história que se passa numa Terra com diferentes reinos. Entendemos pelo começo do filme que já não resta muito da natureza do planeta e, além disso, há um problema chamado *Fukai*, uma floresta venenosa que se espalha por toda a parte, contaminando as outras plantas e as águas. Dentro do *fukai* vivem os *Ohmus*, seres que se parecem fisicamente com insetos gigantes e que protegem a floresta.

Nausicaä, a protagonista, é uma princesa, filha do rei do Vale do Vento. Ela é aventureira, pesquisadora, generosa e amada por todos os habitantes de seu reino. Contudo, a paz do território é perturbada pela invasão de Kushana, princesa de Torumekia, que mata o rei e busca tomar o Vale à procura de um deus da guerra que estaria enterrado ali e que pudesse acabar com os *Ohmus* e o *Fukai*. Nausicaä busca ajuda para seu povo e para o *fukai* e os insetos protetores, uma vez que ela já tinha descoberto por meio de suas pesquisas que o *fukai*, na verdade, estava purificando a terra e não a devastando.

Contudo, os governantes de Pejite, outro reino já devastado por Torumekia e seu exército, não acreditam na princesa e nem em seu plano; colocam tudo a perder sequestrando um filhote de *Ohmu* e o usando como isca para atrair e matar toda a colônia. Na tentativa de impedir uma grande catástrofe, Nausicaä intervém e acaba morrendo acidentalmente. Contudo, um dos *Ohmus* lembra como ela o salvou quando pequeno e faz com que ela ressuscite. A princesa assume o governo e propõe que os outros reinos reconheçam seus erros, reconciliando-os com a natureza.

O filme é rico em voos e aeronaves de todos os tipos. As aeronaves, nesse filme, lembram insetos, ou grandes cargueiros. Nausicaä tem seu próprio planador, e todos os reinos possuem aviões o que faz com que haja várias batalhas nos céus; os aviões submergem nas nuvens e emergem em várias cenas. Muitas aeronaves não parecem com o que conhecemos como aviões de passageiros ou até mesmo de guerra, mas assim começa a emergência de uma regularidade no cinema de Miyazaki, desde o seu início.

### 3.1.2 Tenku no shiro Rapyuta (天空の城ラピュタ / O Castelo no Céu)

*O Castelo no Céu* é um filme que retoma a ilha voadora descrita no livro *Viagens de Gulliver*, de Jonathan Swift. Laputa é uma ilha voadora, local que é causa e palco das maiores aventuras do filme, que tem como protagonistas Sheeta e Pazu, duas crianças órfãs.

Sheeta, embora não saiba, é a princesa herdeira do trono de Laputa. Ela possui um medalhão feito com a pedra chamada *levystone* que apenas o povo de Laputa sabia lapidar. Essa pedra e os feitiços que aprendera com a avó são a chave para recuperar todo o conhecimento avançado que a ilha flutuante escondia. A menina não sabia nada sobre isso, porém o exército e o governo estavam atrás das riquezas do lugar, motivo pelo qual a sequestram.

Uma gangue de piratas composta por Dora e seus filhos também está interessada nos tesouros da ilha e lutam pela garota. Sheeta cai do avião em que estava sendo levada por Muska, representante do governo e exército, em meio ao ataque dos piratas. Ela é salva pela pedra e encontrada por Pazu, um garoto que trabalha nas minas. Na casa de Pazu, ela vê uma foto de Laputa e começa a entender finalmente o que estava em jogo. O garoto Pazu, por sua vez, tenta encontrar a ilha para provar que seu pai não mentira sobre o assunto, e que a foto que tirara era verdadeira.

Pazu tenta ajudar Sheeta a se esconder dos piratas e do governo, mas não tem sucesso e os dois acabam sendo capturados por Muska e o exército. O vilão ameaça Sheeta e ela aceita cooperar se soltarem Pazu, dessa forma o menino é liberado e quando chega em casa, encontra-a tomada pelos piratas. Dora explica que, certamente Sheeta fizera um acordo com Muska em troca da liberdade do garoto, o que o entristece muito e então ele pede para ir com os piratas na tentativa de resgatarem a menina. Enquanto isso, Muska mostra um robô que tinha caído do céu para Sheeta e ela o reativa sem querer. O robô, tentando protegê-la, causa grande destruição da fortaleza em que estão, e assim, ela aproveita para fugir, mas acaba perdendo a pedra para Muska.

Muska em poder da pedra consegue encontrar a direção de Laputa e parte em sua direção. Os piratas, já tendo encontrado Sheeta, tentam seguir o vilão e encontram a ilha voadora com seu castelo e suas riquezas, contudo eles são descobertos e Pazu e Sheeta são separados dos piratas em meio a uma tempestade enquanto o bando acaba sendo capturado pelo governo. Ao chegar em Laputa, Muska revela que também faz parte da realeza de Laputa e será

coroado o rei; seu plano é dominar a ciência avançada de Laputa e governar todo o planeta. Para cumprir seu plano, o vilão ativa todos os robôs contra o seu próprio exército e os massacra. Sheeta consegue pegar a pedra e dar a Pazu e juntos pronunciam uma palavra de autodestruição. As crianças preferem destruir a ilha a deixá-la nas mãos do mal. Em meio à destruição, as crianças são protegidas pelas raízes de uma grande árvore que atravessa o castelo e todas as construções, sendo resgatadas pelos piratas.

Muska cai no mar e desaparece junto com todos os registros científicos de Laputa que se encontravam na parte debaixo da ilha. Enquanto o que restara da parte superior da ilha voa ainda mais alto, para que não esteja ao alcance da humanidade novamente. No fim, Pazu e Sheeta se despedem de seus amigos piratas e voltam para o vilarejo onde a garota morava antes de tudo acontecer.

### 3.1.3 Tonari no Totoro (となりのトトロ/ Meu amigo Totoro)

Este filme conta a história de Satsuki e Mei, duas irmãs que se mudam para o interior junto com o pai, professor, a fim de morarem mais perto do hospital onde a mãe está em tratamento.

Normalmente enquanto Satsuki que é mais velha vai para a escola, Mei, que ainda não estuda, se diverte no jardim. Durante uma manhã, Mei encontra um estranho animalzinho recolhendo castanhas em volta de sua casa. Surpreendentemente, a criatura tenta ficar invisível e fugir, mas parece não dominar completamente a técnica ficando invisível apenas por alguns instantes. Então Mei o segue floresta adentro e encontra outra criatura, muito maior dormindo em uma clareira. Ela cai no sono em cima da barriga macia e peluda da criatura. Quando acorda, ela pergunta o seu nome e ele responde algo como Troll, que em japonês seria To-ro-ru. Como ela é uma criança pequena, entende o nome como Totoro, que se revela como um espírito protetor da floresta.

Quando Satsuki volta da escola percebe que Mei não está brincando no jardim, então ela e o pai vão à sua procura e ao encontra-la não acreditam em sua história. Contudo, uma noite quando as duas irmãs foram esperar o pai chegar do trabalho no ponto de ônibus, Totoro aparece para as duas meninas. Mei está dormindo e Satsuki o encontra pela primeira vez. Ela acaba emprestando o guarda-chuva do pai para a criatura, que a partir daí aparece sempre

carregando o objeto. Totoro estava esperando por seu ônibus, o *Neko no basu*, um ônibus-gato, literalmente um ônibus que parece vivo e que tem a forma de um gato. Quando o *Neko no basu* chega, ele entrega um pequeno presente para as meninas e parte no veículo, instantes antes do pai das meninas chegar em um ônibus comum.

As meninas descobrem que o presente são sementes e juntas preparam um canteiro para plantá-las, mas o tempo passa e as plantas demoram a germinar. Uma noite, as garotas acordam e veem Totoro com seus amigos menores dançando em volta do canteiro, elas se juntam a eles e fazem com que todas as sementes germinem em uma árvore gigantesca. Totoro retira um pião do bolso e voa com todos eles para o topo da árvore onde tocam instrumentos de sopro. Enquanto isso acontece, o pai das duas trabalha no escritório e parece sentir e ouvir o que se passa, gerando uma dúvida entre sonho e realidade, pois que, no dia seguinte as plantas estão germinadas, mas não uma grande árvore.

Um dia Mei resolve ir ao hospital sozinha levar um milho para sua mãe, pensando que ela poderá se curar ao comer o milho; ela se perde e todos ficam preocupados. O pai estava no hospital visitando a mãe, então, Satsuki pede ajuda ao Totoro e eles vão atrás de Mei com ajuda do *Neko no basu*. Eles a encontram, vão até o hospital onde deixam secretamente o milho na janela e observam a mãe e o pai conversarem carinhosamente e todos voltam para casa felizes.

#### 3.1.4 Mahou no Takkyuubin (魔女の宅急便/ O serviço de entregas da Kiki)

Kiki é uma jovem bruxinha de treze anos que resolve sair de casa e ir para a cidade em treinamento, como as bruxas de antigamente. Kiki é decida, independente, trabalhadora, mas também um pouco impaciente. Seu único “poder” é conseguir voar numa vassoura. E assim, quanto completa 13 anos, ela e seu gato preto, Jiji, partem para Koriko, uma cidade da costa onde ela decide fazer seu treinamento e tornar-se conhecida pelos habitantes da cidade como bruxa. Kiki consegue emprego na padaria de um casal em que a esposa está grávida e precisa de uma ajudante. O casal gosta muito de Kiki e ajudam a arrumar um pequeno quarto.

O movimento na padaria não era muito grande, até que um dia Kiki descobre que com sua vassoura poderia ganhar um pouco mais fazendo entregas pela cidade. Assim ela vai e faz muitos amigos; ajuda muitas pessoas e vai superando as dificuldades do crescimento para a

vida adulta, que envolve desde as finanças, a saúde, a moradia até os relacionamentos, tanto os de amizade quanto os amorosos.

Para Miyazaki (2009) o grande vilão dessa história é a depressão, a dificuldade de se fazer amigos e de se relacionar que existe na sociedade japonesa. Nessa história percebemos que as pessoas podem ser as vilãs delas mesmas, pois Tombo, um garoto que quer ser amigo de Kiki tenta se aproximar, convidá-la para os encontros e passeios do seu grupo, mas ela sempre se afasta. Kiki chega a perder seus poderes, em um momento que se sente deprimida, tanto que ela não consegue mais entender seu gato Jiji e nem voar. Contudo, quando precisa salvar o amigo, Tombo, de um dirigível descontrolado, ela encontra forças e consegue voar novamente.

Este filme é uma tradução do livro homônimo escrito por Eiko Kadono, autora que demonstrou grande descontentamento pelas “mudanças” realizadas em sua história.

### 3.1.5 Kurenai no Buta (紅の豚)

Marco Pagot, Marco Porcellini ou ainda Porco, é o personagem principal, que por causas desconhecidas, tem seu rosto transformado em uma cara de porco. Ele é o melhor piloto da região e vive se envolvendo em competições, apostas e brigas com uma gangue de piratas do ar chamada Mamma Auito. Tendo o mar Adriático como cenário, todos eles pilotam hidroaviões.

Outra personagem importante é Gina, dona do Hotel Adriano, que é pousada e restaurante. Gina foi casada com três pilotos e era esposa do melhor amigo de Porco, contudo, esse piloto desaparece na guerra tendo provavelmente sido morto, fato que ela se recusa a aceitar, pois não recebera nenhuma notícia oficial. Ela está sempre ajudando e cuidando de Marco, dando a entender que existe uma intenção amorosa velada entre os dois. Outra questão velada no enredo é a Segunda Guerra Mundial e a instauração eminente do Fascismo. Esses temas circundam a narrativa, sendo o governo italiano e sua força aérea os representantes de real perigo para o piloto.

Em uma das perseguições contra os piratas, o avião de Porco é destruído, fato este que lhe causa desespero, mas ele parte com o que restara de sua aeronave para a cidade em busca de ajuda. Por conta da guerra e de dificuldades, todos os homens da oficina do Sr. Piccolo partiram para a guerra ou em busca de empregos e na oficina onde atualmente, trabalham apenas

mulheres, o velho senhor Piccolo e sua neta Fio, a única engenheira de aeronaves. Pouco convencido a entregar seu avião nas mãos da garota tão jovem, mas sem alternativas, eles fazem uma aposta: se o avião ficasse ainda melhor a garota receberia; caso contrário, ficaria sem um centavo. Fio aceita o desafio e faz um novo avião embarcando com Porco para ver o desempenho de sua aeronave.

Porco e Fio retornam com o novo avião e o relacionamento entre os dois é ao mesmo tempo de pai e filha, assim como de companheiros de aventura. Finalmente é chegada a hora da competição entre ele e Curtis, um piloto americano, em meio a muitas apostas organizadas pelos piratas da Mamma Aiuto. Os dois disputam o título de melhor piloto e o amor de Gina, ou melhor “o direito” de estar à altura dela. Com uma reviravolta e perseguições dos aviões italianos, Curtis acaba desistindo de Gina e muda de opinião, dizendo que se ele ganhar, será Fio quem se casará com ele. No fim, eles acabam disputando com uma luta física e deixam a corrida dos aviões de lado.

### 3.1.6 Mononoke Hime (もののけ姫/Princesa Mononoke)

*Princesa Mononoke* começa com o príncipe Ashitaka, que seria o próximo líder de sua tribo, sendo obrigado a matar um *tatarigami*, que um dia fora Nago, o deus javali. Nago se transformou em demônio ao ter seu corpo profanado quando uma bala de revólver o atingira. Nessa forma o deus perde todo o controle sobre si, e por onde passa destrói tudo. Ao ir em direção à vila, o príncipe não teve escolha a não ser matá-lo, contudo, por cometer o pecado de matar um deus, ele é amaldiçoado fisicamente com uma ferida no braço que o faz partir em busca de uma cura. Em sua jornada, ele vai ajudando as pessoas que encontra, mas ao descobrirem de sua maldição, sempre percebe que não é bem-vindo.

Ashitaka chega a uma floresta mítica que está sendo desmatada por Eboshi e sua ambição. Eboshi é uma mulher que possui uma siderúrgica e uma fábrica de armas. Ela emprega mulheres, leprosos e outros renegados da sociedade, na tentativa de justificar seus atos: o desmatamento, o assassinato dos deuses e animais que vivem na floresta, tudo para poder obter seus recursos de produção. Contudo, a princesa San, abandonada pelos pais e criada como filha pela deusa lobo, Moro, persegue Eboshi para exterminá-la e salvar a floresta. A chegada de

Ashitaka representa uma tentativa de trazer a paz entre a natureza representada por San e a humanidade representada por Eboshi.

Contudo, Eboshi, bastante ambiciosa, tem planos de matar o *Shishigami* – divindade maior da floresta – representado por um cervo. Conseguindo a cabeça do *Shishigami*, a floresta perderia todos os seus poderes e os outros deuses, enfraquecidos, também seriam derrotados, abrindo espaço para sua conquista. Ela, uma mulher sem escrúpulos, mata esse deus com as próprias mãos e provoca um apocalipse que se espalha por toda a floresta e pela vila, uma vez que o corpo do cervo se expande e vai em busca do que lhe pertence: a sua cabeça. Quando San e Ashitaka conseguem devolver a cabeça ao corpo já é tarde e ele não consegue voltar à vida. Não satisfeita Eboshi continua destruindo e nas batalhas que se sucedem vários animais morrem, inclusive, Moro a deusa loba.

Quando Eboshi retorna à fábrica, ela se encontra com seus empregados nas ruínas da cidade. Todos, inclusive ela, agradecem a Ashitaka e percebem que San e os animais e deuses da floresta, no fim, ajudaram a salvá-los ao devolverem a cabeça ao *Shishigami*. A princesa San não deixa a floresta, pois, mesmo tendo sido destruída e perdendo seus deuses, ainda há vida e esperança de fazê-la crescer novamente. Ela não se integra a cidade, não consegue perdoar os humanos. Ashitaka sempre a visita, sem, contudo, se mudar para a floresta. Os dois ficam juntos, mas fisicamente separados. Embora o final não seja feliz ao terminar o filme com uma planta brotando e um curso de água correndo, há uma possibilidade de harmonia entre a cidade e a natureza.

### 3.1.7 Sen to Chihiro no Kami kakushi (千と千尋の神隠し/ A viagem de Chihiro)

*A Viagem de Chihiro* conta a história de Chihiro, uma menina de dez anos, e Haku, um deus dragão do rio, que presta serviços na casa de banho de Yubaba por não conseguir lembrar do próprio nome.

Enquanto tentava chegar em sua nova casa, o pai de Chihiro pega um atalho e eles ficam curiosos para explorar a região. Embora a menina se sinta assustada e não queira seguir os pais, ela prefere seguir do que esperar sozinha no carro. Ao passar por um túnel, eles encontram o que o pai de Chihiro acredita ser um parque de diversões abandonado, porém ao continuarem

explorando, eles encontram barracas de comida funcionando e enquanto Chihiro passeia, seu pai e sua mãe comem os alimentos destinados aos deuses e se transformam em porcos. Chihiro entra em desespero ao encontrar os pais nessa situação e é ajudada por Haku.

Haku ajuda Chihiro a conseguir um emprego na casa de banho dos deuses, para que ela tenha uma chance de salvar os pais e libertar-se. Ao assinar o contrato com a bruxa Yubaba, Chihiro perde seu nome verdadeiro e passa a ser chamada de Sem; o mesmo aconteceu com Haku quando pediu para que a bruxa o deixasse ser seu aprendiz.

Chihiro, sem saber, faz amizade com o *Kao nashi* – O Sem Rosto, um espírito que se alimenta da ambição dos outros. Como ela não tem ambições de riqueza, não se deixa enganar pelas promessas de ouro e riquezas que ele começa a fazer ao ser alimentado pela ambição dos outros funcionários. Ela também se torna amiga de várias outras personagens como Lin, sua dupla de serviços, Kamiji o ser responsável pela água dos banhos, com os *makkuro kuro suke*<sup>2</sup> que reaparecem como ajudantes do Kamiji, e ainda se torna amiga do Bebê, filho de Yubaba.

Enquanto Chihiro trabalha na casa de banho tentando encontrar um jeito de salvar seus pais, Haku é enviado por Yubaba para roubar um carimbo de sua irmã Zeniba, porém ao fazê-lo é perseguido pela bruxa e envenenado. Chihiro o salva com uma parte do bolinho mágico que ganhara do deus do rio, mas precisa devolver o carimbo à Zeniba e pedir por sua ajuda para que ele se recupere totalmente. A menina parte nessa jornada com o Bebê que, enfeitiçado por Zeniba, é transformado em um porquinho da Índia, com o corvo espião, que também fora enfeitiçado e transformado em um passarinho bem pequenininho e o com o Sem Rosto. Quando encontram Zeniba, ela se mostra muito boazinha e explica a Chihiro que os feitiços eram apenas brincadeira e que seus amigos poderiam se transformar a hora que quisessem e que quem tinha enfeitiçado Haku, na verdade, era sua irmã Yubaba. Juntos, o Sem Rosto, o bebê, o corvo e Zeniba fiam e fazem um *Omamori*<sup>3</sup> de proteção para ela prender os cabelos.

Enquanto isso, Yubaba descobre que o ouro do Sem Rosto era falso e que Haku ainda estava vivo. Haku propõe um acordo com a bruxa. Irá resgatar o bebê que está com Chihiro na casa de Zeniba se ela libertar a garota e os pais. A bruxa aceita e ele parte. Quando Haku, já recuperado, vai buscá-los, ele vai em forma de dragão e ao voar nas costas dele, Chihiro se

---

<sup>2</sup> *Makkuro kuro suke* são fuligem ou poeira que também aparecem em uma cena do filme *Meu Vizinho Totoro*, quando as crianças chegam na casa.

<sup>3</sup> *Omamori* (お守り) é um tipo de “amuleto” de proteção ou boa sorte em diversas áreas como estudos, direção, amor, prosperidade, que é comercializado em templos budistas e santuários xintoístas em todo o território japonês.

lembra de quando caiu no rio e foi salva por ele na sua infância. Assim lembra o nome do rio *Kohaku Gawa* (Rio Kohaku), fazendo com que o deus dragão pudesse recuperar seu verdadeiro nome: *Nigihayami Kohaku Nushie*, e por fim, pudesse se libertar de Yubaba.

Chegando na casa de banho, Chihiro passa no teste da bruxa acertando que os pais não estavam com aqueles porcos que ela separara. Ela finalmente pode ir embora e reencontra os pais que não se lembram de nada; apenas se espantam com a poeira formada em cima do carro. A menina, porém, se lembra da jornada e possui o *omamori* como prova do que vivera na realidade e não em um sonho ou ainda, em sua imaginação.

### 3.1.8 Hauru no Ugoku Shiro (ハウルの動く城/O Castelo animado)

*O Castelo animado* é uma obra traduzida do livro homônimo de Diana Wynne Jones, publicado pela primeira vez em 1986. Ele conta a história de Sophie, uma jovem que mora na terra de Ingary, onde bruxos e feitiços são comuns. Sophie é a irmã mais velha de três, o que a torna terrivelmente azarada, e ainda faz com que ela herde a loja de chapéus da família e sempre leve a mesma vida. Contudo, Sophie não percebe que apenas ela acredita nessa antiga tradição do local.

Ao visitar sua irmã, Lettie, é ajudada pelo bruxo Hauru, o mais temido da região, e por engano a Bruxa das Terras Desoladas acredita que ele está interessado nela. Quando Sophie volta para a loja naquela noite recebe uma visita da bruxa que a transforma numa velha de noventa anos que é incapaz de falar sobre o feitiço com qualquer pessoa. Após ser enfeitiçada, Sophie decide sair de casa em busca de quebrar o feitiço e recuperar seus anos perdidos.

Em sua jornada pelas montanhas, ela ajuda um espantalho Cabeça de Nabo, que em troca, a ajuda a encontrar um lugar para passar a noite, e que por acaso é o castelo que se move do próprio bruxo Hauru. Como Sophie está muito idosa e pensa que não tem nada a perder, ela resolve entrar no castelo a fim de descansar e pedir ajuda ao bruxo. Muito cansada, ela se senta perto do fogo e faz um pacto com o demônio que ali habita, Karushifa, um tentaria quebrar o feitiço que prendia o outro. Sophie faz amizade com Maruku, ajudante de Hauru e se torna faxineira do castelo, mesmo sem ser contratada. Ela se envolve em muitas confusões para ajudar o bruxo que é mimado, extravagante, dramático e muito vaidoso.

Os reinos estão em guerra por conta do sumiço misterioso do príncipe e Hauru que fora recrutado para o exército dos magos, não quer mais lutar. Ele deve se transformar em um monstro durante as batalhas e percebe que logo não conseguirá retornar à forma humana. Assim, ele pede para que Sophie vá disfarçada falar com Sulliman, a bruxa real do castelo e pedir para que ele não seja mais convocado para as lutas. Enquanto Sophie se dirige, disfarçada como mãe de Hauru para falar com Sulliman, ela encontra a Bruxa das Terras Desoladas, que a acompanha até o castelo. No castelo, a Bruxa das Terras Desoladas é enganada e perde todos os seus poderes, além de retomar a verdadeira aparência, uma idosa de muitos anos. Sophie também não consegue enganar Sulliman e quando defende Hauru ela rejuvenesce, sem perceber, e Sulliman percebe que ela está apaixonada pelo bruxo. Hauru, que acompanhava Sophie disfarçado, a resgata junto com a Bruxa das Terras Desoladas. O cachorro espião de Sulliman, mesmo não estando nada satisfeito, não tem tempo para contrariar Sophie.

Depois de muito pensar e investigar, Sophie descobre o que prende Karushifa ao fogo do castelo: Karushifa, era uma estrela cadente, e se caísse na terra morreria. Para ajudá-lo, Hauru entrega seu coração a estrela, para que ela continuasse viva e assim, os dois ficaram presos um ao outro, o que acabou sendo uma maldição para os dois. Sophie devolve o coração ao peito do bruxo e Karushifa recupera sua liberdade. Sophie, ao agir como jovem e deixar suas credices para trás, consegue quebrar seu próprio feitiço e volta à forma jovem, exceto pelos cabelos que permanecem brancos como lembrança.

No fim, eles descobrem que o espantalho Cabeça de Nabo era o príncipe enfeitiçado e que ele retornando para casa, a guerra poderia terminar. Hauru e Sophie formam uma família tendo Maruku como “filho”, e a bruxa como “avó” e até o cachorro espião se torna parte da família.

### 3.1.9 Gake no ue no Ponyo (崖の上のポニョ/ Ponyo: uma amizade que veio do mar)

Ponyo, um peixe dourado fêmea, é filha da Rainha das Águas, *Gran Mamare*. Ela é muito curiosa e por isso sai sem autorização do pai para explorar o mar. Ela é capturada por uma rede e fica presa em um pote. O menino Sosuke, de cinco anos, a encontra e a salva quebrando o vidro e colocando-a em um balde. Ponyo aprende a falar e se comunica com

Sosuke. O pai de Ponyo, Fujimoto, está a sua procura e com seus poderes, manda o mar recuperá-la.

Fujimoto, que já tinha sido humano, chama Ponyo de Brunilde e explica que os humanos são perigosos e que eles destruíram os mares. Sem prestar atenção, Ponyo faz muita força e consegue criar mãos e pés, o pai pergunta se ela provou sangue de humanos, e ela se lembra de lamber um corte no dedo de Sosuke, quando ele se machuca ao quebrar o vidro que a prendia. Ao entrar em contato com o sangue, ela tem seu DNA modificado e se torna capaz de modificar seu corpo. Fujimoto emprega todo o seu poder para que Ponyo retorne a forma de peixe e ao obter sucesso a coloca no aquário com as outras irmãs. O homem revela seus planos de fazer com que o mar acabe com os humanos numa grande explosão de vida, retornando ao que era antigamente.

Ponyo aproveita a saída do pai e a ajuda das irmãs para sair do aquário. Por acidente, ela entra em contato com o poderoso elixir que o pai preparava para revitalizar o mar e que a transforma em uma verdadeira menina. Ela vai ao encontro de seu amiguinho Sosuke em meio a uma tempestade. Lisa, a irmã mais velha de Sosuke, acolhe Ponyo, que fica maravilhada com cada detalhe da casa dos humanos. Por conta do poder do elixir que, também se espalhou pelo mar, acontece uma grande tempestade que acaba com o equilíbrio da natureza, fazendo com que a lua se aproximasse da Terra e as marés inundassem o continente. Todos precisam sair de suas casas e enquanto Lisa ajuda os idosos no lugar que trabalha, Sosuke e Ponyo deixam a casa num barquinho.

Gran Mamare fica sabendo do que acontecera com Ponyo e explica para Fujimoto sobre a magia antiga do amor. Se o amor de Sosuke for verdadeiro, Ponyo poderia virar humana e perderia seus poderes. Ao passarem por um túnel, Ponyo volta a ser peixe e Fujimoto aparece para resgatá-la. Eles se encontram com Gran Mamare que entrevista Sosuke e como ele diz que gosta de Ponyo sendo ela humana, peixe ou os dois, a Rainha aceita transformar a menina, que passa a viver em terra com Sosuke e sua família.

### 3.1.10 Kaze tachinu (風立ちぬ/Vidas ao vento)

*Vidas ao vento* é um filme biográfico ficcional sobre o engenheiro de aviões Hiro Horikoshi. No filme Hiro sonha em ser piloto de aviões, mas por ser míope sabe que não conseguiria alcançar seu objetivo. Uma noite ele sonha com Giovanni Caproni, um engenheiro italiano, e resolve que também se tornaria capaz de projetar aviões. Ao crescer, ele vai para a faculdade em Tóquio e durante a viagem acontece o *Kanto daishinsai* (関東大震災), um grande terremoto que atinge a região de *Kanto*. O trem em que ele está sai dos trilhos e ele ajuda uma menina, Naoko, e sua empregada a chegarem em casa, mas vai embora apressadamente para ajudar a salvar o que sobrou da Universidade de Tóquio.

Ele e seu amigo Kiro Honjo continuam a estudar, e a trabalhar no ramo aeronáutico. O avião que eles desenvolvem falha e ele resolve descansar um pouco em um *resort* de verão, onde reencontra Naoko; os dois se apaixonam e ele a pede em casamento. Contudo, ela sofre de tuberculose e gostaria de se tratar antes de casarem, retirando-se para um sanatório. Jiro volta ao seu trabalho e está cada vez mais empenhado em realizar seu sonho. Ele sofre algumas perseguições políticas e militares, viaja para a Alemanha com o objetivo de conhecer a tecnologia alemã, e volta decidido a projetar um avião como sempre sonhou.

Naoko percebe que não tem muito tempo de vida e decide sair do sanatório para ficar com Hiro. Os dois se casam, mas ele se dedica integralmente ao trabalho, passando pouco tempo com a esposa, o que acaba fazendo com que Naoko decida voltar ao sanatório para não o atrapalhar e onde eventualmente morre. Jiro obtém sucesso com seu avião, que representa a realização de um sonho, mas que também serviu como instrumento de guerra, fato este que o deixa entristecido.

Este filme evoca visualmente o livro *A Montanha Mágica* de Thomas Mann com vários elementos do sanatório em que Naoko se interna. Além disso há referência ao poema *Le Cimetière marin*, de Paul Valéry. Quando estão no trem, antes do terremoto Naoko ao ter seu chapéu quase levado pelo vento diz: “*Le vent se leve*” e quando Jiro pergunta se ela fala francês,

ela responde dizendo ser de um poema que ele completa “*Il faut tenter de vivre*”<sup>4</sup>, sendo o primeiro verso da última estrofe do poema de Valéry.

#### 4 ROTEIRO DA TESE

Por conta de questões metodológicas dividimos esta tese em três seções principais, além das considerações iniciais e finais. Considerando que nosso interesse está voltado para o diretor Hayao Miyazaki e seus trabalhos selecionados para essa pesquisa, tomamos este foco como centro de todas as seções e subseções. Neste caminho, buscamos construir um movimento de reflexão teórica e analítica que se mostre produtivo e fluido.

De modo a apresentar nossa proposta, nas Considerações Iniciais, abarcamos o tema da tese, a trajetória de seu desenvolvimento, as justificativas, os objetivos, as hipóteses que buscaremos investigar a fim de construir nossa tese. Num segundo momento, nos dedicamos a Metodologia para localizar o leitor a respeito de nosso ponto de partida: o pensamento foucaultiano. Em seguida, apresentamos nosso Material de Análise, tendo em vista que nosso leitor pode não ter conhecimento sobre cada um dos filmes que serão nosso material de análise foi preciso descrevê-los de maneira sucinta. Embora a opção de colocar os enredos como anexos ou ainda mobilizar cada história quando de sua análise fosse cabida, nos pareceu necessário preparar o leitor, como um mapa que o guiasse desde o início de sua jornada.

No decorrer deste trabalho, entendemos que uma seção que se dedicasse a Hayao Miyazaki seria imprescindível para marcar o início desse contato com o leitor, dessa forma “Singularidade em constante construção: do regime estético a escrita de si - uma obra intitulada Hayao Miyazaki” se torna a primeira seção de nossa tese. Ao construirmos o percurso discursivo analítico desse trabalho muitas vezes nos surpreendemos pelo modo de fazer do diretor que, em meio a ordem do discurso tecnológico japonês, fazia com que seu discurso emergisse de forma tradicional que também remetia a arte japonesa, nos inquietava a ponto de significar, para nós, enquanto resistência, não só pela condição de existência dos enunciados fílmicos, mas por seu processo de construção. Dessa forma, buscamos entender o modo de

---

<sup>4</sup> O poema em português é traduzido como O Cemitério marinho e o verso como: “*Ergue-se o vento! Há que tentar viver!*” Tradução de Darcy Damasceno e Roberto Alvim Confia, disponível em: [http://www.culturapara.art.br/opoema/paulvalery/poema\\_db.html](http://www.culturapara.art.br/opoema/paulvalery/poema_db.html). Acesso em 22 jan. 2018.

construção desse sujeito, em meio aos jogos de relações de poder do cinema de animação: oriental e ocidental, digital e tradicional, com histórias e personagens naturalizadas ou significando de forma diferente. Realizamos um aprofundamento nos estudos culturais em diálogo com os pensamentos foucaultianos, a fim de entender também este aspecto que não poderia ser desprezado. No limiar entre o tirano e o anarquista fechamos a seção enfocando o modo de ser de um sujeito ético que se dá como uma forma de subjetividade enquanto uma estância discursiva.

A segunda seção, “Singularidade em constante construção: do regime estético a escrita de si - uma obra intitulada Hayao Miyazaki”, trata de aspectos narrativos e cinematográficos relacionados aos nossos recortes e à “sintaxe” da narrativa ou, como veremos em alguns casos, da lírica fílmica. Esta seção servirá como base para entender nosso material de análise e para discutir as questões relacionadas ao cinema. Além disso, apresentaremos discussões que se relacionam com o entendimento do cinema para esta pesquisa. Buscaremos nessa seção entender questões como o tempo e o espaço em funcionamento na linguagem cinematográfica, bem como os procedimentos gerais e específicos de construção fílmica, focando no cinema de animação. Trataremos ainda da questão da tradução visando estabelecer uma relação que entende todo e qualquer filme como tradução do roteiro, considerando este como uma materialidade que se destina a invisibilidade. Nosso objetivo é construir as bases para um percurso teórico-analítico que possa se relacionar com outros enunciados de modo a evidenciar aspectos culturais, religiosos, de estilo de construção fílmica que se ligam à arte do fazer cinematográfico e que contribuam para pensar os conceitos de regularidade e singularidade explorados na seção seguinte.

A terceira seção, por sua vez, desenvolve-se em torno dos conceitos de singularidade e regularidade, e se intitula “Sujeito e singularidade no campo associado: a função do enunciado”. Nesse ponto, temos como objetivo identificar os enunciados que emergem nos filmes de Miyazaki, e como outros enunciados são deslocados e significam. Buscamos compreender de que modo podemos construir uma regularidade nessa dispersão, regularidade esta que pode ou não ir delineando a singularidade da filmografia de Miyazaki, na descrição das coisas ditas. A singularidade, pode estar atrelada ao sujeito – cineasta-roteirista enquanto forma de subjetividade e atrelada aos enunciados fílmicos. Contudo, a questão que colocamos é como vai se constituindo singularidade em meio à produção cinematográfica de massa.

Trazemos várias declarações de Miyazaki em ensaios, entrevistas, palestras que ele proferiu durante os anos e que nos ajudam a confirmar, ou não, as hipóteses sobre a singularidade de sua produção e como esta subjetividade enquanto objeto de discurso se constitui. Dessa forma, alguns aspectos poderão aparecer de forma diluída no decorrer de todas as seções do trabalho, inclusive porque muitos dos seus depoimentos, entrevistas e comentários corroboram com abordagens de estudiosos do cinema e, mais especificamente, do cinema de animação.

As considerações finais buscam retomar os objetivos, as hipóteses, as principais ideias que surgiram em cada uma das seções a fim de validar ou não o que fora proposto enquanto tese. Nossa proposta é aquela do analista, que mesmo imerso em seu trabalho, tem por objetivo se posicionar criticamente frente aos resultados obtidos, não a fim de formular uma verdade absoluta, mas a fim de mostrar a tese que pode emergir a partir de tal proposta de estudo.

Por fim, acreditamos importante frisar que, durante todo este trabalho, reconhecemos os direitos autorais de Hayao Miyazaki, bem como do Studio Ghibli sobre o material utilizado para as capturas de imagens que realizamos. De acordo com a Lei autoral nº 9610, art. 46, inciso III (BRASIL, 1998):

Art. 46. Não constitui ofensa aos direitos autorais:  
[...]  
III - a citação em livros, jornais, revistas ou qualquer outro meio de comunicação, de passagens de qualquer obra, para fins de estudo, crítica ou polêmica, na medida justificada para o fim a atingir, indicando-se o nome do autor e a origem da obra [...]

Além disso, não temos o intuito de lucro, o que também se configura dentro do cumprimento da Lei, em seu inciso II.

## 5 SINGULARIDADE EM CONSTANTE CONSTRUÇÃO: DO REGIME ESTÉTICO<sup>5</sup> A ESCRITA DE SI - UMA OBRA INTITULADA HAYAO MIYAZAKI

Para entendermos as condições de produção do fazer da filmografia miyazakiana, localizamos o sujeito empírico para discutirmos, como por meio de sua obra, entendida como *opus*, se constitui uma forma de subjetividade na existência discursiva. Dessa forma, compilamos em seguida informações que nos ajudarão no essas discussões. Hayao Miyazaki é um diretor cinematográfico, nascido em 05 de janeiro de 1941 em Tóquio e conhecido como o Disney Japonês, segundo Robinson (2013), por conta de sua popularidade<sup>6</sup>. Robinson (2013) o descreve como um fenômeno da animação e do cinema contemporâneo. Embora a maior parte do público brasileiro tenha re-conhecido sua existência quando o filme *A Viagem de Chihiro* ganhou o Prêmio da Academia (Oscar) em sua 75ª edição, na categoria Melhor animação em 2003, o diretor lançara seu primeiro filme em 1979: *Rupan Sansei: Kariosutoro no Shiro*<sup>7</sup>. Em 1985, alcança grande sucesso no Japão com *Kaze no Tani no Nausicaä*<sup>8</sup> e, depois disso, todos os seus lançamentos alcançaram enormes bilheterias; por exemplo sua animação *Mononoke Hime*<sup>9</sup>, de 1997, que alcançou a maior bilheteria do Japão até o lançamento do filme Titanic. Seus filmes se tornaram clássicos no oriente e o diretor vem sendo continuamente aclamado pelas críticas – orientais e ocidentais, por meio da conquista e indicação a vários prêmios, incluindo o Prêmio da Academia (Oscar): na categoria melhor animação e outras 2 indicações, além do Oscar pelo Conjunto de sua Obra.

Além disso, observamos que outro ponto de interesse de nossa pesquisa se baseia no fato de Miyazaki dirigir animações a partir de suas histórias e de outros autores. (BIRELLO,2014) Em sua filmografia, constam quatro adaptações e oito filmes próprios.

---

<sup>5</sup> O regime estético de Jacques Rancière se dá nos regimes da imagem (*imagéité*) que são formas de se pensar o que a imagem, nos seus modos de fazer, e no processo do fazer da própria imagem. Para o autor a estética configura-se enquanto um domínio da poética; se dá na capacidade da relação e da associação do modo do pensamento. O estético é o momento em que a forma é experimentada por si mesma e desobriga a arte de toda e qualquer regra, hierarquia de formas e gênero. Os regimes estéticos são regimes de historicidade e começa com a reinterpretação daquilo que a arte faz ou daquilo que faz com que um objeto possa ser arte. A sua temporalidade é a co-presença de temporalidades heterogêneas.

<sup>6</sup> Quando comparamos Miyazaki a Disney, referimo-nos à popularidade de sua obra e sua notoriedade artística, pontos positivos e comuns entre os dois artistas, e não à questão mercadológica que hoje é associada à obra de Disney.

<sup>7</sup> Em japonês: ルパン三世 カリオストロの城 e em português: O castelo de Cagliostro.

<sup>8</sup> Em japonês: 風の谷のナウシカ e em português: Nausicaä do Vale do Vento.

<sup>9</sup> Em japonês: もののけ姫 e em português: Princesa Mononoke.

Robinson (2013) afirma que, em Hollywood, bem como no ocidente não há, em nenhum estúdio, alguém que possa fazer o que ele faz: escrever, dirigir, produzir, rever e desenhar as chaves de animação – desenho que começa e termina a tomada.

A animação japonesa, embora se dê da mesma forma que a animação de todo o resto do mundo, ou seja, por meio do movimento de imagens desenhadas, depende de uma outra dinâmica, aquela estabelecida entre o público e o *anime*<sup>10</sup>. A partir do Japão e em constante expansão pelo mundo, os *animes* são parte de uma produção que envolve diversas mídias em grande proporção. Há uma cultura em torno da produção de *mangas*, *animes*, jogos, *cards*, *memorabilia*, cds, entre outros tipos de materiais comerciais que expandem o universo das animações continuamente. Essa rede permite que pensemos sempre em uma produção plural, afinal a história não se restringe ao papel, a celulose, ao boneco, é possível estar imerso em um universo que converge em torno de um nome, de um personagem, de uma história. O *anime* representa uma contínua dicotomia, entre o altamente tecnológico e o praticamente artesanal, entre cultura de massa e experimentações artísticas, entre produção e recepção. A indústria de animação japonesa não se firma em grandes orçamentos e nos mais novos recursos tecnológicos; há por sua vez, uma dinâmica entre público e produção que contribuem para a expansão das séries.

Não obstante, o modo de se pensar a tecnologia não se baseia nos conceitos de *high tech versus low tech*<sup>11</sup>; toma por base a percepção do público. Não se configura enquanto uma ruptura do moderno para o pós-moderno, ou uma perpetuação do antigo frente a novas possibilidades. O *anime* ocupa um espaço que lhe é próprio dentro do mundo da animação, que especifica a animação japonesa enquanto tal. Na contemporaneidade, em que há uma aceleração maior da vida, das relações, dos movimentos, pode ser plausível ver o *anime* estacionado no tempo, assim como sua experiência, afinal para assistir algo na tv ou no cinema geralmente estamos parados, estacionados em relação a tela. Lamarre (2009) pontua que há uma diferença na noção de movimento e velocidade que envolve o movimento de tradução do *manga* para o

---

<sup>10</sup> Em japonês アニメ é a abreviatura da palavra em língua inglesa *animation*, que significa animação.

<sup>11</sup> *Low tech* seria a baixa tecnologia ou pouca presença de tecnologia. A presença de pouca tecnologia nas produções é vista duplamente, tanto os personagens utilizam poucos instrumentos tecnológicos, o que poderemos observar pelo uso de bicicletas, planadores, e pela construção de suas máquinas, muitas vezes de forma rústica e madeira. Essa escolha se duplica porque muda a relação do público frente a tecnologias avançadas (*high-tech*) em seu processo de filmagem e animação, o que também é uma característica do próprio, porque *low tech* é sinônimo de pouca tecnologia não de pouca técnica.

*anime*. Essa tradução entre diferentes materialidades reforça a circulação dinâmica da animação japonesa, como faz com outras mídias.

Sabemos que teoricamente a animação data de muito antes do cinema<sup>12</sup>, contudo, os estudiosos do cinema geralmente consideram a animação como uma arte menor. Não obstante, atualmente circulam discussões desde a independência dos estudos da animação dos estudos cinematográficos até a possibilidade de considerá-la enquanto outro tipo de arte. Conforme explicado, a produção da animação por meio da celuloze remonta a década de 1930 do século XX. Por meio do uso da câmera multiplana, o animador consegue trabalhar com as camadas de imagens e sua profundidade à medida em que monta as camadas de uma cena, além de poder utilizar técnicas de edição (composição). A composição na animação clássica pode provocar efeitos distintos, sendo que geralmente os efeitos são regulados pelas células ou pelo movimento delas em relação à câmera, que, ao contrário do cinema *live action*<sup>13</sup>, geralmente se mantém estáticas e ainda diferentemente da animação digital em que o movimento da câmera pode ser simulado. Lamarre (2009) assevera que a animação é a arte de desenhar movimentos.

A animação não pode ser pensada sem a tecnologia, afinal, desde seus primórdios algum tipo de mecanismo tecnológico fora necessário a fim de tornar qualquer movimento possível. Cada uma das tecnologias diz respeito a um modo de construção, valores e de visão de mundo, uma vez que atualmente há várias formas de fazer com que o movimento venha à tona. Além disso, a invenção da câmera multiplana, a pedido de Walt Disney, foi um marco para a história da animação ocidental por propiciar profundidade aos frames. No Japão, a mesma foi incorporada a fim de propiciar uma forma diferente de trabalhar com os intervalos entre as cenas. Temos um mesmo aparato tecnológico utilizado de maneiras diferentes.

Para entender o que seria a profundidade que a câmera de Disney é capaz de promover é preciso entender o conceito de Plano Cartesiano. René Descartes e Pierre de Fermat estudaram ao mesmo tempo, o que hoje conhecemos enquanto geometria analítica. O que chamamos de Plano Cartesiano pode ser explicado enquanto a caracterização ou localização de pontos em um plano em relação a coordenadas do eixo x e do eixo y – horizontais e verticais (BALARINE,

---

<sup>12</sup> O cinema data de 1895 com a invenção dos irmãos Lumière, enquanto mecanismos que deram origem a animação datam, modernamente, de 1645 com a lanterna mágica de Athanasius Kircher, passando pela rotoscopia e pelo surgimento do *flipbook* em 1968 (LUCENA, 2011).

<sup>13</sup> *Live-action* é o termo utilizado na linguagem cinematográfica para diferenciar trabalhos realizados por atores ou animais de animações, figuras ou modelos inanimados.

2003). Tal cálculo é necessário a fim de aproximar objetos sem que as camadas de acetato sejam percebidas. Assim, quando um objeto cai do céu, por exemplo, temos a possibilidade de ver o chão se aproximando em escala. Nas *CGI – Computer Generated Images*, ou seja, nas animações geradas por computador, a mesma regra é observada por meio das equações inseridas na geração das imagens e suas movimentações. Além disso, mesmo animações digitais podem ser renderizadas<sup>14</sup> de forma a continuarem a parecer com animações manuais a partir de células de celulose.

A câmera multiplana faz com que as cenas ganhem profundidade. Contudo, ela facilita ainda uma outra possibilidade de filmagem: a do movimento horizontal ou vertical. Com a câmera parada, é possível, quadro após quadro, movimentar as células lateral ou verticalmente. Assim, se um personagem caminha para a esquerda, o cenário deve ser movido lentamente para a direita. Após o advento das animações digitais que possibilitam outras formas de “mostrar”, esse tipo de efeito pode ser considerado insatisfatório. Todavia, quando um estúdio opta por esse tipo de produção e por tais efeitos, devemos considerar os efeitos de sentido dessa filmagem, pois por diversas vezes não é a falta de recursos digitais que os motiva. Esta relação também pode ser feita em relação aos recursos empregados por Miyazaki em seus filmes.

Lamarre (2009) chega a diferenciar o tipo de filme de Miyazaki enquanto *filmes-manga*, não se referindo a adaptações dos *mangas* para *animes*, mas recuperando suas origens nas produções do antigo Toei Studios. Para Miyazaki o *anime* se restringe ao contexto televisivo, das séries de animação, enquanto seu trabalho com *filmes-manga* seria uma alternativa para a animação se constituir enquanto algo desafiador frente aos filmes repletos de ação hollywoodianos. Nesse desafio, encontramos a questão da tecnologia, que não é negada ou desprezada e sim deslocada. Miyazaki ressignifica a tecnologia em seu modo de fazer filmico.

Dessa forma entendemos que a verdadeira resistência pode ser encontrada onde não se espera. Logo, temos outras duas questões em jogo, o poder e o sujeito. Esse sujeito, que não nos interessa no nível empírico, é formado por atravessamentos, problemas, conflitos, tensões e angústias. E justamente esse sujeito se relaciona com a sociedade em que há milhares de relações de poder, e conseqüentemente relações de forças e enfrentamentos, grandes ou pequenos, microlutas que se estabelecem de alguma forma (FOUCAULT, 2006b).

---

<sup>14</sup> Renderizar é o processo de converter um produto digital para sua forma final.

Miyazaki nos mostra que há diversos métodos e procedimentos para diferentes exercícios de poder, de acordo com a época em que se está e de acordo com os níveis de sua prática. Assim, para corroborar com esta afirmação, Foucault (2006b, p. 232) explica: “De fato, as relações de poder são relações de força, enfrentamentos, portanto, sempre reversíveis. Não há relações de poder que sejam completamente triunfantes e cuja dominação seja incontornável.” Dito de outro modo, não é porque o poder que atua sobre a animação atual está, ou pode estar disperso em micropoderes que não pode haver resistência; pelo contrário. Por conta da resistência, o poder dominante tenta se impor com mais força. A força, a estratégia, a astúcia será proporcional à resistência, e não um processo em que há um dominante e um dominado que devem se alternar a fim de exercer o poder. Isso porque o poder está em toda parte.

Dessa forma veremos que a escolha de um sujeito que poderia gerar imagens pelo computador, mas prefere desenhá-las manualmente é uma forma de resistência. Uma rebelião que se instaura, ao colorir com pincéis e aquarela, quando um programa digital poderia preencher as imagens completamente com apenas alguns cliques e uma fração do tempo utilizado. Por sua vez vemos o poder agindo e resistindo no produzir dezenas de células para animar cada um dos segundos de um filme. É uma agitação constante “e a cada instante, se vai da rebelião à dominação, da dominação à rebelião (FOUCAULT, 2006b, p. 232).”

Não obstante, vemos a progressiva utilização de recursos digitais pelo estúdio, ou seja, não podemos negar que nesse percurso há cortes. Foucault (2006b) nos diz que não se pode tentar eliminar os cortes de uma trajetória, porque eles podem existir. Então, é importante saber o que aconteceu, o que mudou e como mudou. Essa identificação que faremos em diversos momentos desse trabalho não é o que consideramos fundamental, assim como o corte ou a ruptura não era fundamental para Foucault (2006b) e seus trabalhos, contudo eles podem ser identificados e não é nosso propósito negá-los. Todavia, ao refletirmos acerca da adoção de recursos digitais pelo estúdio, também nos trabalhos de Miyazaki, entendemos que o poder não vem a ser sinônimo de dominação. Isso porque se houver ética, portanto a prática da liberdade, se formará uma resistência e é preciso identificar onde ela se dará. É possível observar uma relação da tecnologia e poder.

Ao refletir sobre essa percentagem de digitalização que aparece pela primeira vez em *Mononoke Hime* e que continua sendo usada progressivamente, podemos nos aproximar, de

uma ação e intervenção sobre o sujeito e sobre a realidade na qual ele se insere. Assim, se olharmos apenas para os recursos de animação digital que são inseridos progressivamente a partir de *Mononoke Hime* podemos pensar que há uma dominação também progressiva de um poder que se exerce sobre o diretor. Não obstante, é preciso procurar se e onde estaria a resistência: nos enredos, nas personagens, ou mesmo no uso que se faz da imagem computadorizada?

Tomando por base o pensamento do filósofo francês, podemos dizer que quem resiste, mostra verdades, relações políticas, onde não se via anteriormente e a quem não as via ou não as podia apontar, como as crianças ou o público japonês. É isso que podemos ver no documentário de Toshio Uratani, de 1998, chamado *Princess Mononoke: Making of a masterpiece*. Por meio desse documentário é possível ver desde os desenhos de cada uma das personagens, suas roupas, acessórios, até a decisão das cores. Miyazaki considera questão de sombra e luz e sempre escolhe as cores mais vibrantes e claras. O diretor trabalha com uma assistente responsável por anotar e verificar se suas escolhas estão sendo aplicadas na fase de pintura das células. Para entender o detalhamento do processo podemos ver, no documentário, discussões acerca da cor interna de um pote que contém ervilhas, qual a cor da ervilha, qual a cor da parte do pote que está na sombra e a cor da parte que recebe a luz; as decisões do diretor estão presentes em todos os níveis do filme. Ele também expõe suas pesquisas ao explicar algumas razões por suas escolhas como o motivo da cor do ouro ser diferente, pois de acordo com ele naquela região o dourado do ouro seria avermelhado e não amarelado por conta das misturas de minerais. Ou quando explica que as roupas usadas naquele período histórico específico são de uma forma ou de outra, como na Figura (b) abaixo em que há a caracterização da altura em que as faixas (*obi*) devem ser presas para homens e mulheres, e assim as personagens vão ganhando suas caracterizações. Vemos que ele gera o próprio sistema de poder, por meio das formas de exercício e de aplicação. Vejamos na figura abaixo:

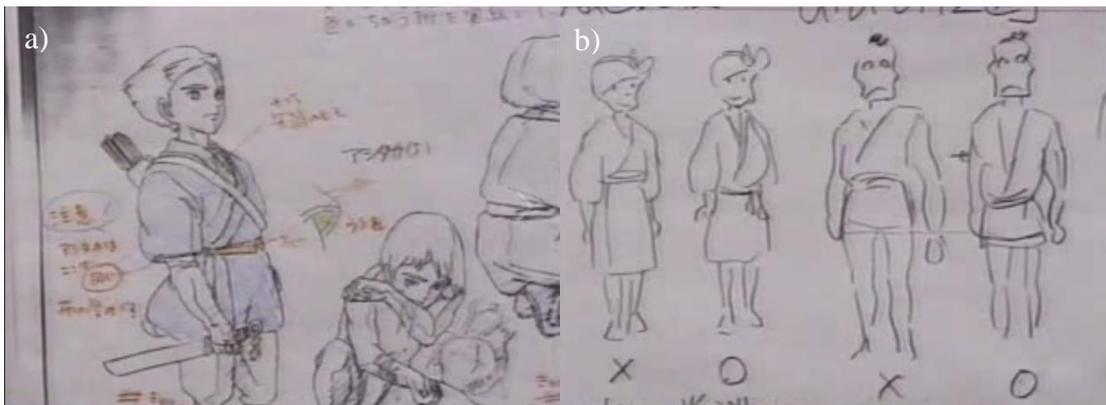


Figura 1. Instruções para os detalhes.



Figura 2. Coloração manual de celulose.

Quando percebemos esse nível de detalhamento e de fixação por seu trabalho artístico, entendemos que há uma linha tênue que separa o homem de se transformar em escravo de si, portanto de suas paixões, ou ainda do abuso de poder, ou seja, do surgimento do tirano. Este último, enquanto tirano impõe suas paixões aos outros, o que o torna, igualmente, uma forma de escravo de si. Em meio a esses riscos nos perguntamos se Miyazaki poderia ter sucumbido a uma forma ou outra de escravidão.

Foucault (2004, p. 268) nos lembra, porém, que o escravo pratica a ética. “(...) O que é a ética senão a prática da liberdade, a prática refletida da liberdade?”(FOUCAULT, 2004) Assim, entendemos que o poder deve ser exercido sobre si, para que o sujeito não seja escravizado por suas paixões, e sobre os outros, como o bom soberano e não para o surgimento do tirano, tendo em vista que o conhecimento não é ditadura da verdade, não manda em nós, ele está a nosso desejo. Então, a liberdade não está no campo da moral.

Logo, quando Miyazaki ao verificar os desenhos da luta entre Sam e Ashitaka não se sente satisfeito, ele muda, questiona, pede opiniões. Pelo que podemos ver no documentário, um dos assistentes de Miyazaki opina de modo a contrariar a vontade do diretor; há liberdade. O diretor pode ou não aceitar esta opinião. A reflexão que há sobre essa decisão é livre; portanto, ética. Quando o diretor decide aceitar a opinião que contraria sua primeira ideia, vemos que as relações de poder dependem da liberdade e que elas se dão em todos os níveis e que ainda podem se inverter. Caso contrário, não teríamos a possibilidade de mudança, ou do que não fosse apenas, imposição. Isso se explica pelo fato das relações de poder, quando exercidas sem tirania, incidem ao mesmo tempo sobre todos os sujeitos. O poder sendo atuante sobre o “si” é que vai regular o poder sobre os outros. Assim, quando o poder atua sobre o sujeito que não controla suas paixões nasce o tirano; já quando o poder atua sobre o sujeito e sobre suas paixões temos o surgimento do bom soberano, do bom governante, e atualizando, o bom chefe ou diretor.

Sabemos que Foucault sempre se manteve longe das classificações, assim, enquadrar Foucault não se mostra frutífero, assim como tentar enquadrar Miyazaki também seria perder tempo. Passetti (2005, p. 06) afirma que “Foucault é saudável a qualquer um que revira-se como único”, e nesse sentido os anarquismos estariam presentes onde práticas provocam abalos. Vemos modernas relações de poder em que não há lugar marcado. O autor (2005) afirma ainda:

Além disso, as derradeiras pesquisas de Foucault, acompanhadas de seus ditos e escritos, chamam atenção para as subjetividades, os devastadores efeitos dos assujeitamentos, a atenção para com a estilística da existência, o rompimento com a genialidade dos artistas, os objetos de exaltação do brilhantismo individual: a vida pode ser uma obra de arte e o cuidado de si não se confunde com os apreços hedonistas com o corpo ou com o espírito. A vida como obra de arte também é uma preocupação anarquista. (PASSETTI,2005 p. 4 e 5)

Dessa forma, vislumbramos a possibilidade de Hayao Miyazaki poder ser um anarquista, visto que encontramos, permeados em seu trabalho, os cuidados de si,<sup>15</sup> a ética de

---

<sup>15</sup> Os cuidados de si são entendidos enquanto atitudes frente à vida, que em nosso caso se mostra também na constituição dos enunciados fílmicos enquanto forma de subjetividade.

si<sup>16</sup>, um sujeito soberano de si. Neste sentido, este sujeito não segue, nem copia, muito menos obedece.

Aprofundando nesse tema, Foucault (2004a) pontua que para os gregos havia um modo de ser do sujeito que o tornava visível para os outros. Era por meio de um trabalho de si e sobre si mesmo que o sujeito se fazia memorável traduzindo por meio de seus hábitos, seu ethos. Essa forma de ser e de se viver para os gregos seria a expressão concreta da liberdade. Foucault (2004a, p.278) entende que “em inúmeros casos, as relações de poder estão de tal forma fixadas que são perpetuamente dessimétricas e que a margem de liberdade é extremamente limitada”. Ainda assim, deve haver alguma possibilidade de liberdade, já que as relações de poder dependem dela.

Em nosso trabalho, nos arriscamos a dizer que o diretor que pede e aceita opiniões diferentes das dele não se mostra escravo de si, não se absolutiza e, portanto, não pode vir a ser tirano ou escravizador. Ao saber quem é, do que se é capaz, ter suas crenças, seu lugar na sociedade, por saber o que importa e o que não importa, por saber de tudo isso, não pode abusar do poder. Dito de outro modo, o abuso do poder se torna uma impossibilidade para esse sujeito, que cuidando de si percebe as relações necessárias com o que não faz parte de si.

Dentro do contexto em que está Hayao Miyazaki, em se tratando de relações de poder, será necessário falar sobre os jogos de verdade. Os jogos de verdades remetem a instituições e a práticas de poder. Assim como Foucault durante sua carreira estudou a medicina, por exemplo, enquanto instituição, podemos pensar a produção fílmica do Ocidente, ou ainda Hollywood como instituição de poder, relacionando-a à produção de Miyazaki. Isso porque, de acordo com o filósofo francês, o sujeito é uma forma, ou ainda, diferentes formas, já que não tem contido o mesmo tipo de relação e forma em todas as situações que lhe são apresentadas. Assim, nesses jogos de verdade podemos finalmente pontuar, e é isso que nos interessa, uma das diferentes formas do sujeito que chamamos Hayao Miyazaki, enquanto instância discursiva. Essa forma sujeito que se constitui em relação aos jogos de verdade que estão em exercício quando falamos em cinema de animação. (FOUCAULT, 2004a, p. 276)

---

<sup>16</sup> A ética de si seria a maneira pela qual cada um constrói a si mesmo como sujeito moral, sendo a moral um conjunto de regras que servem para indicar uma conduta de vida. Neste sentido, entender como se dá a formação da subjetividade enquanto o modo pelo qual somos produzidos e pelo que produzimos também, e, neste jogo, como se constitui a obra.

Explorando o que seria esse jogo do qual o filósofo nos fala, entendemos que se trata de um conjunto de regras de produção da verdade. Tais regras não são imutáveis, nem foram escritas em um manual que se poderia transmitir de geração para geração. Há inúmeras possibilidades que, ao se apresentarem, podem mudar uma regra ou seu conjunto, o que conseqüentemente transforma o que era a verdade até então. Concluimos assim que a verdade e seus jogos podem ser descritos ou construídos. O poder também pode ser visto como jogos estratégicos, nas relações de forças. Os jogos estratégicos do poder se dão entre as liberdades que se utilizam de estratégias para tentar determinar a conduta do outro, obtendo uma resposta de resistência ou de fato determinando uma conduta por meio das práticas do poder.

O que estamos construindo ou descrevendo trata-se então do que seria o cinema de animação de Hayao Miyazaki. Entendemos que há uma forma sujeito que se constitui como diretor que, enquanto dirige, estabelece uma relação com os jogos de verdade. Esse diretor em meio a tecnologias antigas e recentes se utiliza de estratégias que podem transformar o que é verdade sobre a animação. Estando em um jogo de poder, ele se utiliza de estratégias que determinam seu cinema enquanto resistência em meio a práticas de poder.

Tendo em vista que estas práticas de poder que se dão como formas de resistência e/ou submissão à própria escravidão de si, pensaremos junto com Foucault, o filósofo do presente, como pode se dar uma forma de sujeito que se constitui pela cultura. Foucault sempre expressa o desejo de retomada, da revisitação e da própria provocação de seu pensamento. Por isso, no item seguinte, trazemos esta reflexão, aliando o pensamento foucaultiano com abordagens de estudiosos da cultura.

### **5.1 A formação de uma subjetividade que se constitui pela cultura**

Avançando no que definimos enquanto jogos de verdade, entendemos que é impossível pensar na formação de uma subjetividade ignorando a cultura ou as práticas culturais. Há muitos teóricos que definem cultura. Acreditamos que o pensamento de Geertz (2015) possa dialogar com o que temos apresentado, uma vez que para ele a cultura é internamente coerente, visto

que o sujeito<sup>17</sup> se encontra envolto em teias de significados. Pensar a cultura seria, assim, uma forma de tentar entender essa teia que os homens teceram, considerando que partimos de uma construção nossa, a cultura em que estamos inseridos, para olhar para a construção de outras pessoas e de seus compatriotas, ou seja, a cultura do outro.

Se dissemos anteriormente que há um conjunto de regras que possibilitam a estabilização de certas verdades, entendemos que a cultura faz parte dessas mesmas regras. Ao buscarmos compreender profundamente uma forma sujeito, enquanto formação que vai se constituindo de subjetividade, que julgamos singular é preciso entender que há o que Geertz (2015) chama de uma informação de fundo e que precisa ser analisada antes. Dito de outro modo, se vamos tratar dos enredos que consideramos singulares e eles apresentam, por exemplo, deuses diferentes dos representados no ocidente, é preciso entender primeiro o Animismo, ou ainda o Xintoísmo, o que vem a ser a crença nos deuses no Japão para depois buscar o que cada estátua significa, o que os espíritos representam e assim sucessivamente.

Benedict (2015) afirma que os japoneses gostam de falar sobre si, o que a autora chama de cultura da auto-revelação. O Japão possui uma grande herança cultural, assim pode compartilhar grande parte de sua cultura e ainda diferir em outros muitos aspectos quando comparado a outros povos asiáticos. Para Benedict (2015) não podemos permanecer restritos ao procurar o que faz dos japoneses o povo japonês, dos brasileiros o povo do Brasil e assim sucessivamente, afinal nem sempre o que encontramos é compatível com o que esperamos. Também não é possível depender do que cada nação diz sobre si, pois cada um observa a partir de um conjunto de lentes diferentes.

Entendemos que há “co-presenças” que acabam por gerar quadros distintos em uma “mesma” cena. Geertz (2015, p.7) chama de “multiplicidade de estruturas conceptuais complexas” que o pesquisador deve compreender primeiro e depois apresentar por meio de densas descrições em exercício de esforço intelectual. Exemplificamos: quando vemos o pai de Sasuke e Mei indo com as garotas até uma grande árvore, agradecendo por Mei ter voltado e pendido a sua proteção, entendemos que há uma complexidade de conceitos atuando nessa ação.

---

<sup>17</sup> Pela vertente de Geertz o sujeito é entendido empiricamente. Contudo, estamos partindo dos estudos sobre a cultura para, na última seção deste trabalho de tese, sermos capazes de analisar também essa regularidade nos enunciados fílmicos.

(Figura 3). Uma vez que, no Brasil, essa não é uma prática comum na contemporaneidade<sup>18</sup> nossas estruturas conceituais são diferentes daquelas que se formarão em um japonês ao assistir a mesma cena.



Figura 3. Tonari no Totoro – Família agradece pela proteção recebida.

Para a cultura ocidental, falta familiaridade com esse universo imaginativo; neste exemplo específico a árvore está deslocada, bem como os espíritos da floresta, uma vez que para nós agradecer frente a uma árvore não é um marco determinado. Todavia, ao ver esse ato o público ocidental pode mobilizar, dentro da sua própria cultura, uma imagem de um santo de devoção por exemplo. Fazer-se presente frente a uma imagem que representa um santo e agradecer poderia remeter a estar diante de uma árvore e agradecer a proteção de um espírito da floresta.

É preciso indagar o que os atos e palavras podem evidenciar na superfície do dizer. Essas indagações podem se constituir como um caminho possível para a singularidade dessa forma sujeito sobre a qual nos debruçamos. De acordo com o nosso entendimento, a cultura não é vista como um poder; ela é sim parte das condições de produção do dizer. Ao descrever densamente buscando desnaturalizar os efeitos de sentido possíveis ao público do filme,

---

<sup>18</sup> Optamos por marcar nossas condições de produção atuais por não estarmos tratando de um público específico indígena, ou conhecedor das práticas culturais dos nativos brasileiros que prestavam culto à natureza.

procuramos dialogar com a palavra, o gesto, o ato do outro a fim de compreender os diferentes aspectos culturais de um povo enquanto normais sem, contudo, excluir suas particularidades. Dessa forma, entendemos que a compreensão exata do que é cultural é sempre pretenciosa, principalmente porque muitas questões simplesmente não são verbais. Logo, o que buscamos é uma leitura possível e que possa reduzir a perplexidade de alguns homens frente a outros. Assim, optamos por abordar a cultura nessa seção que tratamos especificamente do sujeito porque entender, ainda que minimamente, que os desdobramentos que tangem à cultura em que Hayao Miyazaki se insere é importante para reduzir a perplexidade do adulto, leitor desse trabalho, frente aos deuses.

Dessa forma, quando recorremos a trabalhos de antropólogos acerca da cultura, como é o caso de Benedict (2015) e Geertz (2015), por exemplo, não nos colocamos no generalismo autorizado, mas buscamos entender quais pensamentos estão impregnados na cultura desse povo, no que tange o nosso material e análise, e que proporciona condições de produção para tais enunciados. Além disso, partindo dessa perspectiva, o que poderia parecer contraditório passa a ser parte de um sistema consistente em si mesmo.

Ainda, o conceito de cultura não deve ser entendido como um sistema rígido, ou uma estrutura que visa abarcar todos os sujeitos de uma dada sociedade. Assim, quando buscamos descrever, explicar, entender uma cultura não estamos, por sua vez, buscando a generalização de um povo, mas de acordo com Geertz (2015) podemos buscar um entendimento geral dentro de cada caso, o que nos permite focar em nosso material de análise a fim de entender as particularidades que podem ser pensadas culturalmente. Pensando pelo viés dos estudos discursivos, seria como dizer que buscamos as regularidades, assim:

Olhar as dimensões simbólicas da ação social – arte, religião, ideologia, ciência, lei, moralidade, senso comum – não é afastar-se dos dilemas existenciais da vida em favor de algum domínio empírico de formas não emocionalizadas; é mergulhar no meio delas. (GEERTZ, 2015, p. 21)

Neste mergulho na arte de Miyazaki percebemos que, embora haja os universais culturais, não há uniformidade, não é possível relativizar sua obra. Ou seja, quando, na próxima seção nos debruçarmos sobre personagens femininas não estamos dizendo: Hayao Miyazaki em sua obra trata apenas de mulheres, ou ainda, ele é feminista, ou as representações femininas em

sua obra refletem a mulher oriental. Se fizéssemos isso nosso trabalho cairia por terra logo no filme *Kaze Tachinu*. Cremos que esse mergulho cultural seja indispensável pois, talvez seja por meio dos estranhamentos, das diferenças que talvez possamos compreender o que lhe é universal e ao mesmo tempo singular. Universal, pois, se ninguém entendesse do que Miyazaki trata, não teríamos a trajetória ascendente do diretor desde a década de 80 do século passado. Singular, porém, pois, novamente, se tivéssemos mais do mesmo, sua obra não despertaria tamanho interesse tanto no oriente quanto no ocidente, o que podemos notar com o aumento progressivo em bilheteria.

As regularidades nos enredos de Miyazaki que tangem a religião são inúmeras. Geertz (2015, p. 66) explica que isso se dá porque a dimensão cultural da religião pode ser pensada como:

um padrão de significados transmitidos historicamente, incorporado em símbolos, um sistema de concepção herdadas expressas em formas simbólicas por meio das quais os homens comunicam, perpetuam e desenvolvem seu conhecimento e suas atividades em relação à vida.

Isso quer dizer que, o que é culturalmente sagrado provoca inúmeros sentimentos, não apenas a devoção. Além de sentimentos, conhecimentos relacionados ao culturalmente sagrado fazem parte do que vemos nos filmes do nosso material de análise. Uma das explicações possíveis para essa conexão firmemente estabelecida com aspectos religiosos pode ser a inquietação do homem frente à dificuldade de compreender o que acontece com ele e com o mundo a sua volta. Ainda que a explicação para um evento incompreensível seja: “porque Deus quis”, ou “porque os deuses quiseram assim”, para o ser humano uma explicação é fundamental; ainda que seja preciso desenvolver uma crença para que a explicação seja aceita. Vejamos, quando os pais de Chihiro retornam pelo túnel e encontram seu carro coberto com poeira e galhos rapidamente chegam a explicação que crianças fizeram uma brincadeira com eles. (Figura 4) Apenas Chihiro lembra do que acontecera durante o tempo em que trabalhou na casa de banho enquanto lutava para salvar os pais. Já Chihiro, que passou pelo processo de crescimento, volta para casa ciente do ocorrido e com o *omamori* brilhando no cabelo. Isso nos mostra que a noção do “verdadeiramente-real” se conecta ao sentido racional do ser humano, tanto prático quanto moral.



Figura 4. Sen to Chihiro no kamikakushi - O retorno da família ao carro.

Dessa forma, os símbolos presentes em cada religião são formas de relacionar um sentido normativo àquele objeto ou a uma ação em particular. Logo, o poder de um símbolo diz respeito a sua abrangência, em suas possibilidades de ordenar uma experiência. Então, quando Chihiro passa por aquele *toori* e vemos uma mudança na expressão dela, é preciso abstrair o elemento comum do objeto em questão, para que o *toori* passe a significar enquanto símbolo. O *toori* deixa de ser um simples portão e passa a representar uma passagem para outro mundo. Um fio entrelaçado para amarrar os cabelos deixa de ser apenas isso e se torna um *omamori*: objeto de proteção. Quando o elemento em comum é símbolo religioso ou cultural, o conhecimento de fundo pode significar de maneiras diferentes para o leitor ou espectador.

Normalmente há um movimento pendular de ida e vinda entre aspectos religiosos e outros pontos culturais, visto que a religião e as crenças sobrenaturais estão muito enraizadas na vida social do ser humano. Se ignorarmos esse movimento do homem em seu dia a dia, cairemos no reducionismo. O ser humano não é estático, e nem uma unidade, ele vê o mundo a partir de diversos ângulos, ainda que contrastantes. E é por isso que em alguns filmes veremos uma base profundamente religiosa, enquanto outro está mais voltado para a ciência e a tecnologia, ou ainda as duas visões ocupando uma mesma produção, pensando a produção fílmica de Miyazaki como um cuidado de si, isto é, por meio da produção o agir perante a e na vida.

A religião é capaz de prover concepções gerais para os indivíduos e assim modelar suas atitudes, ainda que se diferenciem. Este conjunto de concepções interferem nas relações sociais e capacitam a compreensão dos indivíduos. Se preferirem, podemos tratar das crenças que são múltiplas, assim como os homens o são. Isso porque há uma particularidade ao entender e ao

exercer a religião, por meio daquilo que cada um acredita, tendo por base uma instituição ou partindo de uma crença.

Ainda que não seja possível delimitar bem a religião de Miyazaki entendemos que, de acordo com Geertz (2015, p. 93):

A religião nunca é apenas metafísica. Em todos os povos as formas, os veículos e os objetos de culto são rodeados por uma aura de profunda seriedade moral. Em todo lugar, o sagrado contém em si mesmo um sentido de obrigação intrínseca: ele não apenas encoraja a devoção como a exige; não apenas induz a aceitação intelectual como reforça o compromisso emocional.

A questão religiosa não pode ser, portanto, ignorada. Geertz (2015) explica que embora, teoricamente, uma sociedade pudesse ser consolidada sem precisar considerar questões ontológicas, tal fato nunca foi encontrado em nenhuma civilização já estudada. Nesse ponto, Geertz (2015) explica que é preciso distinguir o *ethos*, a visão de mundo e os símbolos sagrados. Para este antropólogo o *ethos* é entendido como uma disposição ou ação do sujeito em relação a ele mesmo e ao mundo, à vida. O que ele chama de “visão de mundo” diria respeito a um povo e ao que essa coletividade elabora em relação a realidade tangível, o que eles experenciam concretamente. E o terceiro ponto diz respeito à relação entre esse sujeito, a sua crença religiosa e aos rituais, que se ganham significados por meio dos símbolos sagrados, independentemente do que tomam enquanto símbolos sagrados.

## 5.2 O regime da arte pelo olho do cineasta

Já por meio do olhar filosófico de Foucault (2010) e seus estudos que partem da Grécia, portanto do ocidente, temos o *Ethopoieîn*: um fazer, transformar, modificar o modo de ser e de existir do sujeito, logo o *ethos*. Esse poder de mudar o *ethos* do sujeito parte de um conhecimento útil, relacional, que também é capaz de o moldar. Dessa forma, enquanto antropologicamente *ethos*, *visão de mundo* e *símbolos sagrados* não são dissociáveis, filosoficamente o *ethos* e a *ética* se unem. Aquele enquanto modo de ser e este enquanto prática. Ao falarmos em prática não estamos dizendo que para os gregos o *ethos* deixa de ser a maneira de se conduzir, mas, sendo este uma forma concreta de liberdade, entendemos que podemos

tratá-lo enquanto prática. As duas formas de pensar nos parecem funcionar enquanto chave de entendimento para a atualização dos discursos e seus funcionamentos na atualidade. Por meio de um jogo buscamos fazer aparecer a proximidade e as diferenças entre a antiguidade e o contemporâneo.

Dessa forma, ao buscar escavar essa trajetória que diz respeito a Hayao Miyazaki entendemos que razões éticas levam o diretor a não aceitação do que se passa no Japão e no mundo. Visto que a ética é uma prática, temos a sua não passividade e seu engajamento em protestos, suas entrevistas que não cessam em retornar sempre ao ponto da preservação/destruição do meio ambiente. Como Foucault (2014) coloca, uma atitude ética é também política e por isso vai além do dizer. Dessa forma, aqueles que governam se veriam obrigados a levar a questão em conta de alguma maneira. Ainda, se entendemos que a natureza e seus deuses são símbolos sagrados para Miyazaki, percebemos que tanto o ponto de partida antropológico quanto o filosófico corroboram o seu modo de ser e suas práticas. Entendemos que há um trabalho de si sobre si mesmo e dessa forma esse sujeito se faz memorável, imprimindo por meio de seus hábitos seu *ethos* e se tornando visível para os outros nesse processo. Neste tornar-se visível, a produção de imagens cinematográficas, sejam elas de animação ou não, passa por um outro entendimento do que toma como estética.

Rancière (2013), estudioso da imagem numa perspectiva filosófica, propõe que numa época, como a que estamos no início do século XXI, o entretenimento popular passou pelo processo de industrialização e produção em massa. A arte que era considerada estética, sob a égide da inutilidade e inacessibilidade, agora pode ser qualquer coisa, tudo pode ser arte<sup>19</sup>. Esse movimento obriga o cineasta a imprimir sua marca numa arte já existente, própria para o consumo com roteiro e atores pré-modelados e já palatados pelo público. Contudo, a animação representa uma possibilidade frente a esta problemática, pois com essa materialidade que contradiz o ator, os “cineastas, narrativos ou contemplativos, saberão dar as mais diversas encarnações”(RANCIÈRE, 2013, p. 13).

Rancière (2013) diz que a fábula cinematográfica é uma fábula contrariada, uma vez que para que pudesse continuar depois da revolução estética foi preciso que se afirmasse contra

---

<sup>19</sup> O que Rancière entende por estética é um modo de pensamento que se desenvolve sobre as formas da arte e que procura dizer em que elas consistem enquanto formas do pensamento. Portanto, não é um juízo de valor, mas um certo domínio da poética, isto é, se dá na capacidade da relação e da associação do modo do pensamento.

a indústria. Para que não fosse servil teve de ir contra si, seu próprio domínio. Tal explicação do autor retoma a linguagem do cinema como a linguagem das imagens. E de acordo com sua perspectiva, o cinema tem a possibilidade de recuperar sua potência por meio do visível, toda vez que recorre as falas, pode-se entender como uma adição literária que retira suas graças. Dito de outro modo, o cinema, sendo primordialmente imagético, não teria a necessidade de apelar à outra linguagem que não a do mostrar para fazer-se entender. Assim, talvez nessa subversão esteja Miyazaki em seu árduo trabalho anarquista, já que o belo da imagem pode vir da contradição do visível ao que se entende por narrativo, como na cena em que Chihiro chora de alegria ao se lembrar do nome de Haku e suas lágrimas ascendem em direção ao céu, por conta da queda das personagens. Ainda, o Porquinho da Índia se diverte inocentemente brincando com as lágrimas da personagem. Nessa cena icônica, vemos como o cineasta pode colocar em cena imagens e signos polivalentes que, na era estética, são as novas formas de ficção. São imagens que falam e que calam. Temos muitas possibilidades que só veem à tona por meio desse mostrar do diretor. A alegria que puxa as lágrimas para cima, mesmo durante a queda, a natureza que brinca com a (in)felicidade das lágrimas alheias. É uma cena que tem sua potência no visível e não no dizível (Figura 5).

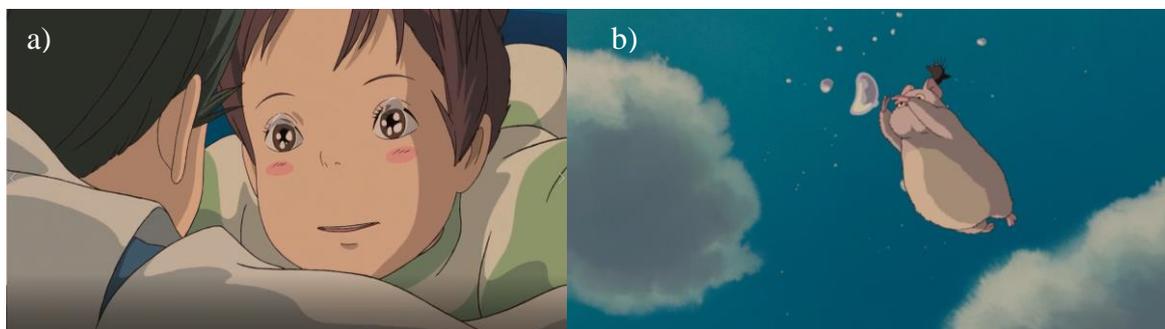


Figura 5. Sen to Chihiro no Kami kakushi - A linguagem das imagens.

Rancière (2013) discute ainda do nome presente e ausente, o que também nos leva de volta à Viagem de Chihiro, uma vez que os protagonistas têm o nome ausente em si mesmo e presente no outro, o outro é sempre necessário. O que faz do herói miyazakiano proibido de esquecer, o que fez, ou o que tem de fazer, ainda que o lembrar seja fruto da coletividade, como é a própria obra de animação.

Parece nos que em Miyazaki temos a linguagem cinematográfica que se opõe àquela imagem que se destinava a uma semelhança, temos um elemento de discurso autônomo que no lugar da afetação do palco do cinema dito vulgar por Rancière (2012), apresenta um ponto de vista profundo que registra “as intensidades mudas e o barulho anônimo do mundo e da alma (RANCIÈRE, 2012, p, 54)”. Para Rancière (2012) o cinema tem o poder de fazer com que o silêncio verbal signifique. Não são necessárias as palavras, tão queridas pela literatura, para que ele possa significar, e ainda, o cinema faz com que a dimensão do verbal seja pós-literária, o papel do cinema é colocar a imagem plástica em movimento, para este autor. Neste percurso observamos que esse posicionamento do diretor<sup>20</sup> é visível não só em seu cinema, mas em suas atitudes do dia a dia, como observado na Figura 6 abaixo em que o diretor protesta em sua vizinhança contra as armas nucleares produzindo uma atitude diante do mundo (cuidado de si), que se dá a dizer e a mostrar enquanto uma forma de subjetividade.

---

<sup>20</sup> Entendido como uma função que em sua pensabilidade e nos seus modos de fazer se instaura como instância discursiva.



Figura 6. Miyazaki e a ética de si.

Essa questão, ao ser explorada de modo ainda mais aprofundada com a ética de si, Foucault (2010) explica que a começar de Marco Aurélio, a finalidade do ser imperador ou chefe, inclusive considerando o meio profissional atual, é a de ser si próprio. E ao não se esquecer dos cuidados de si, de preocupar-se consigo, ele encontrará o que lhe é próprio enquanto liderança. “A prática de si identifica-se e incorpora-se com a própria arte de viver (*a*

*tékhne tou bíon*). Arte de viver, arte de si mesmo são idênticas tornam-se idênticas ou pelo menos tendem a sê-lo” (FOUCAULT, 2010, p. 185). É uma prática que tende a ser permanente. Além disso, diferentemente de um pião que depende de impulso externo, o sujeito deve se impulsionar na direção de si mesmo, de seu centro, de modo a imobilizar-se, fixar-se em si mesmo movendo-se constante e continuamente.

Ao voltarmos àquele conceito de sujeito anarquista proposto por Passetti (2005, p. 10) e a Figura 6, veremos que: “Para o anarquista a consciência se ergue na prática, nas mobilizações, na vida das associações. Experimenta-se a utopia. O espaço para tal, é a associação, e esta não depende de propriedade e de seu correlato, a fronteira. A associação é nômade”. Além de todas as manifestações de Miyazaki em seu fazer artístico e artesanal, em seus posicionamentos, na Figura 6 acima, é possível ver essa consciência que se ergue na prática, um sujeito que se decide a construção de uma ética de si. Isso porque a resistência política se dá nas relações do si, talvez, unicamente nessa relação do sujeito, ainda que em meio a impossibilidades, se levarmos em consideração não quem produziu a imagem do cineasta, mas o que a imagem diz sobre este respeito.

Dessa forma, um sujeito ético pouco se modifica, e embora seja possível desejar uma mudança total, geralmente se descobre o mesmo, falando sobre o mesmo objeto. O que é mais passível de mudança é, no fim, a sua perspectiva. Poderíamos assim, pensar nessa ética enquanto prática de si, que é constante e contínua em torno de si, nos trabalhos de Miyazaki, até mesmo nos últimos filmes de sua carreira: *Ponyo* e *Kaze tachinu*. O sujeito que se impulsiona na direção de si mesmo não muda o si, mas pode mudar a perspectiva. É por isso que se olharmos profundamente as mesmas questões estão lá: a guerra, a poluição, o sofrimento do meio ambiente, os aviões e todas os outros tipos de máquinas que possam vir a ser criadas por ele. Isso porque, à primeira vista, *Ponyo* pode parecer um filme mais direcionado ao público infantil, enquanto *Kaze tachinu* se direciona a um público mais adulto. Então o que pode parecer à primeira vista uma mudança radical no conjunto de sua obra, na verdade pode ser uma mudança de perspectiva.

A mudança de perspectiva não significa dizer que esse sujeito é dono ou ainda fundador de uma discursividade, uma vez que, como vimos, ele se constitui em meio a uma ordem discursiva própria de sua cultura e época. Contudo, também não significa dizer que esse sujeito se constitui por meio de práticas de sujeição, pois acreditamos que ele se constitua por meio de

práticas de liberação, de liberdade, de maneira autônoma, retomando assim, a *parrhesia* que Foucault coloca como a “fala-livre”, a “fala-coragem” como um tipo de poder, a partir da cidadania, de falar sobre o sentido de seus atos e de suas decisões. Essa fala parrhesiasta implica coragem porque implica risco. E é assim que vamos descobrindo as regularidades que se apresentam desde a constituição do sujeito às práticas de si.

É pensando nessa regularidade que encontramos as personagens mulheres, sejam crianças, jovens, adultas ou idosas, em evidência, ainda que em uma sociedade patriarcal como a japonesa. Encontramos seus enredos girando em torno de guerras, de questões ambientais e religiosas japonesas, pouco importando a tendência globalizadora ou ainda “americanizadora” enfrentada pelo Japão no período pós-guerra e até os dias atuais. É a coragem de manifestar contra a energia e as armas nucleares, como vimos na imagem anterior. É ainda ter o que dizer contra a exploração da natureza e sua devastação, seja ela voluntária ou acidental. Fazendo assim, Miyazaki assume o risco de falar, ainda que isso implique falar politicamente e ainda que se coloque à margem, por isso, vemos seu trabalho como o do adulto, anarquista, soberano, pirata, piloto de si, já desdobrado, artístico. É um trabalho que muda, que sempre surpreende porque é de exercícios e tentativas de navegar em espaços heterotópicos onde se dissolvem os absolutos de autoridade e liberdade (PASSETTI, 2005).

## 6 SINGULARIDADE E UNIVERSALIDADE<sup>21</sup>: DO SUJEITO E DO PODER

Para entender as estratégias de Foucault ao voltar seu olhar para o ser humano é preciso explicitar que ele evitava a análise estruturalista tendo afirmado que seus escritos, aulas, ideias, não se constituíam enquanto teoria ou método. Para Foucault, o século XVIII transformou os estudos do homem, uma vez que a partir de Kant temos o homem enquanto sujeito e objeto do conhecimento. De acordo com Kant, o homem é um ser envolvido pelo seu corpo físico, pelas relações sociais e linguísticas, visto que necessita e utiliza os três âmbitos em seu cotidiano. A partir dessa possibilidade de entendimento Foucault, arqueologicamente, propõe pensar em termos de “discurso-objeto” de modo a questionar discursos sedimentados socialmente numa linearidade pelas ciências, culturas, sociedades. Ao promover o distanciamento em relação a esses discursos, Foucault passa a questões genealógicas a fim de investigar como os discursos são utilizados, ou qual o seu papel na sociedade. (RABINOW; DREYFUS, 2005)

Em meio a um movimento arqueogenealógico, Foucault abre possibilidades para pensarmos o sujeito em relação com os objetos, as ações dos outros e ainda em relação consigo mesmo. Esse movimento toma por base o saber, o poder e a ética de si. Gregolin (2008, p. 92) assevera:

Produto histórico de práticas discursivas, o sujeito é reportado a posições possíveis de subjetividade. Não importa quem fala, mas o que ele diz, ele não o diz de um lugar qualquer. Assim, além de terem uma memória (repetibilidade) e materialidade, os enunciados estabelecem relações com quem os enuncia. Ao analisar essas relações, não se buscam as intenções, mas essas posições do sujeito, que podem ser ocupadas por aqueles que preencherem certas condições - normas institucionais ou jurídicas, status ou função que ocupa – e elas dizem quem pode legitimamente vir a ocupar a posição de sujeito.

Assim, esse sujeito disperso pode ocupar posições diferentes de acordo com a ordem do discurso vigente. Ainda de acordo com Gregolin (2008), o homem por meio do exercício do poder é capaz de agir voltando-se para si, acionando, por conseguinte, as tecnologias do eu. Sobre o assunto, Foucault (2004) explica que a hermenêutica das tecnologias de si estaria presente nos modos de agir, experienciar e praticar diferentes discursos que circulam por

---

<sup>21</sup> Utilizamos o vocábulo universalidade como aquilo que, nas regularidades, se dá na dispersão construindo uma universalidade do enunciado.

inúmeros canais e tão intimamente integrada em nossa sociedade que custa separá-la de nosso dia a dia. As tecnologias de si geralmente atuam em conjunto, contudo, cada tecnologia possui uma especificidade que se conecta ao ganho de habilidades ou atitudes específicas a fim de modificar a conduta individual. Dentro desse contexto, são quatro grupos de tecnologias principais: 1. “tecnologias de produção”; 2. “tecnologias dos sistemas de signos”; 3. “tecnologias de poder” ou de dominação; e por fim 4. “tecnologias de si que permitem aos indivíduos efetuar, com seus próprios meios ou com a ajuda de outros, um certo número de operações em seus próprios corpos, almas, pensamentos, conduta e modo de ser” (FOUCAULT, 2004, p.323). Acerca do assunto, Revel (2005) explica que as tecnologias são uma configuração de poder ainda nos dias de hoje.

Outro aspecto trabalhado por Foucault (2012) que é preciso ser detalhado antes de nos aprofundarmos é a questão do poder. Embora o autor, de acordo com Revel (2005), deixe claro que a questão central de seu trabalho sempre fora o sujeito, é necessário entender o modo como ele pensou o poder, pois essa relação será de notável importância para as análises que serão apresentadas nessa seção. Sobre o assunto o filósofo afirma:

(...) o estudo desta microfísica supõe que o poder nela exercido não seja concebido como uma propriedade, mas como uma estratégia, que seus efeitos de dominação não sejam atribuídos a uma “apropriação”, mas a disposições, a manobras, a táticas, a técnicas, a funcionamentos; que se desvende nele antes uma rede de relações sempre tensas, sempre em atividade, que um privilégio que se pudesse deter; que lhe seja dado como modelo antes a batalha perpétua que o contrato que faz uma cessão ou a conquista que se apodera de um domínio. (FOUCAULT, 2012, p.29)

O que ele afirma é que o poder é um exercício; não algo que se possui. Dito de outro modo, pode-se entender que alguém exerce o poder, não que este seja inerente a um indivíduo ou classe. Para Foucault (2012) não há uma classe dominante detentora do poder e sim um conjunto de posições estratégicas que, ao exercerem o poder, são reconhecidos pelos dominados. Ao que ele defende:

Esse poder, por outro lado, não se aplica pura e simplesmente como uma obrigação ou uma proibição, aos que “não têm”; ele os investe, passa por eles e por meio deles; apoia-se neles, do mesmo modo que eles, em sua luta contra esse poder, apoiam-se por sua vez nos pontos em que ele os alcança. (FOUCAULT, 2012, p. 29)

Dessa forma, entendemos que o enfrentamento é constante, sendo que, todos podem ser detentores de “micropoderes”; não sendo, portanto, característico que uma parte ou um lado tenha o poder e domine a outra parte que não o possui, já que primeiramente ele não entende o poder como algo que se possa possuir ou ter, e em segundo lugar porque ele está vaporizado por todos os espaços. O que localiza o poder são os efeitos que ele produz na rede de relações e sentidos em que se encontra, sendo esses efeitos de poder capazes de inscrever na história.

Esse sujeito inserido permanentemente nessa rede de micro-poderes está em permanente construção, ainda que, como explicado na seção 2, a sociedade faça com que o sujeito se acredite livre, único, dono do discurso, ainda que parte constituinte de uma massa social que preza pela norma. Nesse âmbito, das relações de poder, por meio das tecnologias do eu, o sujeito busca governar a si mesmo e aos outros. Para Gregolin (2008) os sujeitos são seres sociais, e os sentidos são históricos, os discursos medem forças a fim de que os micropoderes, que se espalham por todos os níveis sociais, estabeleçam verdades, contudo, são sempre verdades relativas. Por conta disto, quando consultamos a lista da franquia Princesas da Disney temos como suas integrantes originais: Branca de Neve, Cinderela, Aurora (Bela Adormecida), Ariel, Bela e Jasmim. O percurso de acesso a essas princesas se constitui por meio de sua historicização. A representação do papel monárquico de princesa estabelecida desde a década de 1930 pelos estúdios Walt Disney contribui para que esse saber fosse historicamente construído no ocidente.

Dessa forma, a subjetividade da menina – jovem, do menino – jovem é atravessada por um conjunto de saberes acerca do papel da princesa, ou do príncipe, que podem ser exemplos de sucesso, aquilo que todos querem ser. Esse saber também circula por meio da produção discursiva cinematográfica. Por sua vez, para entender o que tange a relação de poder, é preciso buscar identificar os efeitos de poder que se aplicam sobre a menina e o menino, que determinam seu modo de agir, objetivando esses sujeitos. A escolha de roupas, fantasias, postura, brincadeiras, até mesmo o tipo ideal de parceiro – o príncipe encantado, podem ser aspectos da conduta individual modificados pelas tecnologias de poder. Ainda, na relação do sujeito com ele mesmo, o processo de subjetivação na relação do discurso com a história e a sociedade, pensamos que as princesas da franquia Disney e suas histórias repetem o discurso em que a princesa é bela, magra, prendada, habilidosa, gentil, detentora de muitos dotes. A sociedade por sua vez repete para as meninas que elas são princesas, logo, o processo de

subjetivação acontece nesse exercício de poder: para que um dia possam se tornar princesas elas devem possuir naturalmente todos aqueles atributos. Os meninos, por sua vez, são um pouco menos subjetivados pela representação de príncipe, mas isso não quer dizer que as meninas deixem de objetivá-los dessa forma.

Acreditamos que esses temas que constituem nossa contemporaneidade possam ser questionados, problematizados, como outrora pretendeu Foucault ao falar sobre a ciência ou a história. Se não focarmos nosso olhar para esses constructos poderemos ser levados a acreditar que resultam de uma linearidade cronológica ideal, o que não passa de uma ilusão. As análises aqui pretendidas também não devem ser aceitas como definitivas, mas enquanto possibilidade espaço-temporal.

Para entendermos melhor, Gregolin (2008) propõe que os enunciados responsáveis pela subjetivação do sujeito são definidos por “identidades”. Para tanto, a autora defende que Foucault, quando trata da subjetividade, a relaciona com práticas e técnicas utilizadas pelo sujeito em um jogo de verdade. Sendo o processo de subjetivação diferente de acordo com a ordem do discurso vigente, pensamos então nos enunciados que já mobilizamos nos enredos quando falamos das princesas de Miyazaki. Nesse caso ao pensar em Nausicaä, Kushana, Sheeta, San e Ponyo temos um conjunto de saberes distintos que atravessa o enunciado da nobreza; as princesas são diferentes. No caso da Franquia Princesas criada pela Disney, as primeiras integrantes eram todas jovens adultas, belas, magras etc; já nesse conjunto aqui destacado as possibilidades são outras. É possível ser princesa desde pequena, utilizando roupas simples como o vestido de Ponyo e assim permanecer. Dito de outro modo, para ser princesa não é necessário ter as roupas e sapatos transformados por mágica, como o vestido de baile e sapato de cristal de Cinderela, isso porque Ponyo está sempre descalça e utiliza o mesmo vestido no filme todo. A conduta e o modo de ser característico das princesas de Miyazaki é a coragem. Ainda que Kushana seja uma vilã, não é possível apagar o fato de que ela é uma guerreira, corajosa e que também luta pelo bem de seu povo, tomando atitudes que se mostram erradas, mas a fim de exercer seu governo. Assim, por meio da comparação das princesas dos filmes de Miyazaki percebemos que não só as idades são diferentes, mas a aparência física, o tipo de reino, a motivação, que não encontra seu clímax no encontro amoroso – o beijo do príncipe encantado, o amor verdadeiro, o resgate pelo herói. Toda essa tecnologia de signos, que permite

utilizar símbolos para significação, funciona como dispositivo de singularidade nesses enunciados de Miyazaki.

Tais reflexões nos remetem ao conceito de norma, visto que estes enunciados fílmicos circulam para além de um significativo público asiático, alcançando sempre um expressivo público ocidental, como já mencionado. Dessa forma, pensamos em como acontece o re-conhecimento desses enunciados para o público no qual estamos inseridos, o ocidental, fazendo remissão às considerações tecidas no início desse trabalho. Revel (2005, p.65) explica que para Foucault: “A norma corresponde à aparição de um bio-poder, isto é, de um poder sobre a vida e das formas de governamentalidade que a ela estão ligadas”, sendo o pensamento da norma um marco de separação entre o normal e o anormal, entre o lícito e o ilícito. Esta norma se relaciona à tecnologia do comportamento humano a fim de provocar uma transformação dos indivíduos sendo, portanto, uma configuração de poder presente em nossa sociedade.

Sobre o poder, Revel (2005) assevera que para Foucault o poder é exercido, configurando, portanto, relações de poder. Dessa forma, quando pensamos em enunciados disciplinadores da massa, aos quais as crianças do ocidente são expostas, encontramos uma grande oferta de modelos difundidos por modos de imitação e formas ritualizadas – mesmo por suas brincadeiras. Percebemos que o cinema de animação ocidental, por meio de sua série de princesas, exerce poderes sociais que influenciam diretamente as práticas identitárias. Os discursos que são produzidos pela mídia de massa “cumpre funções sociais básicas tradicionalmente desempenhadas pelos mitos - a reprodução de imagens culturais, a generalização e a integração social dos indivíduos” (GREGOLIN, 2008). Este discurso normativo das princesas opera um poder que é capaz de transformar o modo de ser do corpo social, e ao fazer isso os insere em uma comunidade imaginada, ou no que chamaremos de massa.

Não obstante, nos indagamos acerca dos efeitos causados pelos enunciados orientais de Hayao Miyazaki ao serem re-conhecidos pelo público ocidental. Estando imerso em relações de poder, o enunciado fílmico oriental precisa de alguma força para conseguir circular nos circuitos cinematográficos ocidentais, visto que, para Foucault, o poder não é exercido em apenas uma direção. Nesse jogo de regulamentação de saberes, os enunciados dialogam com enunciados de outros espaços da vida social, como o religioso. Por isso, partindo do que consta na entrevista do cineasta, Miyazaki afirma que (2009) quando retoma a personagem Nausicaä

e sua história, diz que não era seu objetivo fazer com o que o filme ou a personagem tivessem qualquer conotação religiosa. Para o diretor, o ideal era que os *ohmus* parassem em frente a personagem, mas como o bando era muito grande e todos estavam correndo sem nenhum controle, isso não foi possível e Nausicaä acaba morrendo; depois, ao ser segurada pelos tentáculos do *ohmu* que salvara na infância, ela ressuscita. Para Miyazaki isso foi um problema, porque, para o diretor, Nausicaä não deveria ser uma “santa” como Joana D’Arc, uma vez que sua motivação era individual. De acordo com ele, se ela não devolvesse o filhote ferido ao bando, ela nunca se perdoaria e isso custaria sua vida. Contudo, o único jeito de retomar a personagem seria pela ressuscitação e é isso que acontece. Temos um deslocamento de princesa para deusa. A princesa Nausicaä não estava dormindo como Branca de Neve ou Aurora, ela estava realmente morta. Ainda, sua salvação não depende de um par romântico, na figura de um príncipe, e sim da própria natureza.

Foucault (1995) elucida que a emergência e a circulação de determinados enunciados só podem acontecer em determinado local e em determinada época. Para o autor uma sociedade, dentro de seu regime de verdade, faz com que os enunciados funcionem enquanto verdadeiros. Dessa forma, há uma leitura possível para a circulação do enunciado que traz Nausicaä enquanto princesa para o oriente, enquanto para o ocidente sua personagem pode ser deslocada para outra posição sujeito, fazendo com que ela seja vista ainda como deusa, ou santa. Não se trata da consciência, do entendimento, de uma pessoa ou de pessoas, como as meninas que mencionávamos antes; trata-se de um regime produtor de verdades dentro da sociedade.

Assim, nos perguntamos sobre as possibilidades de uma princesa: Uma jovem bela e magra pode ser uma princesa? Sim. Essa jovem pode usar as mesmas roupas que o povo que governa? Sim, caso não saiba que é uma princesa, caso esteja disfarçada ou sob ação do vilão. A princesa pode consertar objetos pelo reino, como um moinho? Não, essa seria uma tarefa para os súditos. Uma princesa pode ter um laboratório onde conduz experimentos arriscados? Nunca se viu atitude semelhante. A princesa pode lutar com armas, se arriscar em frente a exércitos? De modo algum. A princesa deve ser protegida por todos. Bem, como já vimos Nausicaä usa roupas iguais a de seus súditos, ela ajuda em todas as tarefas do reino, comanda os guerreiros e ainda é cientista. Para a franquia de princesas Disney esse discurso não seria verdadeiro, não estaria de acordo com as regras, contudo, há aqui uma problematização, ela não pertence ao verdadeiro de princesa, mas ao mesmo tempo é princesa. Nesse sentido, Foucault

(2012, p.29) expõe: “Trata-se de alguma maneira de uma microfísica do poder posta em jogo pelos aparelhos e instituições, mas cujo campo de validade se coloca de algum modo entre esses grandes funcionamentos e os próprios corpos com sua materialidade e suas forças”. Não se trata de um estúdio de cinema lutando contra o outro, mas de enunciados que se relacionam em rede e que travam uma batalha acerca de um domínio discursivo e imagético.

Além disso, entendemos por meio desse estudo que o fato da expressiva bilheteria alcançada pelos filmes de Hayao Miyazaki, sua distribuição por circuitos orientais e cada vez mais pelos ocidentais, ou ainda as indicações e prêmios recebidos não diminui a singularidade de suas contribuições. Essa constatação está calcada na afirmação de Foucault (2009) acerca da necessidade de renunciar ao poder para alcançar o saber. Entendemos que há uma tradição de marginalização do singular, como veremos na próxima seção, entretanto, o conjunto de regularidades presente nos enunciados organizados por Miyazaki nos mostram traços de singularidade que são resultantes dos processos e das lutas que o atravessam e o constituem. Encontramos, portanto, discursividades distintas ao longo das seções, de modo que nos leva a reconhecer um arquivo, conceito este que será aprofundado posteriormente, que traz uma forma de objetivação/subjetivação de temas, de personagens, de modos de produção fílmica, tecnologias etc. Dessa forma, nesta seção, em particular, trataremos dos modos de fazer cinema de Hayao Miyazaki pelos quais ele revela as técnicas de si e as práticas de si, que são práticas cinematográficas que trataremos a seguir.

### **6.1 A linguagem cinematográfica: entre a prosa e a lírica como um fazer poético no regime estético**

Neste momento, esclarecemos que trataremos o cinema de animação como cinema. Embora possa haver técnicas diferenciadas, não o consideramos menor ou outra coisa. Portanto, adotaremos a mesma nomenclatura: cinema e utilizaremos a marcação cinema de animação quando for preciso diferenciar algum aspecto. Dedicar-nos-emos ao estudo dessa linguagem, que mesmo sendo relativamente nova em termos tecnológicos, no sentido concedido pela contemporaneidade, faz parte de nosso dia a dia. Para tanto, voltaremos alguns anos, um século, talvez um pouco mais. Num primeiro momento o cinema foi comparado ao teatro e por não dispor da projeção da voz em conjunto com a imagem, muitos lugares dispunham de um

“comentarista” ou “explicador” que apontava para a tela durante o filme e explicava o que estava acontecendo. Um exemplo, de acordo com Carrière (2015), seria a África, continente em que o cinema fora levado para atualizar os colonizadores que lá estavam. Quando africanos, geralmente os chefes das tribos, eram convidados para uma exibição, duas questões culturais afetavam o acesso à linguagem dos filmes. Primeiramente, a base de sua tradição oral os impedia de compreender aquela sucessão de imagens mudas; segundo os aspectos ligados a questões religiosas relacionadas ao islamismo. Como muitos africanos eram convertidos ao islã e para algumas correntes dessa religião as imagens são consideradas um grave pecado, muitos desses chefes ficavam de olhos fechados durante a exibição dos filmes. Dessa forma, Carrière (2015, p.10) afirma que “em todo filme, há uma região de sombra ou uma reserva do não visto”, ao se referir a este caso específico.

A questão, segundo Carrière:

Não surgiu uma linguagem autenticamente nova até que os cineastas começassem a cortar o filme em cenas, até o nascimento da montagem, da edição. Foi aí, na relação invisível de uma cena com a outra, que o cinema realmente gerou uma nova linguagem. No ardor de sua implementação, essa técnica aparentemente simples criou um vocabulário e uma gramática de incrível variedade. Nenhuma outra mídia ostenta um processo como esse. (CARRIÈRE, 2015, p.14)

Isso nos mostra que em pouco mais de 120 anos, do surgimento dos filmes até hoje, para a percepção de grande parte das pessoas, entender e interpretar um filme é algo possível, mesmo que a complexidade do enredo exija alguns minutos de reflexão. Ainda que a última cena de alguns filmes nos permita reinterpretar tudo o que havíamos compreendido até então, a maioria das pessoas é capaz de compreender o que vê na tela sem o auxílio de um “explicador”. Os sons, a iluminação, o posicionamento da cena e de sua montagem, tudo significa. O ser humano se tornou capaz de entender a linguagem cinematográfica com grande velocidade, em relação à outras linguagens. Dito de outra forma, há um entendimento geral das imagens projetadas em movimento.

Tal linguagem, com suas variantes, se desenvolveu rapidamente. O cinema foi se expandindo e dilatando suas regras, ao mesmo tempo em que os espectadores eram conduzidos por meio da prática de leitura a compreender sua gramática específica. As pessoas que frequentam o cinema se tornaram capazes de ver a imagem, ouvir o som e ler as legendas,

quando presentes e por meio desse fazer simultâneo compreender o que nos está sendo mostrado. Assim, percebemos uma linguagem com uma “gramática” e uma “sintaxe” própria e que, por meio de seus recursos, dão origem a processos narrativos, os quais podem se construir e constituir de/por deslocamentos de foco, sobreposições de imagens, associação de planos, etc. A questão que Carrière (2015) aborda é que essa linguagem, a do cinema, poderia ser universal, estando à disposição de todos.

Dito isto, pensamos que um dos motivos pelos quais não ficamos diferenciando cinema de cinema de animação é por conta da questão do que se entende como realidade, já que a mesma se constrói por meio de imagens – verbais ou icônicas, as quais, no jogo de sua constituição, podem se dar como um efeito, uma ilusão, tanto em instâncias materiais como sensório-perceptivas. Assim:

O cinema pode (ou pôde em certa época) literalmente nos possuir: ele se apodera de nós, nos domina e manipula; e ainda nos absorve, nos ilude. Aqui temos um paradoxo. O cinema faz uso da ilusão precisamente por ser uma sequência de fotografias postas em movimento, sonorizadas e então projetadas em uma determinada área; precisamente por ser uma arte baseada na realidade (...) (CARRIÈRE, 2015, p. 64)

O trabalho do cineasta, portanto, está em distorcer, encobrir, disfarçar, distender, reforçar essa produção que joga com a ilusão, com o irreal. O filme pretende passar uma realidade ao seu espectador, mesmo que seja essa uma possibilidade. Quando o filme não consegue provocar o sentimento de credulidade do público, ele não ganha uma vida independente, tornando-se datado, fadado ao esquecimento. Sendo uma animação ou não, o filme deve ser capaz de fazer o uso dessa ilusão proposta pelo cinema, ilusão esta que se dá, no caso do cinema, não só por meio do roteiro, das imagens, mas também pelos efeitos técnicos/tecnológicos.

Dito isto, evidenciaremos nesse momento o enredo de Nausicaä, em que há um conjunto de realidades funcionando. O mundo exterior enuncia e ecoa dentro do mundo interior da narrativa, visto que tanto o nosso planeta Terra, quanto o planeta do filme, que não sabemos qual é, estava sendo devastado. Sabemos que “acidentes” ambientais de grandes proporções desde a década de 1950 foram registrados e amplamente divulgados, como o caso da poluição com mercúrio em Minamata, na região sul do Japão, causando doenças, mortes e grande devastação por muitos anos, até 1997 quando a região foi declarada limpa novamente. Ainda

no final da década de 1960 um derramamento de óleo na Inglaterra causou a morte de muitos animais, o que se repetiu em 1984 no Alasca quando o navio petroleiro Exxon Valdez colidiu com um rochedo e contaminou uma área de 250 km<sup>2</sup>. Ainda em 1984, em Bhopal, na Índia, mais de 3 mil pessoas morreram em decorrência de um vazamento de gás de isocianato de metila. A década de 80, mesma do lançamento do filme de Miyazaki, ainda foi palco da explosão da usina nuclear de Chernobyl na Rússia. (NAIME, 2010)

Sobre este processo em particular, diz o cineasta:

Eu estava muito irritado naquela época. Confesso que estava bravo com a situação geral do mundo, entre outras coisas (...) Além de estar chateado pelos problemas ambientais eu estava preocupado com os caminhos que a humanidade estava tomando e em especial os japoneses. (MIYAZAKI,2009, p. 392, tradução nossa)<sup>22</sup>

Nesse caso, vemos o diretor ocupando a função-autor, este lugar, anteriormente vazio, do qual se enuncia na produção filmica, ao produzir a “realidade” e colocá-la como um exercício de ilusão, de forma cinematográfica. Além disso, podemos refletir ainda sobre a mentira do cinema descrita por Carrière (2015) como este efeito da ilusão cinematográfica na luta que não machuca, a arma, que apesar do barulho, nunca mata, os golpes coreografados que nunca acertam o alvo. De acordo com o autor, a mentira é descoberta quando vemos os atores na *première*, em entrevistas, cercado por *paparazzis*. Todavia, nosso objeto de estudo é outro. Na animação não há atores para serem vistos nos lançamentos, assim, a morte representaria a morte? Enfim, alguém morre de verdade no cinema? Miyazaki (2009, p.337, tradução nossa) diz: “Com Nausica eu comecei a imaginar mesmo se uma pessoa como ela poderia existir (MIYAZAKI,2009, p. 337, tradução nossa).”<sup>23</sup> Seria possível pensar que um desenho animado teria uma conexão com a realidade maior que um filme representado por atores de carne e osso?

Inevitavelmente o cinema parte de uma realidade, ou de um efeito dela, seja ele de animação ou não. Essa realidade permite ao público acompanhar, entender, interpretar, aquilo que é exibido diante dos seus olhos. Contudo, é também o cinema que é obrigado a iludir com

---

<sup>22</sup>*I was extremely irritated at the time. I confess I was angry about the general state of the world, among other things. (...) In addition to being upset by environmental problems, I was also concerned about where humanity was headed, and especially about the state of Japan.* (MIYAZAKI, 2009, p. 392)<sup>22</sup>

<sup>23</sup>*“With Nausica I really began to wonder if a person like her could really exist”* (MIYAZAKI,2009, p. 337, tradução nossa).

maior frequência. As mentiras do cinema são vastas e há inclusive especialistas nisso, como os editores, ou ainda os responsáveis pelos efeitos visuais, efeitos especiais, os sonoplastas. Tudo no cinema tem por base a realidade e a mentira. Alegações são feitas o tempo todo de que, a vida real está sendo exibida diante de nossos olhos, contudo desprezam as probabilidades de nos depararmos com as cenas típicas dos filmes de ação.

Todavia, essas histórias e cenas estão lá e se repetem ano após ano em inúmeros lançamentos cinematográficos evidenciando que para tais filmes as “Perguntas razoáveis não contam mais. O que conta é o estilo da cena” (CARRIÈRE,2015, p.75). O autor deixa claro nesta assertiva que a preocupação na produção cinematográfica não está atrelada àquilo que se entende como realidade e/ou como mentira, mas ao modo de produzir determinados efeitos cênicos, sejam eles de ordem verbal (roteiro), e/ou audiovisuais (sons e efeitos especiais). Assim, este modo de produzir mantém dizeres que se repetem. O mesmo, o atualizado e o ressignificado, não escapam de um “controle do dizer” ao mesmo tempo em que os olhos encontram uma fuga nesta mesma forma de controle. Então,

Isto nos mostra até que ponto os olhos podem permanecer sem ver, por mais de uma hora e meia, em consequência do poder quase assustador dos nossos hábitos de percepção, de nossa rejeição secreta pelo fora do comum, por tudo o que perturba e desconcerta. Cinema: uma força que suaviza a realidade. (CARRIÈRE, 2015, p. 79)

Assim, também o cinema de animação ganha força dentro do mundo real, uma realidade desenhada. Pode parecer improvável que desenhos sejam entendidos como realidade, todavia, ao suavizar a realidade o cinema possibilita também o reverso; o desenho da floresta também é suavizado, ou seja, o desenho passa a ser cada vez mais a floresta que faz parte do nosso mundo. Miyazaki (2009) apresenta uma parte inalcançável dos seres e que a fantasia do cinema poderia representar. De acordo com ele,

A história da humanidade existe em um *continuum* de tempo que compreende o passado e o futuro, mas no momento em que alguém nasce agora, nesse momento, em 1978, ele ou ela já perdeu algumas oportunidades ou possibilidades, incluindo a chance de nascer em outra época. Ainda assim, nós podemos aproveitar nos divertindo em mundos fantásticos. E este desejo por essas oportunidades perdidas, ou por outras

oportunidades também pode ser o que mais nos motiva dentro dessa indústria. (MIYAZAKI, 2009, p. 18, tradução nossa)<sup>24</sup>

Pensando nas possibilidades e diferentes realidades a que estamos expostos pelo simples fato de frequentar a sala escura do cinema é preciso considerar ainda o tempo. Voltando nosso olhar atentivamente a esse ponto um segundo de filme, classicamente, é composto por vinte e quatro quadros e cada quadro pode mudar completamente uma cena. Ou seja, a vigésima quarta parte de um segundo faz diferença no tempo de um filme.

Didi-Huberman (2011) nos diz que estar diante de uma imagem é estar diante do tempo. O presente atualiza a imagem, o passado da imagem é sempre atual e a imagem continua e se estenderá diante de nós para o futuro, sendo um elemento de duração. Assim, de acordo com Didi-Huberman (2011), uma imagem possui mais para recordar e mais para alcançar do que cada um de nós poderá viver para ver. Isso porque, também Deleuze, que trata o cinema como a arte da imagem em movimento, segundo Rancière (2016), diz: o caminho pelo qual as imagens passam, em todos os sentidos, as modificações que se propagam na imensidão do universo fazem com que a imagem seja e não represente.

Rancière (2016, p.6) explica que para Deleuze o cinema possui dois tempos por trás do tempo cronológico. Guiado pelo princípio da causa e efeito, há um tempo que ele denomina “aion: o tempo do acontecimento puro”. O diretor separa do enredo e das personagens a sequência dos acontecimentos puros. Assim é possível focalizar objetos, faces, detalhes, luz, de um ato simultâneo em que cada imagem seja decomposta em acontecimentos do tempo puro. Existe a possibilidade desse tempo no cinema de animação que, igualmente, pode fazer com que o desenho se constitua em quadros isolados de destacamento – objetos, faces, detalhes entre outros – e, ao mesmo tempo, sequenciais na construção do tempo. Então, há o tempo estático quando se busca dar destaque há algum elemento isolado e o tempo em movimento quando estamos na sequência da narrativa.

---

<sup>24</sup> *Human history exists in a continuum encompassing both the past and the future, but the moment someone is born into this present instant, into 1978, he or she already lost certain opportunities or possibilities, including the change to be born in other ages. Yet we can still enjoy ourselves in a different fantasy world. And this yearning for other, lost possibilities may also be a major motivators for those of us in the industry.* (MIYAZAKI, 2009, p. 18)

Miyazaki (2014) diz que uma imagem que se move parte de uma ideia unidirecional, afinal o filme continua, não importa se olhamos para ele ou não. Assim, percebemos uma diferença na forma de estruturar suas produções, já que Carrière (2015) afirma que a tendência cinematográfica é cortar e saltar de ação em ação, cena em cena, de um mesmo cenário. Miyazaki, em seu movimento contínuo, não necessariamente avança a progressão do roteiro. Não há em seus filmes essa necessidade de cortes que fazem com que o filme seja composto continuamente por ações. Para Miyazaki, em entrevista para Roger Ebert (2002), muitos diretores têm medo do silêncio, ainda mais quando ele tange o público infantil. Todavia, a partir do ponto de vista dele, se o filme for apenas ação, a pessoa se sentiria anestesiada, sendo necessário, portanto, um momento para respirar, compreender, interpretar o que o filme transmite. Esse momento que se dá por meio de uma pausa, “*ma*” (間 em japonês), pode fazer com que a tensão que cresce no filme aumente ainda mais e não o contrário, como muitos temem. Sobre o “*ma*” Cavallaro (2015, p. 65) explica que:

Nos momentos sem ação, descansos, pausas, sentindo o espaço e o tempo, intervalos entre os eventos e a “respiração silenciosa” do protagonista (...) como resultado, estes momentos silenciosos de *ma* levam o público a experienciar mutuamente o mundo contemplativo dele (CAVALLARO, 2015, p. 65, tradução nossa).<sup>25</sup>

Carrière (2015, p. 101) aponta para o movimento contrário a este momento de pausa para a contemplação – respiração/silêncio – quando se trata da produção ocidental e assevera:

(...) com demasiada frequência, num ritmo insistente ao ponto de se tornar opressivo, nos impõem uma visão, uma única visão, e as chances de entrarmos nós mesmos na cena, de trazermos conosco um pouco de nossas emoções e ideias, estão cada vez mais ameaçadas, diminuídas, rechaçadas.

Miyazaki propõe um tempo diferente para sua narrativa; um tempo que no ocidente muitas vezes é preenchido por ações, que para o diretor servem para anestesiarem o espectador. Uma anestesia que o impede, por sua vez, de contemplar o enredo, as imagens, a fotografia, a

---

<sup>25</sup> *in the moments of non-action, rest, pause, feelings of space and time, intervals between events and “silent breath” of the protagonist (...) as a result, such silent ma moments moved the audience mutually to experience his contemplative world.* (CAVALLARO, 2015, p. 65, tradução nossa)

trilha sonora, até mesmo de se envolver emocionalmente com as personagens, trazendo um pouco de si para dentro dos quadros cinematográficos.

Nesse ponto, é necessário tocar em uma outra questão que diz respeito à linguagem cinematográfica. Nesse caso, ultrapassamos a linguagem para chegar aos gêneros. Muito se fala em narrativa cinematográfica e cinematografia poética. O cinema lírico, embora muito heterogêneo, abarca os filmes que ocupam certa posição marginal por seus questionamentos, sejam eles temáticos ou técnicos. De acordo com Pérez Bowie (2011) a lírica cinematográfica também circula por meio de outras nomenclaturas como cinema antinarrativo, antirrealista, cinema poético, autoconsciente, entre outros. O autor ainda explica:

Não obstante, penso que se trata de uma denominação significativa a medida em que a poesia implica uma subversão ou transgressão dos usos linguísticos comuns, uma constante vocação experimental e o intuito de abrir novos caminhos que permitam o acesso a um tipo de conhecimento inalcançável pelo exercício da razão. (PÉREZ BOWIE, 2011, p. 1, tradução nossa)<sup>26</sup>

Dessa forma, o lirismo no cinema se dá por conta da posição contrária de artistas e intelectuais que, contrários ao cinema que se tornava cada vez mais padronizado, uniforme, previsível, até mesmo alienante, buscavam significar as imagens, os ângulos, o regime do olhar do espectador. Esse tipo de cinema requer ação do público, ao contrário da passividade de leitura imagética do cinema de entretenimento. Dito de outro modo, um filme que não provoca reflexões, um filme que seja assistido, compreendido e acaba ao sairmos do cinema, entende o público como espectador passivo. Um filme que causa um incômodo, curiosidade, possibilidades distintas de interpretação, questionamentos, por sua vez espera que o público participe ativamente de sua construção, constitui parte do que se conhece enquanto lírica cinematográfica. Temos o cuidado de reafirmar que essas características marcam parte dessa modalidade, que assim como a nomenclatura, é heterogênea e pode compreender ainda muitos outros fatores.

Ademais, quando Eikhenbaum trata do cinema enquanto lírico, o leitor do filme corresponde ao leitor ativo do livro, que busca preencher lacunas, interpretar, partindo do

---

<sup>26</sup> *No obstante, pienso que se trata de una denominación significativa en la medida en que la poesía implica una subversión o trasgresión de los usos lingüísticos habituales, una permanente vocación experimental y el intento de abrir nuevas vías que permitan el acceso a un tipo de conocimiento inalcanzable mediante el ejercicio de la razón* (PÉREZ BOWIE, 2011, p. 01)

literário para ler o cinematográfico. Todavia, como o cinema se desenvolveu em linguagem própria, passa a não necessitar sempre do verbal, uma vez que o pictorial seria o que tange todo o gênero (HELLER, 2013). Pérez Bowie (2011) ao retomar o mesmo Eikhenbaum trata das pausas silenciosas, ou “fermatas” e ainda da linguagem musical cinematográfica expressada pelos efeitos sonoros e canções. Para Eikhenbaum, o cinema propõe uma atitude de contemplação da trama e da realidade, da vida em comparação com a arte. Dessa forma, não se trata de ser exposto a uma sucessão de imagens; há de se exercer uma função em relação a trama, um papel que extrapola as salas de exibição e que inundam a vida do público.

Miyazaki, diferentemente deste modo frequente do fazer cinema ocidental, faz com que esse tempo seja perceptível, como quando em *Hauru no Ugoku Shiro*, Sophie senta para comer e observa a cidade a partir da colina (Figura 7). Ou ainda, de maneira mais perceptível, quando Sophie, Maruku e Kabu Atama estendem as roupas no varal à margem do lago e sentam para observar, e em silêncio contemplam o cenário (Figura 8).



Figura 7. Hauru no Ugoku Shiro – Sophie lancha e observa a cidade.



Figura 8. Hauru no Ugoku Shiro – Sophie, Maruku e Kabu Atama após estenderem as roupas no varal.



Figura 9. Hauru no Ugoku Shiro – Sophie após estender as roupas no varal.

É possível observar ainda que Sophie encontra-se praticamente na mesma posição, tanto na Figura 7 como na Figura 9. Para Miyazaki, além da passagem do tempo, a permanência em um estado é um ponto a se observar, uma vez que em seus filmes, embora haja um sujeito causador de um dano a personagem, uma bruxa, um feitiço, por exemplo, a permanência em um estado é um ato de escolha da personagem, geralmente motivada pela identificação com aquela forma. Isso acontece com Sophie. Podemos ver que a personagem da Figura 9 está ainda mais à vontade com sua forma e permanece imóvel como vimos na Figura 7. A permanência é uma ação. A personagem se identifica com a velhice e não se move para voltar a sua forma jovem. Assim, da cena que vemos na Figura 7 quando comparada a Figura 8 temos a mesma visão sobre a personagem que também permanece com o mesmo pensamento sobre ela.

O mesmo ocorre quando Chihiro, em *Sen to Chihiro no Kami kakushi*, embarca no trem e vemos o cenário passando junto com a personagem (figura 10 e 11). Durante essa jornada até a casa de Zeniba não temos diálogos. É um tempo de reflexão para que o público consiga sentir o filme, as personagens, o espaço. A velocidade dos movimentos, das cenas e da passagem dos frames obrigam o espectador a seguir adiante, todavia a forma de seguir é diferente. Estabelecendo uma relação com o que temos em Miyazaki, retomamos Pérez Bowie (2011, p.4, tradução nossa) ao afirmar que o diretor, oculto até então, nesse momento passa a ser procurado: “Se reivindica, então, a figura do diretor como artista, como sujeito de uma “escrita” pessoal, de um “estilo” próprio. O lirismo se manifesta, assim, por meio da subjetivação do olhar sobre a realidade.”<sup>27</sup> Sendo assim, um cinema que se afasta, que se mantém à margem das previsibilidades do cinema de massa, ocidental e oriental.

---

<sup>27</sup> *Se reivindica, entonces, la figura del director como artista, como sujeto de una “escritura” personal, de un “estilo” propio. El lirismo se manifiesta, así, en la subjetivización de la mirada sobre la realidad (PERÉZ BOWIE, 2011, p. 4, tradução nossa).*



Figura 10. Sen to Chihiro no Kami kakushi - Chihiro e seus amigos embarcam no trem.

O cinema lírico, do qual tratamos, não deixa de narrar sua história, assim como a prosa poética no meio literário. Há, porém, uma resistência à repetição das narrativas consolidadas, ou dos moldes do cinema que visa apenas o entretenimento. Assim, como no poema tudo significa, a métrica, o tipo de rima, as metáforas, no filme, a luz, os sons, as pausas, o ângulo, a filmagem, tudo significa. É importante frisar que um filme pode ter mais ou menos características líricas, ser produzido em qualquer momento ou lugar, não havendo, portanto, uma classificação rígida, como um período em que todos os filmes produzidos em determinado local estariam classificados como líricos. Não, o que há em todas as obras, assim classificadas, é a resistência à subordinação a tudo o que implica o cinema de entretenimento, hollywoodiano, ou ainda, de massa. Vejamos a continuação da cena retratada na Figura 5, logo abaixo, na Figura

11. O cinema de entretenimento busca ações, personagens, sequências de acontecimentos. Na prancha de figuras abaixo, contudo, temos personagens sem rosto nem história além da espera.



Figura 11. Sen to Chihiro no Kami kakushi – Paisagens ao caminho da casa de Zeniba.

Ao observarmos, ainda esse conjunto de imagens (figuras 7,10,11 e 12), estamos diante de uma representação constante de jornadas, caminhos, percursos realizados pelas personagens. Tal fato nos leva a questionar sobre a “ambivalência”<sup>28</sup> do olhar proposta por Alloa (2015, p.10) que trata dos limites da imagem. Assim, o que vemos no conjunto apresentado se limita também a uma visão da personagem. Então, o que se dá por finito em um quadro acaba indo além, não

<sup>28</sup> Alloa explica que há um paradoxo que se instaura pelo olhar a imagem no sentido de que ela apresenta também o que está ausente, “presentificando” o que está fora dela, distante dela. (ALLOA,2015, p. 10)

se apropriando de um limite do pensamento. Dito de outro modo, a partir da imagem da vida na cidade, do que há após cada estação, qual seria o sentimento e o pensamento de cada um retratado nesse período de *ma*? Estas indagações ao mesmo tempo em que se subtrai do olhar, “se excede em permanência, não reconhecendo nunca os limites da sua própria razão” (ALLOA, 2015,p.10). Como são apresentadas no momento de pausa é possível imaginarmos, criarmos, não recebendo todas as respostas.

Destacamos, assim, o poder da imagem, de evocar, também, o que está ausente. Este poder que junto com a visibilidade revela principalmente aquilo que está no campo da invisibilidade, entende-se aqui não das coisas não-ditas, mas das ditas na invisibilidade do visível. Tomando por exemplo a Figura 11, poder-se-ia perguntar: quem moraria na casa do *frame* a? Seria mesmo uma casa ou seria um hotel? Quem são as pessoas em b? A criança em d espera alguém? A imagem possui essa capacidade de ir além, e gerar a ambivalência daquilo que está representado e que ao mesmo tempo não é (ALLOA, 2015).

Ebert (2012), quando entrevista o cineasta japonês, afirma que Miyazaki diz que os vazios, os espaços de *ma*, são intencionais em seus filmes. A relação das personagens com o tempo é diferente e assim a relação do público com o tempo e as personagens torna-se outra. Afinal, “nossa noção do tempo é tão relativa, tão vinculada à duração média da nossa passagem pessoal pelo planeta, que somos profundamente incapazes de imaginar uma duração muito longa” (CARRIERE, 2015, p.107). Poderíamos estender esta afirmação pensando no público infantil, que mesmo no ritmo frenético contemporâneo e na velocidade da tecnologia tem uma relação diferente da do adulto com o tempo.

Evocamos ainda por meio dessa pausa proposta por Miyazaki, o que Rancière (2012) chamaria de palavra muda ao falar da relação entre cinema e literatura. Segundo o filósofo, esta relação numa dimensão mais profunda poderia fazer falar, portanto, o que é mudo, o que o diálogo das personagens, o que as relações entre eles não podem explicitar, mas que nesse momento possibilita o entendimento de “signos não audíveis”. Os momentos de pausa, que são concedidas às ações, provocam o público, fazem o público entender em profundidade ou o fazem mergulhar numa ausência de significação, que concede força imagética ao filme. (RANCIÈRE, 2012)

Tendo em vista que também há uma relação forte entre a literatura e a produção cinematográfica, pensando-se na produção por imagens, das imagens e com as imagens,

Rancière (2012, p. 58) comenta: “Por ser arte de natureza visual, o cinema precisa reduzir esse excesso de visualidade pelo qual a literatura se projeta imaginariamente além de seus próprios poderes”. Assim, em um livro poderíamos literalmente ler os pensamentos das personagens, ou o que um pensa em relação ao outro e assim expandir o quadro do que o autor nos faz conhecer. Em um filme, se o recurso do *voice over*<sup>29</sup> tivesse sido empregado, ou se tivéssemos a passagem ininterrupta de uma cena a outra, com a velocidade do desenrolar das ações, teríamos esse excesso de visualidade ou de saber “dado”. Com a pausa temos uma presença muda, e que depois, por tê-la contemplado, o público é capaz de produzir diferentes efeitos de sentido. Pausa que se repete na prancha de figuras abaixo:

---

<sup>29</sup> *Voice over*: recurso utilizado pelo narrador, observador ou personagem, em que a fala é colocada sobre a imagem sem diálogos de modo a narrar um pensamento ou cena.



Figura 12. Porco Rosso – Porco segue viagem com seu avião quebrado.

Vejamos que em *Porco Rosso*, nas figuras acima, o personagem aparece transportando o avião quebrado, quando o filme poderia ter mostrado apenas a sua chegada na oficina do sr. Piccolo. Assim como em um livro, a descrição de uma jornada pode provocar o mesmo efeito “ambos retiram sentido à ação, peso a suas intrigas.” (RANCIÈRE, 2012, p. 59). Temos uma quebra de todas as perseguições para um momento de pausa em silêncio no qual a personagem viaja e nós viajamos com ela. Em toda essa sequência apresentada acima as ações são limitadas; embora algo aconteça, não temos o uso da palavra. A pausa proposta por Miyazaki adiciona uma quebra à sequência de aventuras e permite que o público reflita um pouco sobre o filme, assim como o personagem reflete sobre os acontecimentos. Neste momento de ruptura da sequência de ações, tanto o personagem quanto o público passam por um “*ma*”.

Dito isto, é importante frisar que, como a poesia conta com diversos movimentos e correntes, no cinema isso também se dá. Dessa forma, quando pensamos em Miyazaki e em seu cinema enquanto lírica cinematográfica estamos tratando desses aspectos que levantamos e que o aproximam de uma narrativa lírica, não de um poema surrealista, por exemplo. Dessa forma, entendemos que nos é possível tratar dos aspectos que tangem à narrativa, como as personagens, espaço, tempo, enredo, e da mesma forma, nos aproximar, talvez, do que se conhece por prosa poética, em âmbito literário. Paixão (2013) deixa claro que a prosa poética, como o próprio gênero propõe, tem por fim narrar uma história, sendo, portanto, uma narrativa que se utiliza de figuras típicas do gênero lírico. As aliterações, metáforas, elipses, sonoridade, são mobilizadas a fim de constituir a prosa. Ademais, Paixão (2013, p.153) explica:

Textos dessa natureza destacam-se por apresentarem um deslocamento inesperado em relação aos modelos habituais, justamente porque conseguem desenvolver na prosa uma criação dotada de carga poética. São exemplos da prosa levada ao estado da poesia, mas sem abrir mão do plano narrativo – ou extensivo.

Assim, entendemos que em maior grau em alguns filmes e em menor grau em outros, podemos aproximar Miyazaki desse tipo de narrativa. Seus deslocamentos em relação ao que se espera do cinema de animação para o público infantil não deixam de narrar, mas o aproxima da construção de uma narrativa poética. Pode parecer estranho este ato de utilizar ainda teorias literárias para falar de outra arte autônoma, o cinema. Contudo Pérez Bowie (2008) assevera que a literatura por ser uma arte anterior ao cinema, e por suas semelhanças e diferenças é capaz de promover resultados muito profícuos para a arte cinematográfica. Dessa forma, o que chamamos de cinema lírico e que vem a ser uma possibilidade para visualização de Miyazaki e sua obra é um cinema que não se esgota por meio da narrativa – enredo. Ou seja, se distancia da palavra, tão cara para a literatura.

Ao retomarmos a questão da jornada das personagens, apresentadas nas Figuras 7, 8, 9, 10 e 11, percebemos com o enredo que ela poderia se livrar do feitiço se realmente tentasse, mas o feitiço simplesmente a identifica com a idade que ela leva no dia a dia, mesmo antes da personagem ter sofrido o dano. Sophie se considerava azarada e fadada a herdar a loja de chapéus do pai, o que a fazia triste, melancólica e desinteressada no que dizia respeito a juventude, como sair, conhecer pessoas e fazer amigos. Assim, o feitiço da bruxa faz com que ela ganhe a aparência que sentia que tinha. Suas decisões faziam com que ele permanecesse, o

que também pode ser observado em Chihiro. Quando Zeniba transforma o bebê e o corvo, a bruxa explica que eles poderiam ter se livrado daquela forma há muito tempo, mas estavam se divertindo com a nova aparência e não tinham vontade de voltar. Nestes dois conjuntos de enunciados que se relacionam a feitiços temos um movimento contrário ao que geralmente ocorre nas histórias maravilhosas. Normalmente, o personagem, ao ser vitimado por um feitiço, é paralisado, cai em sono profundo, é transformado em objeto ou animal que o impede de seguir uma vida normal e que faz com que ele parta numa jornada a fim de reverter o feitiço, ou que espere um milagre que possa desfazê-lo. Isso é facilmente observado, por exemplo, em *A Bela e a Fera* em que a Fera deve encontrar um amor verdadeiro para voltar a ser humano e os empregados da casa transformados em objeto nada podem fazer a seu favor. A mesma questão pode ser observada em *A princesa e o sapo*, ou *A bela adormecida*, *Branca de neve e os sete anões*, em que apenas um beijo teria o poder de romper o feitiço. Em Hauru ou Chihiro as personagens partem em uma jornada, mas a jornada passa a ser de autoconhecimento para Sophie. Enquanto a personagem é desanimada, acomodada, não gosta de aventuras, o feitiço não pode ser rompido, todavia, quando ela assume atitudes que se alinham com a juventude que perdera, ela mesma é capaz de quebrar o encanto. Em Chihiro, as personagens não se mantiveram apáticos diante do feitiço e tiveram contato com o mundo exterior, viajaram de trem, conheceram a tia, assim tanto o corvo quanto o bebê filho de Yubaba se divertiram muito mais na forma enfeitiçada que não faziam nenhum esforço para retornarem à antiga forma. Nesses casos, o personagem é ativo, protagonista de seu próprio destino; mesmo enfeitiçado, seu esforço é decisivo enquanto vetor da mudança. Já nas histórias dos outros exemplos não, a princesa ou príncipe foram enfeitiçados e apenas dormem ou esperam que alguém possa tirá-los daquela situação indesejada.

Além dos feitiços que foram lançados nas personagens já mencionadas, podemos abordar ainda o caso de Kiki. Embora não tenha sofrido nenhum dano externo, a personagem se fecha e por suas escolhas acaba sendo vencida dia após dia pela solidão, depressão, falta de motivação. Em nenhum momento a jovem bruxa confronta alguém mais poderoso, um mago, ou alguém que lhe queira fazer mal, contudo, Kiki tem problemas para relacionar-se com pessoas de sua própria idade e fazer amizades. Kiki sente-se presa dentro de si. Ela se dedica ao trabalho, aos relacionamentos que estes lhe proporcionam, mas recusa-se a participar do grupo de amigos de Tombo, personagem que tenta trazê-la para seu círculo de amizades.

Todavia, quando faz essas escolhas, ela não se sente feliz ou satisfeita, sua tristeza é tanta que chega a perder o poder de se comunicar com seu gato, Jiji. Assim como Sophie, o corvo e o bebê só poderiam desfazer o feitiço por conta própria, Kiki também carrega esse princípio, só conseguirá ter amigos, interagir, sentir-se feliz quando ela for capaz, quando ela quiser ir ao encontro dos outros e não continuar fechada em si mesma.

Assim sendo, recuperamos o conceito de função-autor, proposto por Foucault em 1969. Foucault (2000, p. 267) afirma que “o texto aponta para essa figura que lhe é exterior e anterior, pelo menos aparentemente”. Não se trata, contudo, de um ser empírico, mas de um processo complexo, que se constitui como um poder criador, que organiza de modo a perpetuar ou excluir enunciados daquilo que virá a ser a “nova-obra”. O nome do autor, de acordo com Foucault (2001), caracterizaria um modo de ser de um discurso, sendo igualmente falso buscar o autor no escritor empírico ou dentro da própria obra. A função-autor é exercida, portanto, no entre-lugar. Da mesma forma, Coito (2009) assevera que não se trata de um indivíduo, mas sim um conjunto de operações que envolve a seleção de enunciados que constituem a função autor.

Isto posto, observamos a função-autor sendo exercida pelo diretor Hayao Miyazaki, quando trabalha na composição de seus enredos, sendo que entendemos o autor enquanto o princípio organizador de cada um desses textos. De acordo com Foucault (2001) esse sujeito, enquanto ocupante dessa posição de autor, é fundador de discursividade, estabelecendo, assim, a possibilidade e a regra de formação de outros discursos, indo além de sua própria obra. Quando tratamos das personagens enfeitadas anteriormente abordamos uma possibilidade desse discurso que emerge na obra de Miyazaki. A partir do momento que uma obra infantil, ou infanto-juvenil, como Kiki pôde ser lançada em 1989 e abordar a temática da depressão, por exemplo, temos a formação de dizeres novos e a transformação de dizeres outros.

De forma semelhante, quando Miyazaki, exercendo a função-autor, desloca o resultado dos feitiços quando traduz *Howl's moving castle para Hauru no Ugoku Shiro*. Isso porque Sophie se identifica com a nova idade, e por algum tempo encontra-se confortável e adaptada à velhice. Igualmente em Chihiro, o corvo e o bebê se sentem tão bem enquanto passarinho e porquinho-da-índia que, mesmo sabendo que o feitiço era temporário e que já tinha esgotado o seu poder sobre eles, esses personagens não voltam à forma anterior de imediato. Assim temos uma nova possibilidade de leitura, novos efeitos de sentido para o próprio significado de “feitiço”. Deixando de ser algo sempre ruim, mesmo que tenha sido lançado com intuito de

prejudicar alguém, ele pode ser entendido de maneira positiva, depende do estado psicológico das personagens.

Outra questão que se liga à linguagem do cinema é o que tange ao sonoro, a trilha sonora e a sua pontuação. Chion (1994) pontua que o cinema não é uma mídia apenas visual e sim audiovisual, e que os espectadores também são áudio-espectadores. Embora o verbo utilizado seja “ver” para tratar do ato de assistir a um filme, é importante considerar como os sons podem mudar a percepção de uma cena. No caso do Studio Ghibli, em especial dos filmes dirigidos por Miyazaki, temos uma figura central, Joe Hisaishi. O compositor japonês trabalha com Miyazaki desde meados dos anos 1980 quando compôs a trilha sonora de *Kaze no Tani no Nausicaä* e a partir de 1989 as únicas trilhas sonoras para filmes de animação que compôs foram para Miyazaki (BELLANO, 2010).

A música e os sons de forma geral, por meio de seus efeitos, por vezes são responsáveis por diversas funções dentro de um filme, como unir ou separar as cenas ou enfatizar uma ação. Muitos aspectos, contudo, são culturais, isso porque se um animal representa sorte ou azar em uma cultura e em determinada cena, mesmo sem o ver na tela, o escutamos e isso pode significar que algo ruim acontecerá logo no filme. Para pessoas de outras culturas entretanto, ouvir tal animal pode não significar, ou ainda significar de maneira diferente (JULLIER; MARIE, 2009). O cinema, como uma linguagem também possui seus recursos de pontuação, tanto visuais quanto auditivos. O cinema mudo adaptou do teatro e da ópera um tipo de pontuação, como pausas, gestos, e ainda efeitos musicais, quando o filme era exibido em conjunto com uma música executada ao vivo ou em gravação. Dessa forma, o som sincronizado no filme não representa somente a possibilidade de pontuar e sim expande essa prática. Algumas pontuações estão previstas no roteiro. No caso do cinema de Miyazaki, ele envia durante a produção do filme, diversos *storyboards* para Hisaishi, que compõe e envia ao diretor, que por sua vez utiliza as composições como trilha sonora enquanto desenha. (BELLANO, 2010) Além disso, o produtor, ou editor de som, durante a montagem, posiciona a música para conseguir diversos efeitos em uma cena (CHION, 1994).

A pontuação é utilizada no geral como um segundo foco que duplica a imagem, ou seja, é um reforço, assim como a linguagem corporal reforça a fala no processo comunicacional. Bellano (2010) explica que nos filmes de Miyazaki normalmente temos a pontuação geral e por vezes temos uma pontuação negativa que aparece logo após a geral e que contribui com a

dramaticidade. Percebemos nesse estudo que, além do aspecto dramático, comentado por Bellano (2010), a pontuação negativa é utilizada nos momentos de *ma* já comentados. Assim, a cena que antecede o período de *ma* em *Porco Rosso* se liga ao período de não ação pela música de Hisaishi. Uma música romântica e triste começa a tocar no fim da ligação em que Porco e Gina discutem; essa música continua durante toda a viagem de barco, parando de tocar quando vemos o trem na tela. Assim, a música que ouvimos conecta os acontecimentos: o telefonema e a partida. O percurso no barco é um período para que o público se conecte às personagens, ao enredo, conforme a proposta de Miyazaki, e o ponto final é colocado nesse “parágrafo” pelo fim da música e repentino barulho do trem. Depois disso, temos outra sequência, com novo cenário, personagens, problemas.

Na cena que comentamos em Hauru, (Figuras 7, 8 e 9) temos uma conexão entre a primeira e a segunda, até acontecer uma mudança na terceira. A primeira cena de pausa em que Sophie observa a cidade que acaba de deixar é acompanhada da mesma música que escutamos quando ela e Maruku sentam em frente ao lago enquanto esperam a roupa secar. Contudo, quando a personagem fica sozinha há uma mudança na música tema e logo ela diz que nunca sentiu tanta paz na vida. A mudança, quase que imperceptível, acontece no que ouvimos e no que se passa com a personagem.

Em Chihiro (Figura 10) temos uma música que toca durante toda a viagem. Quando Chihiro está quase em seu destino, temos um close na personagem, um som de ênfase na música e a troca de quadros e silêncio quando aparece Haku acordando na sala de Kamaji. Isso acontece porque aquela música que ouvimos acompanha a jornada de Chihiro até a casa de Zeniba e está ligada ao protagonismo daquela personagem, não de Haku e seu acordar, assim, não poderiam estar conectadas. Seu fim indica também o fim daquela jornada, pois quando voltamos a ver o trem, a garota e seus amigos estão desembarcando na estação. Nesta cena, há uma trilha sonora predominante durante toda a viagem de trem que é interrompida quando a câmera volta a focar Haku, sendo tratado por Kamaji. Quando a câmera volta a mostrar Chihiro, a música não é retomada, visto que a viagem está terminada.

Assim, a edição de som é composta por diferentes tipos de pontuação da música de Hisaishi e contribuem para efeitos de sentido variados nos filmes. Em Rapyuta quando Pazu e Sheeta chegam finalmente à ilha, no céu há uma música que acompanha os dois, mas quando a câmera fecha seu foco nas personagens caídas ao chão, a música para e cria-se um momento

de tensão, propondo a pergunta de estarem ou não vivos. Quando Pazu levanta a cabeça, seguido por Sheeta que abre os olhos, a câmera foca a paisagem que estão vendo e a música retorna, mais alegre, mais alta (Figura 13). Este seria um exemplo clássico de pontuação negativa – ou seja, o silêncio é utilizado para aumentar a dramaticidade da cena – e logo o que acontecia antes, ou seja, a exploração do cenário é retomada, em movimento de câmera ascendente, por meio da continuidade também ascendente da música.

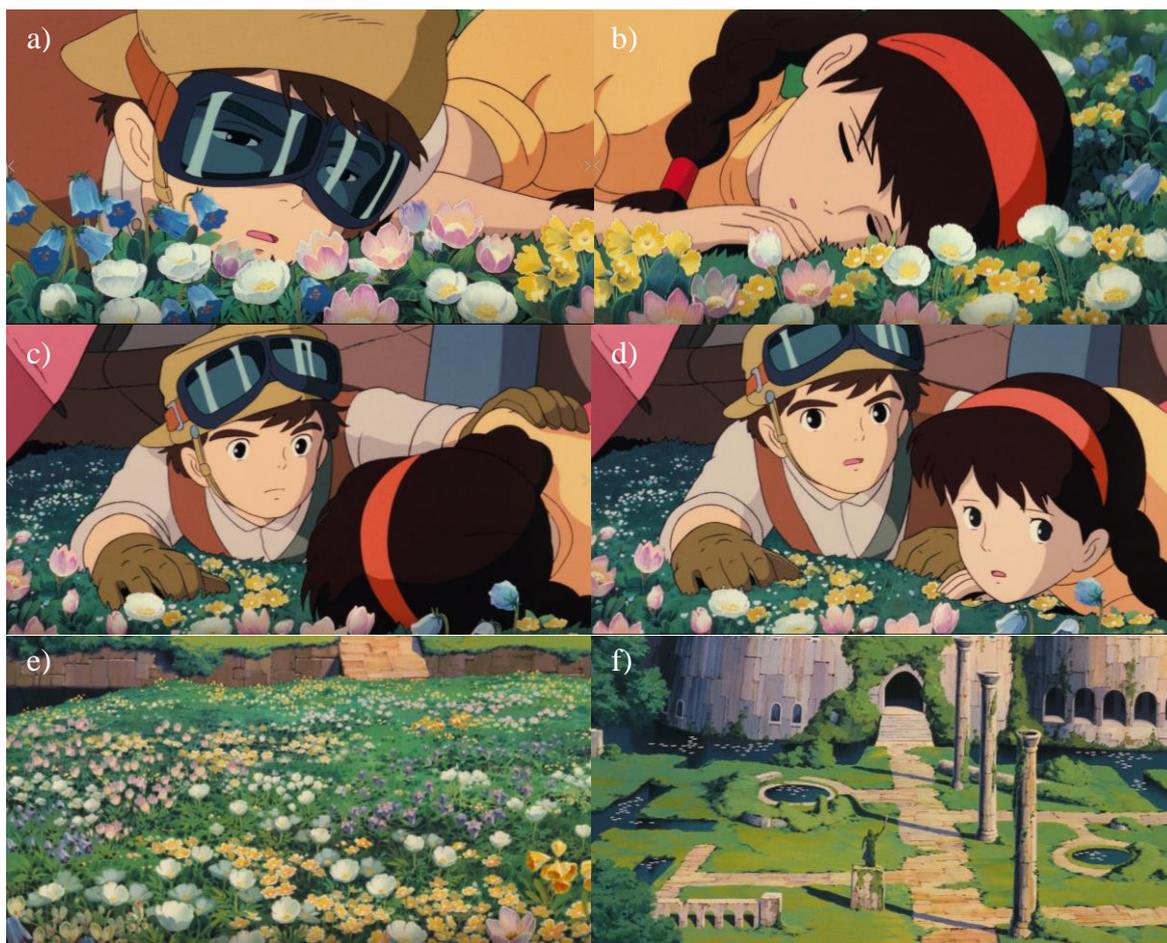


Figura 13. Tenkuu no Shiro Rapyuta – Pontuação sonora e visual.

A ausência de som, ou o silêncio, também significa. No filme Kiki, em que a personagem sofre para conseguir se relacionar com outras pessoas e está sempre sozinha, são momentos constantes em que não temos nenhum ruído ou música e estes momentos significam. Quando a personagem está sozinha em seu quarto, na padaria em que trabalha e até mesmo quando escolhe voltar para casa sozinha do que sair com os amigos de Tombo, nenhum som a

acompanha. De acordo com Jullier e Marie (2009) o silêncio também comunica e nesse caso os efeitos de sentido que se materializam são o de solidão, o de afastamento, o de reclusão (Figura 14). Quando está em seu quarto, mesmo que tenha um rádio, ela o liga em poucos momentos apenas para tornar a desligá-lo. Em alguns momentos o silêncio é tão grande que parece que a personagem liga o rádio para mostrar que não há nada de errado com o som do cinema ou do televisor que projeta o filme.



Figura 14. Mahou no Takkyuubin – A pontuação sonora e o isolamento da personagem.

Ademais, ainda de acordo com os autores, anteriormente citados, a música orquestral tocada por apenas um instrumento também pode provocar esse efeito de sentido de solidão, ou isolamento, é o que acontece no início do filme Chihiro, em que a personagem se sente sozinha por ter de mudar de cidade e de escola. Durante a cena em que ela vai no banco de trás do carro, a música *Ano natsu no hi* pode ser ouvida apenas com o som do piano. Quando ela decide ir à casa de Zeniba em busca de ajuda para seu amigo Haku, a música é ouvida novamente. Contudo, desta vez, outros instrumentos acompanham o piano. Essa diferença, embora sutil, favorece o entendimento de que a personagem, anteriormente, se sentia sozinha, agora se encontra acompanhada por novos amigos (Figura 15).

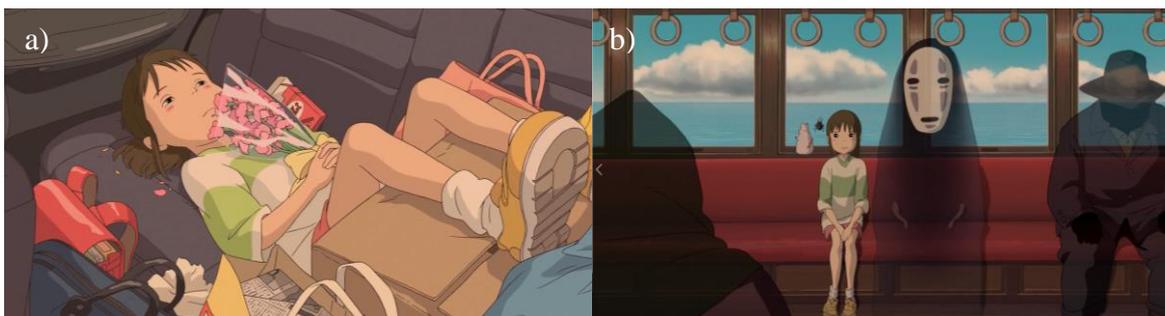


Figura 15. Sen to Chihiro no Kami kakushi– A pontuação musical e o sentimento da personagem.

Ainda em “A Viagem de Chihiro”, temos uma dupla pontuação final com a única canção cantada durante o filme e intitulada *Itsumo nando demo*. A canção resume a história de Chihiro, conta sobre a memória que fora esquecida como um sonho e que retorna como o nome de Haku. Fala ainda sobre o adeus que ela precisa dar novamente aos novos amigos. Em uma parte, a canção menciona um espelho que, mesmo quebrado, continua a refletir, ligando-se à cena em que as escamas de Haku se despedaçam no ar com o som de um vidro que se quebra (Figura 16). Para terminar, a letra diz que a luz que se precisa, a personagem finalmente encontrou dentro dela. O filme só acaba com o fim da música que o pontua ao retomá-lo.

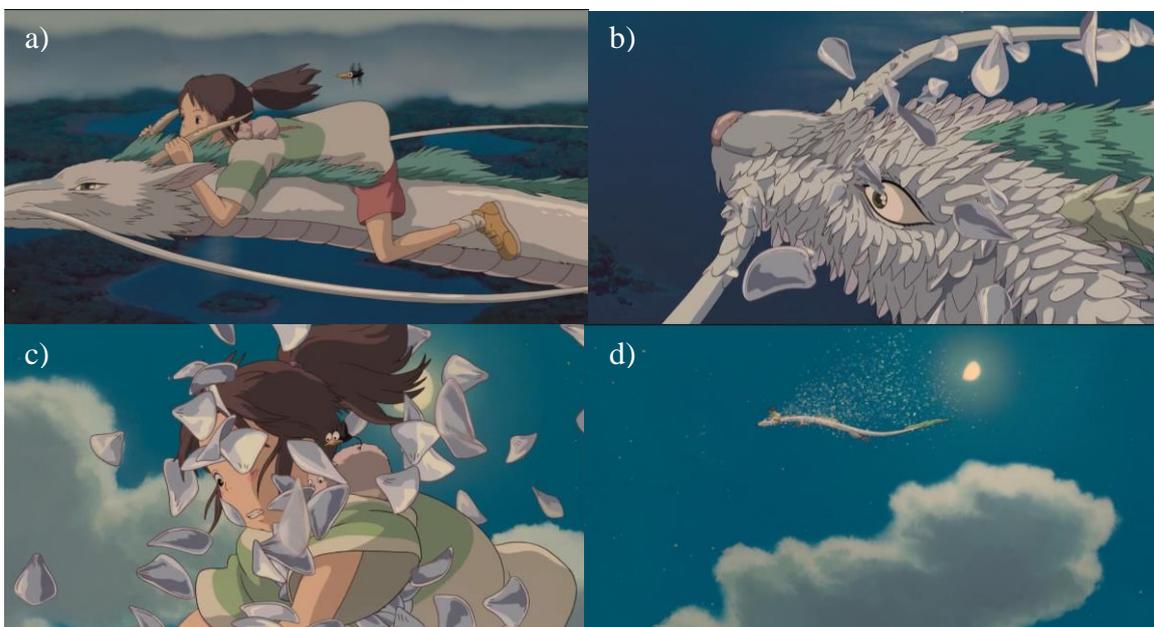


Figura 16. Sen to Chihiro no Kami kakushi– Trilha sonora como pontuação que retoma e fecha o filme.

A partir da análise desenvolvida com base em Foucault (2008) é possível mostrar, entre formações diferentes, que elementos discursivos completamente distintos podem ser formados a partir de regras análogas. Assim, a trilha sonora, embora seja totalmente diferente dos recursos imagéticos já abordados, contribui para a criação da atmosfera espacial das cenas, por meio de uma atmosfera que ajuda a criar, em conjunto com a imagem, os diálogos, as pausas. E embora sejam elementos distintos, heterogêneos, funcionam para mostrar o que Foucault (2008, p. 181) chama de *isomorfismo arqueológico*. Ou seja, atuam para um mesmo efeito de sentido.

Ao falar sobre tempo, nestes vários aspectos (contemplação, movimento, magia e som) não podemos desconsiderar o espaço, que trataremos por cenário. Os filmes trazem uma visão diferente sobre o tempo, por meio das pausas que influenciam nas ações e no movimento das personagens. Os momentos de pausa, imagética ou verbal, não impedem o avanço do filme, mas o ressignificam, agindo ainda em questões relacionadas com a visão da personagem imersas nas cenas. Sendo o tempo parte da categoria narrativa e o espaço também, é preciso refletir sobre ele.

Berger (1999) explica que algumas convenções sempre são feitas para denominar algo como real no meio imagético, seja ele a pintura, o desenho, o cinema etc. Essas convenções são realizadas pela ficção que é geral, está presente e é inerente à cinematografia. Assim, acreditamos que não é o fato da representação se dar por meio do cinema animado que faz desse tipo de filme menos real. Ou seja, o que consideramos são os efeitos de sentido que o cinema provoca em seu público.

Para Heidegger (1973), quando trata da questão da arte e do espaço, o mesmo toma o espaço como aquele que é ocupado por uma forma que pode se constituir por diversos materiais em meio a um movimento de inclusão e exclusão. Nesse trabalho, por conta da abertura que o autor confere aos materiais, acreditamos que se poderia pensar no filme como ocupante de um espaço artístico. Se voltarmos nosso olhar para os filmes de Miyazaki, podemos citar alguns cenários que se tornam pontos turísticos, ou que se tornam referência. Poderíamos citar o Paronella Park na Austrália que é inspiração de um dos cenários em *Tenkuu no shiro Rapyuta* (Figura 17), ou ainda a floresta de *Yakushima* (Figura 18) com suas árvores milenares que inspiraram as florestas em *Mononoke Hime*, ou mesmo a costa da Croácia para os cenários de *Porco Rosso* (Figura 19), e muitos outros exemplos.

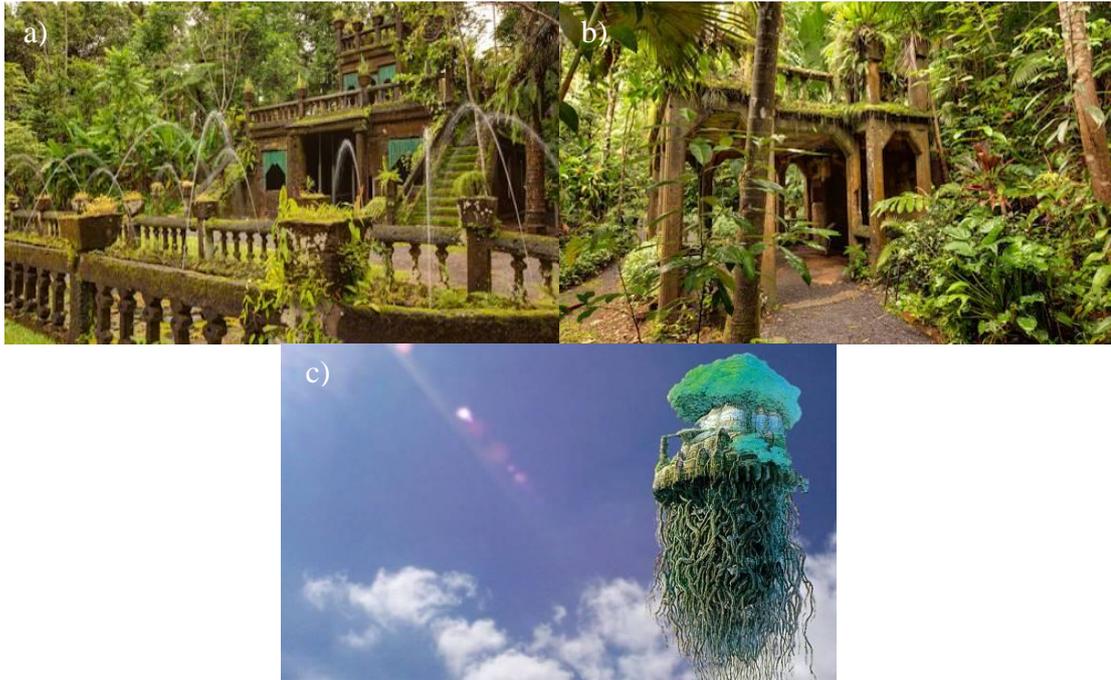


Figura 17. Paronella Park na Austrália inspiração para Rapyuta. Fonte (a;b): <http://www.paronellapark.com.au/>  
Fonte (c): <http://studioghilimovies.com>.



Figura 18. Floresta de Yakushima e Floresta de Mononke Hime. Fonte: <http://studioghilimovies.com>.



Figura 19. Costa da Croácia e Esconderijo de Porco. Fonte: <http://studioghblimovies.com>.

Dessa forma, retomando o raciocínio de Heidegger (1973) temos com esses cenários uma possibilidade de que a arte se torne obra da verdade. Temos o parque, a floresta, a praia que desvela o próprio “espaço verdadeiro”. Dotar algo de espaço significa desbravar, tornar livre e assim dar ao público a liberdade de espaçar tais lugares. Heidegger (1973) trata desse espaçar como relativo a espaço e que uma forma de o fazer seria atribuindo localização. Esta, enquanto objeto de arte, não necessariamente seria uma referência real, mas que dele parte, pois pensar o espaço na arte é pensar como ele produz o efeito de localização e não a localização em si.

Essa provocação de Heidegger (1973) nos transporta para ainda outros espaços, como os que Foucault (2001) propõe. Segundo ele há dois espaços, o de dentro e o de fora. Este, é sempre heterogêneo e nos atrai para fora de nós mesmos, dando origem a um conjunto de relações que gera posicionamentos. Esses posicionamentos se relacionam com todos os outros, e estes são, portanto o que Foucault (2001) chama de utopias e heterotopias. As utopias são sempre irreais, mesmo que possuam com o espaço real uma relação geral de analogia, seja inversa ou direta. As heterotopias, por sua vez, são o oposto, uma vez que são localizáveis e realizadas. Deste conceito, também surge a questão da heteropológia que seria uma leitura dos espaços outros, dos lugares outros, já que Foucault (2001) assevera que não existe uma única cultura no mundo que não se constitua de heterotopias, embora muito variadas e distintas. Para o filósofo francês, as heterotopias possuem algumas características que são: a diacronia, com o passar do tempo podem mudar de funcionamento, a justaposição de vários espaços e posicionamentos. Assim, como mostramos nesses cenários ou espaços que Miyazaki retoma e desloca apresentando em seus filmes, podemos ter a sobreposição de vários espaços que

significarão para o público. Ainda trata de um sistema de abertura e fechamento que ao mesmo tempo isola e torna penetrável e por fim é uma função (FOUCAULT, 2001).

Alguns desses posicionamentos se relacionam com outros, e esses são os que interessam a Foucault (2001): as utopias e heterotopias. As utopias são configuradas pela questão da ilusão – do irreal; por sua vez, as heterotopias são os posicionamentos reais. Ele descreve duas heterotopias principais: a heterotopia de crise e a de desvio. A crise é descrita como heterotopia da sociedade primitiva em que há lugares sagrados, proibidos, reservados aos indivíduos que se encontram, em relação a sociedade em estado de crise, a citar os velhos, as crianças, as mulheres de resguardo etc. Todavia, o filósofo alerta para o desaparecimento dessa heterotopia em nossa sociedade e sua pequena continuidade em colégios do séc. XIX, no serviço militar, em sanatórios, por exemplo. O desvio é tido como heterotopia de substituição, trata daquele cujo comportamento desvia em relação à norma ou a média: o infrator – prisão, o velho – asilo.

Observamos assim que o raciocínio de Foucault (2003) se estende à medida que postula a ligação das heterotopias com os recortes do tempo, ou heterocronias, que diria respeito a um funcionamento pleno quando há uma espécie de ruptura com o tempo tradicional. Assim temos a heterotopia de acumulação do tempo, como uma biblioteca, que tudo quer conter, e que está fora do tempo mensurável, e a heterotopia crônica, que podem ser exemplificadas por meio dos festivais e cidades de veraneio – o compromisso com o tempo é abolido e encontra-se tempo para si. Além disso estão ao mesmo tempo abertas e isoladas e possuem o papel de criar um espaço de ilusão que denuncia como mais ilusório ainda qualquer espaço real, ou seja, é uma função.

Sabemos ainda que a exterioridade atua na constituição dos sujeitos e que a subjetividade é de natureza socio coletiva sendo considerada como uma prática de subjetivação. Se for possível pensar o espaço como uma forma de relações, posicionamentos, podemos pensar as heterotopias em funcionamento neste processo uma vez que a exterioridade atua na constituição dos sujeitos. Já que a subjetividade é de natureza sociocultural e histórica, o lugar exterior seria integrante da subjetividade do sujeito discursivo.

Rancière (2012, p. 88) explica que no mundo, no teatro e no cinema, há uma capacidade de transformação chamada *performance*. Enquanto esta *performance* pode ser entendida para a expressão corporal dos artistas, a vemos estendida também nos cenários, temos um gesto performático do mostrar, uma construção cenográfica própria. O espaço liberta a arte para ser.

Assim, o espaço na animação abre caminho para a imersão cinematográfica; o personagem está em seu mundo, como se estivesse em meio a uma *performance* em *live action*.

### 6.1.1 A narrativa cinematográfica e a constante tradução: um traduzir-se também a si?

Diante da discussão realizada até aqui sobre o tempo e o espaço chegamos a outro ponto basilar da narrativa cinematográfica, que é a própria narrativa. Utilizamos palavras para explicar o mundo em que vivemos, com o qual nos relacionamos. E seguindo com Berger, perguntamos: mas afinal qual a relação entre o mundo e as palavras? Há uma lacuna entre o que vemos e as explicações que existem para tal fato. A questão é que “a maneira como vemos as coisas é afetada pelo que sabemos ou pelo que acreditamos” (BERGER, 1999, p. 10). Logo, se não sabemos sobre os deuses que povoam o oriente, nem sobre suas crenças, pessoas, lugares, cultura, veremos algo diferente, mais ou menos real, possível ou impossível. Assim, o sujeito escolhe a direção na qual olhar, porém este olhar se constitui enquanto uma via de mão dupla, pois olhamos para o exterior e para o interior, sempre. Esse movimento de retorno é o que proporciona o entendimento do outro por meio da relação que estabelecemos com o que nos é próprio (BERGER, 1999). Dessa forma, a narrativa de cada filme provocará efeitos de sentido diferentes de acordo com as relações que o sujeito estabelece com o que lhe é mostrado.

A narrativa cinematográfica tem por base o roteiro, que é um dos elementos menos visíveis a partir do momento em que o filme está pronto. É seu destino fundir-se, transformar-se em uma forma definitiva: o filme. Partindo dessa afirmativa de Carrière (2015) estabelecemos uma conexão direta com os estudos da tradução, principalmente aqueles que vertem sobre a tradução intersemiótica ou a adaptação, que trataremos sempre enquanto tradução.<sup>30</sup> Ao entender que ao roteiro cabe uma posição de invisibilidade, de apagamento, lembramos automaticamente das questões discutidas pela tradução, que também sofreu com o apagamento historicamente, e das diversas formas de entendê-la. Durante o desenvolvimento

---

<sup>30</sup> Este posicionamento se dá pelo fato de compreendermos que a marcação da tradução enquanto “semiótica” pode remeter a visão tripartida da tradução proposta por Jakobson (2000). Quando o autor nomeia a tradução entre línguas como “tradução propriamente dita” ele desconsidera as outras formas de tradução como tais, o que não é nossa intenção, uma vez que, como Derrida (2002) não entendemos que uma tradução seja considerada como tal enquanto as outras (semiótica e intralingual) sejam vistas como outros processos e tradução enquanto sentido figurado (BIRELLO, 2014). Dessa forma, falaremos sempre de tradução, nos reservando ao uso de outros termos, como adaptação, quando estivermos tratando de algum autor que opte pelo uso de tal termo.

dos estudos da tradução tanto o sujeito – tradutor – quanto as diferenças culturais sofreram um apagamento visando privilegiar o outro: o autor e sua cultura (CORACINI, 2005). Assim, ao arrolar que a passagem de uma mídia para outra é um processo tradutório pensamos que indiscutivelmente todo e qualquer filme seria uma tradução, do modo escrito, roteiro, para o visual, o mostrado. Ainda que essa tradução não seja de um texto literário é a materialização de uma forma verbal – o roteiro em uma forma imagética – o filme. Essa postura se dá, visto que, no trabalho de mestrado realizado anteriormente, já compreendemos, de acordo com Derrida (2002), que a tradução não se resume à passagem da materialidade verbal de uma língua para outra e que tanto o processo de tradução dentro de uma mesma língua quanto a tradução entre diferentes materialidades são traduções. Todavia, transitaremos entre os termos quando os autores referenciados optarem por adaptação ou tradução intersemiótica.

Para Boozer (2008) há uma indiferença que cerca o roteiro por parte do público, dos críticos e até dos estudiosos acadêmicos. Seria o fato de que nos últimos anos cada vez mais as adaptações de livros para filmes vêm ganhando espaço dentro da academia por meio de diversos estudos em diferentes áreas do conhecimento. Contudo, o roteiro permanece pouco estudado e reconhecido dentro dos estudos da tradução/adaptação<sup>31</sup>. Boozer (2008) afirma que o roteirista trabalha envolto em uma sombra; Da mesma forma, Venuti (1995) problematiza a atividade do tradutor como sendo invisível, em que a tradução é vista como uma obra de valor secundário em que o que importa seria o original. Neste viés, o roteiro de um filme adaptado teria então um valor terciário já que permanece envolto nas sombras como uma “pré-tradução”. Teríamos assim o livro como valor primário, o filme como secundário e o roteiro como terciário. Já em filmes que não partem do literário, o roteiro sofre ainda mais o apagamento enquanto sua tradução é evidenciada: o filme. Sabemos que Miyazaki não escreve seus roteiros em forma de texto e sim de imagens, já que trabalha com a construção de *storyboards* durante a produção de cada animação. Todavia, entendemos que o *storyboard* funciona enquanto roteiro para os animadores e demais membros de sua equipe.

Dito isto, retomamos o foco na tradução que tange esse trabalho, recorrendo a Boozer (2008) que reflete sobre a tradução de roteiros cinematográficos – para o meio imagético que vemos como filme. Partindo desse teórico, temos que, em nosso material de análise, o roteirista

---

<sup>31</sup>Embora tenhamos explicado que trataremos em nosso texto o processo de transposição de uma mídia para outra como tradução, nesse ponto mencionamos adaptação por estamos partindo dos estudos de Boozer (2008).

e o diretor são o mesmo sujeito empírico. Boozer (2008, p.2) explica que, historicamente, o roteiro sempre foi relegado a um passo temporário, uma etapa transitória entre o romance e o filme, ou a ideia e o filme. Dessa forma, esse projeto esquemático chamado roteiro nunca fora seriamente considerado pelos estudiosos ou por quem quer que fosse. De acordo com Boozer (2008) essa construção se justifica por conta da projeção literária de uma obra e do filme, e o entremeio, no caso o roteiro, não se constitui como obra final, sendo sua existência apagada, salvo em casos de roteiros publicados, tipicamente de filmes que não se originaram de obras literárias. Outra explicação para o apagamento desse “entrelugar”, de acordo com o mesmo autor, seria a sua variedade resultante de constantes modificações, uma vez que o roteiro pode passar por mudanças no decorrer das filmagens e do processo de produção. Ainda, quando se trata de uma tradução literária, não existe a possibilidade de levar ao público o roteiro que deu origem ao filme, assim, o leitor baseia sua leitura na forma literária con(sagrada) que na verdade não foi usada durante as gravações.

Dito de outro modo, apontamos a possibilidade de mudança de um roteiro com a tradução de Miyazaki do livro *Howl's moving castle* de Diane Wynne Jones (2001) para o filme *Hauru no Ugoku Shiro*. De acordo com Robinson (2013), Hayao Miyazaki não era o diretor deste filme, mas assumiu a posição após Mamoru Hosoda deixar a Ghibli quando o estúdio passou por um hiato de seis meses após o lançamento de *The Cat Returns*. Antes de Miyazaki assumir a direção do filme, o roteiro era um, traduzido de *Howl's moving castle* de Diane Wynne Jones (2001). Após a direção de Miyazaki, o roteiro tornou-se outro, ainda assim traduzido da mesma obra. Entendemos que o momento de contato com a obra também significa enquanto condição de produção. Queremos dizer que ainda que o filme tivesse tido início com Miyazaki, ele poderia ter modificado do *storyboard* várias vezes. Contudo, nossa atenção é toda dirigida ao filme ou ao livro, dificilmente voltamos nosso olhar para o roteiro, mesmo sabendo que ele é o ponto de partida para o filme que veremos na tela. Em *Howl's moving castle* a guerra é apenas uma possibilidade brevemente mencionada; em *Hauru no Ugoku Shiro*, ela é vivida e suas consequências são sentidas por todos as personagens.

Miyazaki (2014) explica que filmes sobre guerra são difíceis de fazer no geral, e no Japão mais ainda, uma vez que a sociedade carece de indivíduos com personalidade que se destaquem, que tenham visibilidade, ou mesmo que sejam independentes, e que essa é uma das grandes fraquezas da intelectualidade japonesa. Essa forma de pensar, de encarar o mundo, de

mostrar o que afeta a humanidade, faz com que Miyazaki ocupe a função autor de seu filme, e seu ponto de partida para isso, obrigatoriamente, é o roteiro. Miyazaki (2014, p. 290) afirma:

O Japão ainda não resolveu seu problema com as forças armadas. Talvez isso esteja relacionado com a falta de humanidade das antigas forças armadas japonesas. Ou talvez esteja relacionado com os aspectos fundamentalmente desumanos de quaisquer forças armadas. Ou talvez tenha relação com a falta de humanidade da história. (MIYAZAKI, 2014, p. 290, tradução nossa)<sup>32</sup>

Miyazaki trabalha com suas revoltas em *Hauru no Ugoku Shiro* e por isso a guerra é tão presente quanto a guerra que os Estados Unidos se empenhavam em travar no Iraque e que contribui para que o roteiro se transforme quando Miyazaki assume a direção do filme. A esse respeito Boozer (2008) diz que o roteiro pode revelar as transformações ocorridas desde o começo do processo tradutório, os diálogos entre as personagens, o que se caracteriza enquanto motivação para a tradução da obra específica e ainda o estabelecimento do conceito do filme durante o processo da tradução entre diferentes materialidades. Nesse mesmo sentido, Hattner (2013, p.35) explana o conceito do “vetor original” no intuito de expandir as reflexões que partem majoritariamente do texto literário para o fílmico. O teórico põe em foco outras “arquiteturas”, como ele conceitua, e que estão ainda em segundo plano; seria o caso abordado aqui, do roteiro e de sua tradução.

Nesse ponto, é importante frisar que a ideia que estamos defendendo aqui se diferencia em certo grau do que fora estabelecido por Hattner (2013), visto que o autor coloca que a *maioria* dos filmes que assistimos são adaptações, e nessa pesquisa defendemos a ideia de que *todos* os filmes, no seu modo de fazer e de sua possibilidade, são formas de adaptações. Se todos os filmes partem de um roteiro escrito, ou desenhado no caso do *storyboard*, e se essa fase é vista já como um processo de tradução, não há motivos para ignorar o roteiro nessa transposição. Enfatizamos esse aspecto porque como Miyazaki, entendido aqui como uma instância discursiva que é produzida ao se produzir os enunciados fílmicos, é roteirista de todos os seus filmes e poucos são traduções de livros, não deixamos de considerar que do roteiro à imagem fílmica há um processo de tradução.

---

<sup>32</sup>Japan still hasn't resolved its issue with the military. Maybe it's related to the inhuman aspects of the old Japanese military. Maybe it's related to the fundamentally inhuman aspects of any military. Or maybe it's related to the inhumanity of history. (MIYAZAKI, 2014, p. 290)

Entendemos que o trabalho do diretor, ao construir seus filmes, é análogo ao trabalho do tradutor, que também pode se dar de um modo de produção similar e, ao mesmo tempo, diferente como é o caso de *Kaze no tani no Nausicaä*. Miyazaki começou a desenhar um *manga* que, segundo ele, pudesse tratar de como as pessoas se relacionam com a natureza que as rodeia. Então, um dia, foi-lhe oferecida a oportunidade de traduzir esse *manga* para o meio cinematográfico. Assim, o diretor-autor-tradutor se debruça sobre seu trabalho para transformá-lo em roteiro, em chaves de animação, e em tudo que sua tradução cinematográfica precisa. Miyazaki (2009) afirma que seu objetivo é fazer um filme que possa ser entendido por todos aqueles que não tenham lido nenhuma parte sequer de seu *manga*.

Dessa forma, buscamos identificar as condições de existência da obra de Hayao Miyazaki dentro da cinematografia mundial, pensando em uma forma de articular as teorias que abordam o cinema, a imagem, a tradução, com as palavras do diretor a fim de levantar as condições de emergência de seus filmes, conforme nos propõe Foucault. Entendemos que o conjunto de enunciados apresentados se configuram dentro de uma ordem do discurso e ainda uma operação, como assevera Rancière (2016, p. 14), entre o “dizível e o visível” que articulam uma temporalidade e um regime imagético. Entendemos que para o público que não tem conhecimento aprofundado acerca da cultura japonesa, há vários enunciados que não produzem os efeitos de sentido que são constituídos na/pela diferença cultural. Contudo, há também uma relação entre o dizível e o visível que coloca em jogo a analogia e a dessemelhança podendo significar ou não, estar presente ou não no enunciado. Dito de outro modo, é colocado em jogo uma homogeneização que impulsiona o consumo de massa, e esse jogo se dá nas relações entre a singularidade e a universalidade, entre o sujeito e o poder e como essa função-autor é ocupada neste processo de construção singular. Visto que o sujeito vê aquilo que o afeta.

Nesse sentido, Coracini (2005) explica que no mundo atual há uma necessidade de homogeneização que propicie e impulsiona o consumo de massa. Todavia, ilusoriamente, algumas características culturais podem ser mantidas, desde que não atrapalhem as vendas, a aceitação dos produtos, seja um brinquedo, uma vestimenta, um alimento ou mesmo um filme e seus derivados. Dito de outra forma, temos um conceito de princesa, ela pode ser morena, loira ou ruiva, pode ter origem europeia, americana, africana, indígena, e assim se adequar a mercados diferenciados, contanto que todos consumam a mesma história com roupagens diversas. E é disso que buscamos falar nesse trabalho, e que Coracini (2005) explica que a

tradução pode ser vista como um perigo que ameaça fronteiras, em um tempo como o do século XXI em que estamos em uma sociedade de instabilidades e hibridizações.

A ameaça da tradução se dá visto que, entendemos que uma tradução não é totalmente um texto novo, nem totalmente o mesmo, embora seja certamente outro texto. O que nos abre possibilidades de pensar em Miyazaki como diretor-autor-tradutor em todas as suas produções, como aquele que ocupa um lugar no discurso cinematográfico dada organização, seleção e exclusão de um enunciado em detrimento de outro. Então, na tradução, podemos dizer que Miyazaki se constrói e se traduz como uma marca de autoria, ao produzir e produzir-se enquanto uma forma de subjetividade de que se singulariza. Coracini (2005, p.35) complementa: “ser tradutor é também ser autor; é completar o texto do outro – que se admira e deseja – com seu próprio texto; é ver-se completado, ainda que por um momento...”. Esse processo se torna muito “visível” por conta do “roteiro” de Miyazaki ser formado por seus *storyboards*. Podemos ver pela figura abaixo (Figura 20) que ele desenha quadro por quadro e escreve ao lado pequenas descrições do desenrolar da cena, bem como sua duração.

Quando se trata da tradução de um livro, Miyazaki faz a mesma coisa, ou seja, o livro é traduzido para *storyboard* e depois para filme. Assim, em alguns casos temos três materialidades: livro, *storyboard* e filme; e em outros duas materialidades: *storyboard* e filme. Impossível pensar que para Miyazaki um de seus filmes seria infiel ao seus *storyboards*, afinal há uma multiplicidade de configurações, de possibilidade de montagem gráfica quando essa cena for finalmente transformada em frames e filmada. Assim também é a tradução do livro quando ele é o tradutor; passa-se a *storyboard* e depois ao filme. Contudo, deve-se esperar um filme de Miyazaki, não o livro de Diane Wynne Jones (2001) (*Howl's moving castle*) ou Eiko Kadono (*Mahou no Takkyuubin*).

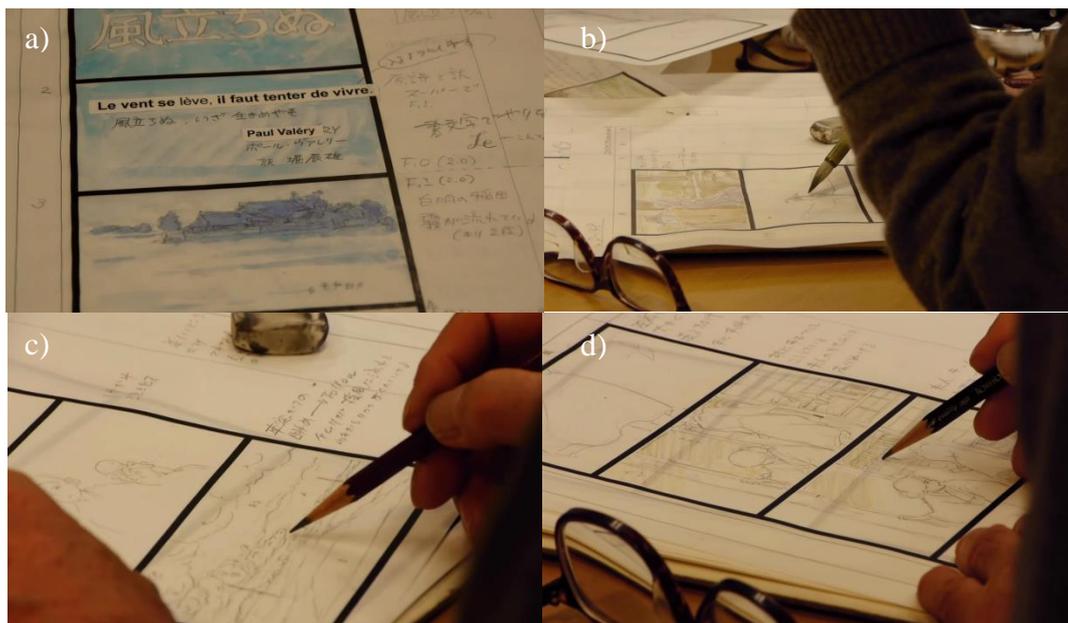


Figura 20. Documentário Hayao Miyazaki - Produção de Storyboards.

Dessa forma, entendemos que a tradução pode ser pensada em Miyazaki enquanto completude, como traz Coracini (2005). Isso porque, ele traduz tanto os seus filmes quanto seus *storyboards* e é no momento em que o filme está completo que a tradução se concretiza. Podemos perceber que essa característica do diretor também se constrói enquanto um traço de singularidade visto que não há uma tentativa de adequação de seu trabalho em uma dada verdade para uma dada sociedade na tentativa de consolidar imagens propostas pela mídia a fim de produzir algo que venda. Em suas traduções, há um fio condutor que leva o público para uma regularidade que se faz na rarefação do sujeito que se constitui sob o nome de Hayao Miyazaki.

## 6.2 Os procedimentos de construção fílmica: um artista artesão

Assim, retomamos a questão técnica que tange à cinematografia, em especial, a de animação. Há uma crença de que a técnica seria o suficiente para suplantar as ideias. Então, pretendemos, nesse trabalho, intercambiar a palavra técnica, quando possível, pela expressão “procedimento de construção fílmica”. Quando falamos em técnica, neste momento, nos referimos a esses procedimentos vários de que se dispõe um diretor na construção de seus filmes e suas cenas. Carrière (2015, p. 125) assevera que os artistas cinematográficos ocultam sua

maestria técnica, evitando, com cuidado, efeitos e rebuscamentos para que a técnica não se transforme em “mera eficiência”.

Nesse sentido, Ang (2013) afirma que não há muitos estúdios de animação que continuem a desenhar células nos dias de hoje e que o Studio Ghibli incorporou alguns métodos de produção digital em suas técnicas tradicionais de animação, sem, contudo, tirar a atenção da animação clássica (2D). Ang (2013) explica que o estúdio de Hayao Miyazaki continua utilizando o método tradicional de animação por meio do desenho em células e a animação digital é utilizada apenas para auxiliar alguns efeitos visuais e para acelerar a produção em alguns trabalhos mais recentes. De acordo com a autora, essa divisão em termos de trabalhos recentes pode ser feita entre os anos de 1980-2000 e de 2000 até os dias atuais.

Para Miyazaki (2009) desenhar animações é estudar, observar, experimentar, como vemos em sua fala:

Quando criamos uma animação desenhamos vinte e quatro desenhos por segundo do filme. Então, sempre temos que pensar no como devemos usar esses vinte e quatro desenhos para delinear um segundo. E depois de fazer esse tipo de trabalho por um longo tempo eu percebi que uma criança leva meio segundo para dar um passo, que um elefante leva dois segundos e que um rato anda muito, muito mais rápido. Contudo, também comecei a perceber que a distância relativa dos passos da criança, do elefante e do rato eram a mesma, então para um elefante, um humano, um rato e até mesmo uma abelha, o que pensamos ser um segundo é diferente para cada um. (MIYAZAKI, 2009, p. 149;150, tradução nossa)<sup>33</sup>

Como podemos ver, Miyazaki produz suas animações a partir de considerações de todo tipo; o seu modo de contar a história depende de cada *frame*, de cada segundo do filme e da relação que ele estabelece com o que quer contar para o seu público. Para ele, a animação consiste num acúmulo não só de células, mas de trabalho e esforço de todos de sua equipe. Uma animação de Miyazaki parte da sua visão de mundo, daquilo que ele vê e de sua interpretação, naquilo que se produz num determinado “regime de imagieté<sup>34</sup>”. Então os movimentos não são

---

<sup>33</sup> *When we create an animation, we draw twenty-four pictures for second of film. So we always have to think about how we should use those twenty-four drawings to depict one second. And after doing this sort of work for a long time. I realized that human child takes half second per step when walking, an elephant takes two seconds, and a mouse walks much, much faster. But I also began to realize that to the child, the elephant, and the mouse, they're taking steps of the same relative length, so that to an elephant, a human, a mouse, or even a bee, what we think of as a second is experienced differently.* (MIYAZAKI, 2009, p. 149;150,)

<sup>34</sup> Rancière discute como se dá o modo do fazer e do pensar a imagem de uma materialidade a outra, ou ainda, dentro de uma mesma materialidade. Neste regime, ele elenca os tipos de imagem. Aqui não é nosso propósito

calculados por algoritmos matemáticos como acontece com as animações digitais. De acordo com Ang (2003), os cenários dos filmes são digitalizados por meio de um *scanner* e suas cores são melhoradas, mas não criadas no computador. Alguns modelos em 3D são utilizados para poderem gerar alguns movimentos de câmera e depois os desenhos são inseridos nessa materialidade.

Para entender o que seria esse processo clássico, explicaremos brevemente como se dá a animação tradicional em 2D e alguns termos atrelados ao processo que nos acompanharão no decorrer desse trabalho. Primeiramente, temos folhas finas de acetato que são utilizadas para economizar desenhos repetidos, como cenários e objetos que permanecem estáticos durante as cenas. Esse material revolucionou a indústria da animação, uma vez que já não era necessário repetir o cenário em todas as folhas da animação. Com o tempo, todos os desenhos passaram do papel para o acetato, sendo que o cenário era posicionado por último, promovendo maior espaço para que as personagens pudessem se movimentar por eles. Após a disposição das folhas, uma sobre a outra, há uma câmera que captura por cima os desenhos realizando a filmagem de cada cena. A partir do uso do acetato, temos o advento das já mencionadas “células de animação”. Outra revolução fílmica se dá pelo fato de o acetato permitir ser colorido, então, a partir daí o cinema animado ganha cores. Esse processo teve início em 1914 e apesar de evoluir em alguns pontos, como na montagem autônoma dos movimentos das personagens, permaneceu basicamente o mesmo até a década de 1980 (FIALHO, 2005).

Faz-se necessário destacar ainda o procedimento da filmagem. Após a disposição das camadas dos acetatos, uma câmera de cinema filma cena a cena; por exemplo, ela captura 24 *takes*, que são editados para formar um segundo do filme em movimento. No princípio, a câmera era instalada na posição vertical e suspensa logo acima da mesa em que os desenhos deveriam ser fotografados. Todavia, Walt Disney, em sua busca por melhorias e desenvolvimento da animação, contratou engenheiros que pudessem contribuir para o projeto. Eles então desenvolveram a câmera multiplana. Esse tipo de filmagem permitia que cada plano de acetado se movimentasse em velocidade diferente, então, no exemplo anterior que Miyazaki comenta sobre os movimentos das diferentes espécies, com essa tecnologia era possível ver cada um andando a sua velocidade e ainda as árvores se movendo com o vento em outra, além

---

fazê-lo, mas entender como se dá a pensabilidade desse modo de fazer naquilo que afeta o(s) sujeito(s) e como vai se traduzindo um traduzir-se, no processo de construção fílmico que vai se traçando numa busca pela singularidade.

de promover profundidade a cenas. A profundidade foi atingida posicionando e movimentando as camadas em altitudes diferentes em relação à câmera. O que antes era impossível, tornou-se realizável na animação.

Entretanto, tal processo era caro e trabalhoso. No período pós-guerra foi praticamente deixado de lado, a fim de diminuir os custos de produção. Os efeitos eram produzidos com montagens diferentes na hora da fotografia e da revelação dos rolos.(FIALHO, 2005). De acordo com Lamarre (2009), Miyazaki, em seu trabalho, provoca as relações tecnológicas e a modernidade utilizando até hoje efeitos de câmera multiplana, visto que o que fora desenvolvido anteriormente continua sendo amplamente utilizado pelo Studio Ghibli.

Atualmente, a tecnologia da filmagem e exibição clássica, de 24 quadros por segundo, vem sendo questionada à medida em que outras velocidades vêm sendo testadas. No passado, descobriu-se que quando as imagens eram exibidas de forma lenta, com menos de 16 quadros por segundo, o olho humano era capaz de detectar a mudança de imagens estáticas, contudo, ao fazer a passagem em velocidade aumentada essa sensação diminui, até ser quase imperceptível. Além disso, de acordo com Read e Meyer (2000) outra questão determinante para a padronização dos 24 *fps* (*frames per second* ou quadros por segundo) foi a sincronização do som para com a imagem no cinema. Quando o filme era mudo, eles poderiam ser exibidos em 16 *fps*, contudo, com a possibilidade de incluir o som, os 24 quadros se tornaram necessários para a reprodução de frequências sonoras de 5000 ciclos, o mínimo necessário para que o som parecesse natural.

Com o advento de novas tecnologias, a quantidade de quadros foi dobrada por Peter Jackson, famoso diretor e produtor, na trilogia O Hobbit (2012- 2014) por meio da combinação de três tecnologias principais: *computer-generated imagery* (CGI) que são imagens geradas por computador; *stereoscopic 3D* ou seja, um tipo de 3D que aumenta a profundidade da imagem projetada e por *high frame rate* (HFR), ou seja, uma alta taxa de frames, no caso de 24 *fps* para 48 *fps* (MICHELLE et al., 2015). Até o momento, não houve projeto similar no campo da animação, o que, entretanto, não significa uma impossibilidade de execução e que nos leva ao questionamento de, se no futuro, o Studio Ghibli será um dos únicos a projetar em 24 *fps*. Atualmente, poucos cinemas foram capazes de projetar o filme de Jackson na velocidade pensada por ele, contudo, à medida em que esse tipo de edição for consolidado mais espaços serão adaptados e ainda que em um futuro distante cinemas não mais sejam capazes de exibir a

taxa de 24 *fps*, finalmente forçando os estúdios a aumentarem a quantidade de desenhos ou talvez a se renderem aos desenhos digitais.

Outros elementos importantes, e que precisamos retomar, é o *storyboard*, que é a representação visual do roteiro através de uma sequência de painéis individuais desenhados, semelhantes a uma tira de quadrinhos de jornal (*comic strip*)” (FIALHO, 2005, p.77). Há ainda os esboços ou *sketchs* que são uma prévia, ou uma ideia das personagens. As *key* ou chaves de animação que servem, geralmente, para determinar as poses ou tomadas que dão início ou que fecham uma cena. Tais termos são relevantes para nós, uma vez que nos filmes de Miyazaki esse trabalho é majoritariamente realizado por ele, o que é raríssimo no mundo cinematográfico, pelos estudos que temos acompanhado sobre os cines de animação. Além disso, hoje, basta desenhar a chave de abertura e a final que os programas de animação geram as imagens que completam o movimento. No Studio Ghibli de Miyazaki não; todos os *frames* são desenhados, salvo alguns efeitos que são, em raras ocasiões, digitalizados e que Miyazaki os utiliza de modo a deslocar suas possibilidades.

Lamarre (2009) explica que os planos cinematográficos de Miyazaki, por fazerem o uso da tecnologia 2D, não demonstram a mesma profundidade do movimento das personagens, de modo que a partir de uma perspectiva geométrica cartesiana, não confere o senso de movimento real ao desenho. Vejamos o efeito de sentido que Lamarre (2009, p.38) propõe a esse tipo de construção de cena:

Mesmo que a visão seja extremamente panorâmica, a sequência não é construída para transmitir a sensação entrada no mundo da imagem. Há um sentimento de que este mundo se abre para nós, um mundo com várias camadas que convidam a exploração. . . e admiração. Essa técnica de deslizamento dos planos faz com que a posição de visualização das crianças (e a nossa também) seja menos instrumental. Esta maneira de olhar não nos encoraja a aproveitar este lugar instrumentalmente, isto é, bisbilhotar todos os seus cantos, saquear seus tesouros, dominá-lo e explorá-lo (como os bandidos são propensos a fazer). Pelo contrário, este é um mundo que se abre para nós ainda que permaneça separado de nós. (LAMARRE,2009, p. 38, tradução nossa) <sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> While the view is supremely panoramic, the sequence is not constructed to impart a sense of moving into the image world. There is a sense of a world opening up, a world with various layers that invite exploration . . . and awe. Such a technique of sliding the planes makes the children’s viewing position (and ours as well) feel less instrumental. This way of looking does not encourage us to seize this place instrumentally, that is, to poke into its every corner, to plunder its treasures, to dominate and exploit it (as the bad guys are prone to do). Rather this is a world that opens to us even as it remains apart from us. (LAMARRE,2009, p. 38)

Dentro do Studio Ghibli, Miyazaki conseguiria aplicar profundidade nas cenas de seus projetos, porque dispõe de recursos tecnológicos disponíveis para isso. Entretanto, há efeitos de sentido que o uso da animação clássica em seus filmes instaura enquanto regularidade, e se a animação digital fosse amplamente utilizada pelo diretor outros efeitos de sentido poderiam emergir e a regularidade relacionada às técnicas tradicionais deixaria de significar para a obra do diretor. Assim, percebemos questões ligadas ao modo de produção dos filmes que não estariam ligadas ao enredo, roteiro, história etc. Por isso, pensar a imagem desenhada na celulose, colorida a mão com tintas e pincéis, enfim, pensar as técnicas de produção, como o procedimento de construção de enunciado, levam-nos a refletir sobre quais são suas condições de aparecimento, formas de acúmulo e encadeamento, regras de transformação, que permeiam esse trabalho (FOUCAULT, 2008).

Se estivéssemos sempre submetidos à total “estabilidade” técnica, a regras rigidamente fixas, estaríamos fazendo o uso, talvez, de instrumentos de sucessões lineares que não se permitem deslocar. Dito de outro modo, conforme Foucault, “camadas sedimentares diversas: as sucessões lineares, que até então tinham sido o objeto da pesquisa, foram substituídas por um jogo de interrupções em profundidade” (FOUCAULT, 2008,p.3).Essas sucessões, na discussão aqui proposta, representariam a tecnologia e sua cronologia linear, sempre buscando maior desenvolvimento na modernidade e sedimentando as técnicas passadas. Miyazaki teimosamente se permite um corte por meio de uma continuidade que atravessa esse conjunto que acabamos de descrever, dando visibilidade a outro conjunto regular que se encadeia por meio de sua obra.

Como Lamarre (2009) aponta, quando o cineasta, em *Mononoke Hime*, experimenta o movimento digital, em vez de fazer o uso da profundidade tão desejada pelo 2D, ele explora a lateralidade do movimento. De acordo com o autor, uma das condições de emergência da animação digital em Miyazaki seria não provocar a sensação de movimento em profundidade, pois o que Miyazaki faz não é rejeitar a tecnologia, mas deslocá-la de modo a criar uma unidade própria. Não é uma dicotomia simplista que se estabelece nestes deslocamentos que Miyazaki promove nos seus modos de produção na contemporaneidade. Conforme explica Foucault (2008, p.19) ao demonstrar seu ponto de partida para pensar a ciência, a filosofia, que aqui estendemos para o pensar artístico de Miyazaki: “não se trata de uma crítica, na maior parte do tempo; nem de uma maneira de dizer que todo mundo se enganou a torto e a direito; mas sim

de definir uma posição singular pela exterioridade de suas vizinhanças.” Neste sentido, os modos de produção e as condições de emergência da filmografia de animação de Miyazaki vão delineando a estreiteza e a singularidade de seus enunciados.

A análise desses enunciados fílmicos, que poderiam ser então vistos como um filme em sua totalidade, uma cena, um recurso em utilização, enfim, o que vemos como enunciado, diz respeito a uma lei de raridade, como chama Foucault (2008). Essa raridade da qual nos fala o filósofo francês aponta para a impossibilidade do dizer tudo sempre. Assim, entendemos que as possibilidades enunciativas são ilimitadas, contudo, mesmo que os enunciados sejam muitos, eles estão sempre em *déficit*, pois “relativamente poucas coisas são ditas em suma” (FOUCAULT, 2008, p. 135). Dessa forma:

Estudam-se os enunciados no limite que os separa do que não está dito, na instância que os faz surgirem à exclusão de todos os outros. Não se trata de fazer falar o mutismo que os cerca, nem de reencontrar tudo aquilo que, neles e ao lado deles, se havia calado ou sido reduzido ao silêncio. Não se trata, tampouco, de estudar os obstáculos que impediram tal descoberta, retiveram tal formulação, recalçaram tal forma de enunciação, tal significação inconsciente ou tal racionalidade em devir, mas de definir um sistema limitado de presenças. (FOUCAULT, 2008, p. 135)

Assim, entendemos que há a possibilidade de utilizar efeitos de animação 3D para dar profundidade a cena, contudo não foi esse enunciado que emergiu e sim outro. Não é, portanto, nosso objetivo identificar o que não foi dito, a profundidade que não foi mostrada, o que foi excluído; não buscamos o sentido que está por trás dessa cena que não está desenhada, tampouco animada. Pensando na raridade dos enunciados, vemos a filmografia de Miyazaki, suas escolhas, seus recursos utilizados como estando sempre em seu lugar próprio. Esse enunciado ocupa, portanto, um lugar que só a ele pertence e que só ele teve as condições de emergir.

Quando tratamos, portanto, da relação artesanal que Miyazaki estabelece com suas produções, mesmo dispondo de ilimitadas possibilidades tecnológicas, buscamos “(...) que posição singular ocupa, que ramificações no sistema das formações permitem demarcar sua localização, como ele se isola da dispersão geral dos enunciados” (FOUCAULT, 2008 p. 136).

Retomando o assunto da animação digital, em que vemos os enunciados de Miyazaki ocuparem uma posição singular e ao mesmo tempo se rarificarem e se isolarem do digital, a despeito que há ampla discussão quando se trata de Studio Ghibli, estando presente nos filmes

de Miyazaki desde *Mononoke Hime*, de acordo com Sharp (2005), a animação digital foi usada em 8% das cenas em *Mononoke Hime*, em 10% das cenas de *Sen To Chihiro no Kamikakushi* e em 15% das cenas de *Hauru no Ugoku Shiro*. Em *Hauru no Ugoku Shiro* a animação digital foi utilizada para a movimentação das bandeiras nas sequências iniciais do filme e para a construção do castelo. Vamos nos ater à construção do castelo por ser uma parte mais visível da obra. O castelo foi desenhado em 2D como a maior parte da animação, contudo, por conta de sua complexidade de movimentos, foi decidido por animá-lo por meio de tecnologia digital. Assim, o desenho original foi dividido em 30 partes, mapeado por meio do software *Softimage XSI* e cada uma das partes foi animada de forma independente.

Sharp (2005) explica que os animadores construíram cerca de 30 modelos do castelo, um para cada uma de suas cenas, em vez de construir um modelo e utilizá-lo em todas as suas tomadas. A animação foi idealizada em forma de árvore, como um tronco que seria um eixo fixo do castelo e as outras partes funcionando como galhos, como os cômodos, telhados, e todas as parafernâlias que Miyazaki junta ao seu redor. Além disso, o castelo muda de forma constantemente, então em algumas cenas, o que inicialmente era composto por 30 partes chega a ter 80 partes. O castelo é parte de um mundo maravilhoso em que tudo pode acontecer, bruxas, feitiços, castelos que se movem, espantalhos saltitantes. Assim, o desenho do castelo, após animado parte por parte em 3D, é renderizado como 2D e passa a integrar o filme também em 2D.



Figura 21. Hauru no Ugoku Shiro – Partes do castelo desenhadas e animadas separadamente de forma digital.  
Fonte: Spencer, 2015.

A tecnologia é ressignificada pelo Studio Ghibli. Ela está presente; mas com o objetivo de tornar possível o movimento de partes de um castelo, ou de uma bandeira etc. Não tem como fim fazer com que a madeira que compõe o castelo seja a própria madeira e sim que remeta à madeira.

Os modos do fazer dos filmes de Miyazaki se mantêm ano após ano, mesmo que a porcentagem de imagens geradas por computador (*CGI – Computer Generated Images*) aumentem a cada nova produção. Para Miyazaki (2009), o problema da inserção do digital não está em sua utilização, mas nas produções que fazem seus desenhos para que se encaixem no modo em que o computador faz seus desenhos. Ele diz que, com o advento da tecnologia, o processo de criação se inverteu; não se é livre para fazer o filme que se quer, mas há de se fazer o filme que o computador quer. Para o diretor, a liberdade e a possibilidade de produzir um filme do qual se possa orgulhar são prioridade.

Entendemos que em Miyazaki temos um exercício de coragem. Isso porque ele assume a possibilidade de uma recepção negativa. Enquanto os estúdios de animação investem milhares de dólares a fim de deslocar seus desenhos cada vez mais para a realidade, nos filmes de Miyazaki vemos um trabalho do sujeito parresiasta<sup>36</sup>, que fala por si próprio e o que ele fala se refere a uma atualidade que se enuncia como singular. Enquanto a atualidade do cinema de

---

<sup>36</sup> Foucault explica que de acordo com Eurípedes, na cultura grega, o parresiasta é aquele que tem a coragem de dizer a verdade, ainda que essa lhe custe. Este sujeito é, portanto, aquele que fala livremente e diz tudo.

animação introduz cada vez mais a animação digital, ele tem a coragem para continuar da maneira tradicional, ainda que o público já acostumado com o digital receba negativamente seus desenhos, seu traço, seu colorido, seus ângulos de filmagem com a câmera multiplana. (GROSS,2004)

Como no exemplo a seguir, uma cena muito marcante visualmente é a que Chihiro corre entre flores e que podemos ver na imagem abaixo. Para a montagem dessa cena, as flores foram recortadas do acetato e coladas uma a uma sobre outras duas folhas de acetato que continham a parte verde das folhas. Essas camadas de flores e folhas foram filmadas à distância e, depois, digitalmente o movimento de Chihiro é sincronizado com as flores (ANG, 2013). Nos perguntamos então se não seria muito mais fácil criar tudo digitalmente, e nossa resposta seria certamente sim. Contudo, há uma questão de ideologia<sup>37</sup>, “é a questão de sua existência como prática discursiva e de seu funcionamento entre outras práticas” (FOUCAULT, 2008, p. 207).



Figura 22. Sen to Chihiro no Kami kakushi – Chihiro entre as flores.

Essa prática artesanal do fazer fílmico de Miyazaki precisa ser mostrada a fim de compreendermos o seu funcionamento entre outras práticas, como as digitais, que já abordamos, e que fazem parte da ordem do discurso do cinema do século XXI, e além disso, podem ser de ordem política e econômica. Há uma ideologia que se materializa nessa prática que é discursiva, mas que toma forma por meio de técnicas e efeitos. Percebemos que existe sim um saber político e econômico que trata como superiores os detentores dos melhores

---

<sup>37</sup> Embora saibamos que Foucault não se atente a questão da ideologia, em Arqueologia do saber ele deixa claro que a ideologia é uma prática e deve ser pensada em sua condição de existência em meio a outras práticas, assim, nesse momento pensamos com Foucault, retomando o fazer fílmico como uma prática entre outras é estudá-lo em seu funcionamento ideológico.

recursos tecnológicos, do maior investimento em novas tecnologias. Contudo, o cinema de Miyazaki, seja ele do século XX ou do século XXI, é atravessado por uma prática discursiva que resiste e que se determina por rejeitar sistematicamente as possibilidades advindas tecnologicamente.

Percebemos assim, que não é o pensamento de Miyazaki que analisamos, mas os enunciados de fato concretizados, autônomos, embora interdependentes. Tais enunciados podem ser tratados enquanto local de acontecimentos, de regularidades, de transformações sistemáticas e que podem ser descritos e articulados com algo que não sejam eles. Não se trata, neste momento, de referenciar o domínio enunciativo como um sujeito individual, mas conforme descrevemos os enunciados, é possível definir o lugar do falante reconhecendo essa subjetividade que emerge e gera efeitos próprios do campo enunciativo. Por conta disso é necessário estabelecer relações com outros filmes, outras personagens, outros estúdios, diretores, equipes, pois essas relações são a dispersão de uma exterioridade que caracteriza o acúmulo proposto por Foucault (2008) e que trataremos na próxima seção desse trabalho.

## **7. SUJEITO E SINGULARIDADE NO CAMPO ASSOCIADO: A FUNÇÃO DO ENUNCIADO**

Iniciamos essa seção pensando em nossa proposta de verificar se há, nos filmes de Hayao Miyazaki, algo que nos permita fortalecer a busca pela singularidade do sujeito que se constrói a partir e por meio de seus enunciados fílmicos. Dessa forma, daremos continuidade ao nosso trabalho com os estudos de Foucault (2006, 2008), e outros autores como Hara (2007; 2012), Sloterdijk (2002) e Canetti (2014). Ao trazermos para nossa pesquisa tais estudos, objetivamos compreender e diferenciar as existências singulares da existência da massa, tendo em vista que, em termos de circulação cinematográfica, os filmes de Miyazaki têm atingido um vasto público, principalmente na Ásia, além de se destacar no Ocidente progressivamente pelo fato de ter recebido dois prêmios da Academia (Oscar) e ter sido nomeado em outras edições, nas quais seu trabalho é trazido para os holofotes norte-americanos que o distribuem para todo o ocidente. Por outro lado, esta evidência o coloca no mercado ao lado de Disney, em termos de circulação, e isso parece ser um ponto negativo quando se toma, de uma forma em geral, a questão daquilo que é atingido pela grande massa como alienação e qualidade artística questionável. É deste impasse que surge, então, a nossa problematização da tese que tratamos nessa seção: a busca pela singularidade desse sujeito por meio de sua produção fílmica.

Entendemos que a supressão do que é considerado natural, dos fatos que são aceitos sem questionamento, permite a restituição do que há de singular no enunciado, em sua condição de dizer, de ser possível e de emergir de uma forma e não de outra. Assim, como mencionado anteriormente, Foucault (2008) explica que o enunciado é sempre um acontecimento inesgotável em sua completude, visto que os enunciados possuem três características fundamentais: uma existência em um campo de memória em forma de registro, em nosso caso fílmico; a capacidade de ser único e ainda assim repetível, transformável, reativável e, ainda, estar conectado a enunciados que o precedem e o sucedem.

Pretendemos, apoiados por nossa escolha metodológica, conduzir uma análise que não seja psicológica, que não busque desvendar a intenção do autor. Objetivamos localizar regularidades que sejam singulares, que se configurem enquanto relações entre o grupo de enunciados que estabelecemos, pois

Fazer aparecer, em sua pureza, o espaço em que se desenvolvem os acontecimentos discursivos, não é tentar restabelecê-lo em um isolamento que nada poderia superar; não é fechá-lo em si mesmo; é tornar-se livre para descrever, nele e fora dele, jogos de relações (FOUCAULT, 2008, p.32).

Nesta busca, deixamos para trás os conjuntos de enunciados que, para nós, seriam naturais como já mencionamos na seção anterior, para trabalhar com o conjunto de longas-metragens de Miyazaki de forma não arbitrária, ainda que, nesse percurso, sejamos surpreendidos por tais agrupamentos arqueologicamente descobertos em cada sítio de escavação cinematográfica.

Foucault (2008) propõe que não se deve negligenciar nenhuma forma de descontinuidade, de corte, de limiar ou limite. Assim, para dar início a nossa análise pensaremos nas relações entre os enunciados que identificamos enquanto regularidades do cinema animado de Hayao Miyazaki. Dito isto, nesta seção pensamos em voltar nosso olhar para o feminino e suas representantes miyazakianas. Lembrando o que Foucault (2008, p.52 e 53) nos faz questão de alertar:

Mas entendamos: não são os objetos que permanecem constantes, nem o domínio que formam; nem mesmo seu ponto de emergência ou seu modo de caracterização; mas os estabelecimentos de relação entre as superfícies em que podem aparecer, em que podem ser delimitados, analisados e especificados.

Logo, trabalharemos para descrevermos os objetos de forma que possam emergir em sua complexidade própria, por meio das relações que estabelecem com a rede de significações que lhe são próprias, buscando as regularidades na dispersão em que se encontram. Por meio das relações que poderemos verificar em meio as regularidades, as recorrências, as atualizações, e as redescobertas.

Para entender mais sobre o que vem a ser o singular da contemporaneidade, é preciso entender o que Hara (2012) explica como sendo a sociedade do “nós” ou ainda a sociedade de massa. Hara (2012) assevera que a sociedade passou por um processo de massificação, em que o indivíduo ambiciona ser “um”, um ser que é como todos, o todo do sucesso, sendo esse já, um modelo social. Esse processo é o que ele chama de “*esquecimento de si*” (HARA, 2012, p.10). Segundo Hara (2012, p. 10):

O poder que hoje chamamos de *controle da subjetividade* promove o esquecimento daquilo que há de singular em nós, em nossos desejos e maneiras de viver. E a partir desse esquecimento de si, o controle instala em nós o *ser-massa*.

Nesse sentido, o que acontece com o homem é um sentimento do dever em relação ao mercado e que afasta o homem de si mesmo. Seria um contínuo ceder, seguir, confundir-se, copiar, invejar, desejar, despende esforços para ser como o outro, sendo esse outro igual, parte da massa. Ainda de acordo com Hara (2012), a ordem capitalista contemporânea configura modelos de relações humanas que vão até seus refúgios mais inconscientes. Há formas de amar, ensinar, relacionar-se, comer, agir, sonhar, comunicar, que são imposições tão profundas que influenciam a relação do homem com o mundo e consigo mesmo. Há uma naturalização desses moldes que é vista como a única opção, como o que sempre existiu da forma correta. Abandonamos a experiência da vida singular para fazer parte da linha de montagem do desejo, sistema que visa padronizar os desejos, os gostos, o querer, de forma a regular os comportamentos de acordo com a massa.

Essa massa, a qual nos referimos, defende a média, o senso comum e busca enfraquecer toda e qualquer alma singular. A sociedade da massa faz o que pode para fortalecer o mito da igualdade entre todos, perpetuando um ideal de felicidade reduzido ao conforto, à segurança e ao entretenimento. Esse poder gera o aniquilamento do espírito criativo, para Hara (2012).

Para que chegássemos a esse ponto, foi necessário desconstruir, ironizar e desprezar a grandeza dos indivíduos singulares. A massa, ressentida por essa presença indiscutível e que não estava ao alcance dos medíocres, trata com indiferença a presença do singular. Para Hara (2012) a simples emersão de uma singularidade é uma ameaça à revelação da banalidade que conforta e embala a grande maioria. Neste sentido, a tese proposta da busca pela singularidade revela que, no processo da pensabilidade e dos modos do fazer do cinema de Miyazaki, retira daquilo que se passa ter como banal, cotidiano, o conforto do modo do olhar. Por isso, no próximo tópico trazemos a questão do como se dá o protagonismo da mulher nos filmes do diretor, como uma das possibilidades desta busca pela singularidade, que envolve questões do dizer e do mostrar, da história e da cultura.

## 7.1 O protagonismo da mulher: nem sempre do feminino

Assim, ao pensarmos em alguns personagens de Miyazaki entendemos que muitas de suas escolhas estão imersas na massa, principalmente naquela que diz respeito ao entretenimento, lugar que muitas vezes ocupa o cinema. Essa afirmação pode ser feita ao identificarmos que, dentro de seu universo cinematográfico, há muitas princesas, personagem típico do mundo ocidental presente em inúmeras animações consagradas. Enxergamos um senso comum que na busca de enfraquecer uma existência singular perpetuando o entretenimento, consegue fazê-lo apenas na regularidade do tipo da personagem.

É por isso que se torna importante olhar para as princesas em Miyazaki, pois embora sejam princesas, são singulares. *Nausicaä do Vale do Vento* é a primeira das princesas de Miyazaki, em ordem cronológica. Falar dessa personagem é um desafio, assim como falar desse filme, porque trataríamos da singularidade em cada um de seus detalhes. Primeiramente destacamos suas inspirações: a Grécia e o período medieval japonês.

Osmond (2008) afirma que a personagem de Miyazaki retoma *Nausicaä*, a gentil princesa que ajuda Odisseu em *Odisseia* e ainda, a personagem principal de *虫めづる姫君*<sup>38</sup>, conto da literatura medieval japonesa. Assim, observamos que as inspirações de Miyazaki para construir a personagem não se originam em um conto de fadas, como as princesas da Franquia Disney. Na primeira obra, *Odisseia*, a personagem da princesa *Nausicaä*, junto com seus pais representam o conceito de hospitalidade dos gregos. O que vemos também na *Nausicaä* da animação. A princesa do filme tenta resgatar a princesa de Pejite que fora sequestrada e quando não consegue salvá-la, faz com que ela tenha um enterro digno. Em seguida ajuda de diversas formas o príncipe de Pejite que chega ao Vale do Vento em busca de sua irmã.

Essa princesa demonstra ser sensível a tudo o que se relaciona à natureza. Como a personagem do conto “A princesa que amava insetos”, *Nausicaä* aprecia a beleza de tudo que a cerca, até do *Fukai*, uma floresta venenosa que se espalha pelo mundo. Além disso, demonstra compaixão por todos, pessoas e animais, e principalmente para com os insetos que vivem no

---

<sup>38</sup>The Lady who loved insects ou ainda A princesa que amava insetos (tradução nossa), conto do período Heian (794-1185) compilado por Donald Keene (1955) em sua Antologia da Literatura Japonesa.

*Fukai*, chamados *Ohmus*, que são temidos e, por isso, muitas vezes perseguidos e mortos pelas pessoas.

Além de ser protetora do meio ambiente, Nausicaä sabe utilizar várias ferramentas e conserta desde sua aeronave até os moinhos do reino. Ela sabe como manipular armas e mesmo sendo uma guerreira, é contra o uso da violência. A princesa é uma ótima estrategista, tanto em relação à guerra quanto com relação ao *Fukai* que se expande pelo planeta.

Nausicaä, como exploradora da natureza, representa a imagem feminina de uma cientista empirista<sup>39</sup>. Em suas aventuras pelo *Fukai*, ela coleta materiais como esporos e sementes para entender o funcionamento das plantas. Sozinha descobre que o solo e a água estão envenenados e que essas misteriosas plantas estão ajudando a purificá-los. Para provar sua teoria, ela busca areia e água de outras fontes para estabelecer uma comparação e cultiva um grande jardim, para ter certeza de suas suposições. Dessa forma, é interessante notar que a princesa Nausicaä conduz seus experimentos de forma bastante metódica, coletando diferentes tipos de plantas, esporos, fungos, de diferentes locais do *Fukai*. Ela registra todas as suas descobertas em um diário de experimentos. Entendemos, portanto, que se trata de uma singularidade do enunciado no discurso fílmico mesmo que a personagem tenha sucumbido ao rótulo massificador de princesa, promovido pelos contos de fadas “pasteurizados e romantizados” da literatura infantil e confirmados na produção de Disney em suas adaptações, ainda nos dias de hoje. Dito de outra forma, especificando suas ações e preocupações e delimitando o campo de reflexão aos contos de fadas ocidentais, e não à mitologia grega onde Atenas é uma deusa guerreira, por exemplo, é que observamos esta singularidade que vai traçando uma imagem outra de princesa.

Outro ponto que podemos observar diz respeito a sua aparência. Vejamos abaixo a Figura 23 construída a partir de *frames* do filme.

---

<sup>39</sup> De acordo com Locke (1999, p. 148), “O empirismo surge para defender a idéia da experiência como fonte fundamental do conhecimento e para dar ao homem condições de sobrepor-se e refutar os princípios metafísicos até então dominantes, particularmente na constituição do conhecimento”.



Figura 23. Kaze no Tani no Nausicaä – Princesa Nausicaä.

Ao visualizarmos essa personagem na figura acima, embora seja uma princesa, não vemos um belo vestido, maquiagem, sapatos de salto, cabelos longos e bem cuidados. A ausência dessas marcas tipicamente femininas e a presença de outras, como o cabelo curto, as roupas de cores e modelos que remetem aos uniformes masculinos apontam para a androginia, ou para a indiferenciação dos rostos. Tanto a heroína quanto a vilã (Figura 24) apresentam essa característica facial. Sato (2007) explica que a androginia no Japão faz parte do reconhecimento da beleza, o que torna homens e mulheres muito parecidos e ambos belos. Dessa forma, as atitudes também não são passíveis de tipificações relacionadas ao gênero. Dito de outro modo, as personagens possuem características masculinas não por necessitarem delas para demonstrar força, inteligência, capacidades. Não temos aqui uma mulher que precisa se masculinizar para ser respeitada e sim outro dado de uma cultura em que a mulher e o homem, fisicamente, se assemelham. Dessa forma, o que podemos afirmar sobre a princesa é que ela é uma pessoa como as outras, pela aparência e pelo enredo, embora o título da nobreza a acompanhe e ela tenha uma série de virtudes, como Nausicaä que, pelas suas atitudes, representa uma verdadeira governante.

Pelo fato de as princesas que fazem parte da franquia de Princesas Disney serem, na maioria das vezes, mulheres frágeis, dependentes dos homens, extremamente vaidosas, a

tendência seria apropriar-se da identidade reconhecida e replicá-la, objetivando a aceitação em detrimento da marginalização, o que não acontece nesse filme. Também não podemos nos esquecer de que as condições de produção deste novo dizer são possíveis nos dias de hoje em quase todos os continentes, com exceção dos lugares em que o controle e a vigilância se configuram em parâmetros diferenciados, como abordamos anteriormente sobre a questão da imagem no cinema em lugares do continente africano, por exemplo.

Essa falta do retorno ao si mesmo, do olhar para o interior do indivíduo Foucault (2006) relaciona com o esquecimento dos cuidados de si, *epiméleia heautoû*, em detrimento a exaltação do conhece-te a ti mesmo, *gnôth seautón*. Segundo Foucault (2006), o conceito de *epiméleia heautoû* aparece em textos de inúmeros filósofos como Epicuro, Demetrius, Sêneca e Sócrates. Para este, se preocupar mais consigo mesmo do que com o que se possui seria o caminho a ser seguido, tanto que Foucault (2006) explica que, quando os conceitos dos cuidados de si e do conhece-te a ti mesmo aparecem, o primeiro é a base do segundo. No decorrer de seu percurso, Foucault (2006, p.87) pontua que “é a sobreposição que importa e nenhum dos dois elementos deve ser negligenciado em proveito do outro”.

Ainda de acordo com o filósofo francês (2006), a *epiméleia heautoû* traz consigo ações e pensamentos que constituem a história da subjetividade e de suas práticas. Ele se pergunta, então, o motivo pelo qual essa prática foi tão deixada de lado pelo ocidente. Para responder a esse questionamento, o estudioso (2006) afirma que as formulações sobre si transformaram o cuidado de si que outrora era positivo, em algo negativo. O indivíduo que exerce o cuidado de si, ou seja, as práticas de subjetividade, seria egoísta, incapaz de olhar para a moral coletiva, talvez pelo surgimento da moral cristã. É o que Hara (2012) explicava anteriormente, quando tratamos das manobras da massa, que evitam a busca de si em detrimento da busca pela falsa igualdade entre todos. Sócrates, pelo que expõe Foucault (2006) sempre tomou os cuidados de si como positivos e uma necessidade que ele pregou por toda a sua vida.

Todavia, após elaborar essas hipóteses Foucault (2006) explica que haveria uma razão ainda mais profunda para essa desconsideração da *epiméleia heautoû* que estaria ligada ao problema do sujeito e à história da verdade. Há um momento, não um ponto fixo no tempo, mas um período de mudança, que Foucault (2006) chama de “momento cartesiano”, em que o conhecimento garante o acesso a verdade, ou seja, há uma requalificação do conhece-te a ti mesmo e uma desqualificação do cuidar-se. Neste momento cartesiano, a espiritualidade, que

era tida como uma necessidade de buscar a verdade pela transformação do sujeito sai de cena e o conhecimento entra em foco. A partir desse advir do pensamento cartesiano, necessita-se do conhecimento para se ter acesso à verdade. Neste momento, começa uma nova era para a subjetividade e para a verdade.

A ideia de uma posição de classe, de efeito de partido, o pertencimento a um grupo, a uma escola, a iniciação, a formação do analista, etc., tudo nos remete às questões da condição de formação do sujeito para o acesso à verdade, pensadas porém em termos sociais, em termos de organização (FOUCAULT, 2006, p.40).

Para Foucault (2006), a questão que move o pertencimento ao grupo é a relação do sujeito com a verdade. A verdade sobre si próprio; essa verdade poderia ser a irrupção de uma singularidade que se produz nos enunciados fílmicos. Assim, percebemos que a necessidade de se ocupar consigo eclode como uma urgência, mas, embora seja urgente, os caminhos podem não ser encontrados com tanta facilidade, a começar por questionamentos básicos que são postos. Primeiramente, por meio dos estudos de Sócrates, Foucault (2006, p.50) questiona: “O que é este sujeito? (...) O que é este eu?” E ainda, levanta outras questões: como de que modo os cuidados de si podem nos conduzir ao que se quer? E a partir dessas perguntas-chave temos vários desdobramentos possíveis, como o que é si mesmo e o que é ocupar-se? Em que o cuidado de si deve consistir? O que, ou quem é este eu? O que é o cuidado?

Para responder a essas perguntas, ou para mostrar como acontecia a prática dos cuidados de si, Foucault (2006) retoma as “tecnologias de si” que eram aplicadas na Grécia arcaica, muito antes de Sócrates. Essas tecnologias podem ser entendidas como uma série ritualística de si, que transformam o modo de ser do sujeito. Esse processo era entendido como uma forma de alcançar a verdade e, por meio da ativação das tecnologias, acontecia uma modificação, uma transformação ou ainda transfiguração do sujeito e de seu modo de ser. Exemplos seriam os retiros, os ritos de purificação, concentração da alma, a prática da resistência etc.

Por fim, Foucault (2006), por meio de seus estudos filosóficos, nos ajuda a entender que o “eu” é a alma, esta alma que se serve de um corpo, não em sua transcendência no sentido cristão. Dessa forma,

(...) ocupar-se consigo mesmo será ocupar-se consigo enquanto se é “sujeito de”, em certas situações, tais como sujeito de ação instrumental, sujeito de relações com o

outro, sujeito de comportamentos e de atitudes em geral, sujeito também da relação consigo mesmo. É sendo sujeito, este sujeito que se serve, que tem esta atitude, este tipo de relações, que se deve estar atento a si mesmo (FOUCAULT, 2006, p. 71).

Entendemos, portanto, que o sujeito só pode voltar-se para si mesmo sendo sujeito. Essa relação consigo mesmo, que faz do sujeito, sujeito é o que o capacita aos cuidados de si.

Dito isto, sobre a *epiméleia heautoû* percebemos que a singularidade que objetivamos compreender só é possível emergir quando há os cuidados de si. O sujeito só pode se tornar singular, ou fazer-se e fazer com que seus enunciados sejam singulares, a partir do momento em que se distinguir da massa, e para tanto precisa passar pelo que foi estudado pelo filósofo francês e por tantos filósofos gregos que vimos até aqui, citado por Foucault (2006). Neste sentido, Foucault (2006, p. 94) explica:

É que ocupar-se consigo terá por efeito – como sentido e como finalidade – fazer do indivíduo que se ocupa consigo mesmo alguém diferente em relação à massa, à maioria, a este *hoi polloi* que são, precisamente, as pessoas absorvidas na vida de todos os dias. Haverá pois, uma clivagem ética que, a título de consequência, é provocada pela aplicação do princípio “ocupa-te contigo mesmo”, [o qual, por sua vez – segunda clivagem] só pode ser efetuado por uma elite moral e por aqueles que forem capazes de se salvar.

Dessa forma, se pensarmos nesse maquinário colocado em movimento que busca a falsa igualdade em detrimento da singularidade, do olhar para si, percebemos que de personagem em personagem os filmes de Miyazaki continuam voltados para si. Se observarmos a constituição de outras personagens do filme já descrito anteriormente veremos que não é só na “representação” da princesa que ele se distingue da massa. Em *Nausicäa do Vale do Vento* temos uma vilã, Kushana, princesa de Torumekia. Essa princesa também é uma guerreira que conquista países, mata pessoas sem compaixão e é estrategista de guerra. É possível dizer que sua personalidade é extremamente autoritária. Essa personagem não passa por um processo de redenção, típico de muitas personagens do gênero maravilhoso; ela acaba sendo salva por conta da compaixão de Nausicäa. Entretanto, suas atitudes não mudam e Kushana continua tomando atitudes precipitadas que se revelam péssimas escolhas. Temos uma quebra de expectativa no que tange às personagens e aos enredos quando comparamos àquilo que estamos acostumados a ver enquanto história de princesas no mundo ocidental. Isso porque, nos estúdios Disney os vilões ou vilãs costumam passar por um processo de redenção ou arrependimento, em alguns

casos até mesmo a morte. Além disso, as vilãs são rainhas, madrastas, bruxas, não estando geralmente no mesmo papel social que a princesa, como é o caso dessa animação asiática. Podemos observar essa princesa no quadro de figuras abaixo.

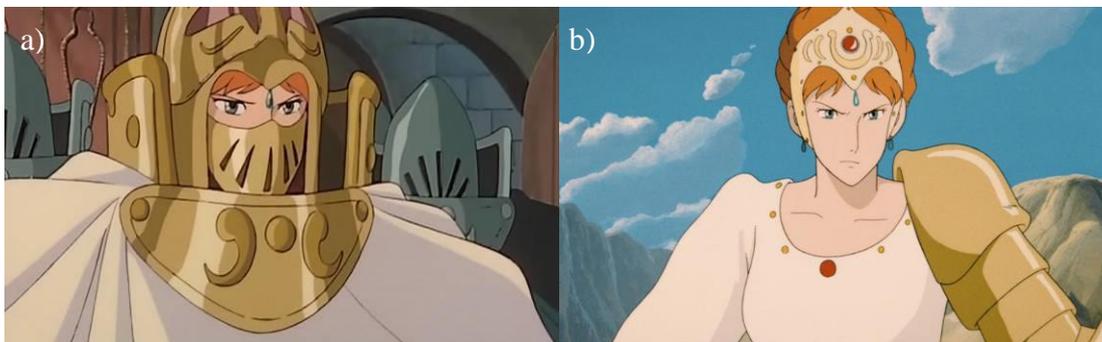


Figura 24. Kaze no Tani no Nausicaä – Princesa Kushana.

Além disso, Kushana usa um braço mecânico e não apresenta a delicadeza que as animações usam geralmente para representar as mulheres. Suas vestimentas também são simples, embora sua armadura seja elaborada e suas armas também. Em filmes ocidentais de animação, há vilãs femininas como a madrasta de Branca de Neve, ou a madrasta e meias-irmãs de Cinderella, ou ainda as diversas bruxas que permeiam as histórias de Bela Adormecida e Ariel. Contudo essas personagens geralmente entram em conflitos que se referem à questão da beleza e do amor do príncipe encantado, o que não vemos em nenhum momento de ação da princesa de Torumekia.

Novamente temos uma personagem de cabelos curtos, sem maquiagem como batom ou blush. Schmaltz Neto (2013) afirma que o Japão, por meio de suas produções nos apresenta um corpo outro, que no ocidente poderia ser parte de outros campos de controle, como o corpo e o rosto andrógino. Há personagens masculinos com traços faciais e corporais delicados que remetem ao feminino e vice-versa. Por vezes as cores que popularmente remetem ao feminino e ao masculino são invertidas, como as vestes azuis de Nausicaä que vimos anteriormente, ou mesmo a falta de uma marca, como o branco utilizado por Kushana que só se revela como uma mulher após retirar capa e máscara. Assim, podemos dizer que para Miyazaki as ações realizadas pelo herói ou pelo vilão não estão presas ao seu gênero. A mulher, mesmo com seu título de nobreza também pode ser guerreira, matar, cometer injustiças, invocar monstros, liderar um exército, salvar seu povo, investigar, fazer ciência.

Nesse exercício de singularização percebemos que a obra de Miyazaki abarca algumas personagens coadjuvantes que juntas contribuem para formar esse domínio enunciativo singular. A Anciã do Vale do Vento é uma delas. Essa mulher, embora sem nome, é muito sábia e pelo que podemos perceber faz papel de uma “parca” grega; é cega como as parcas, fala sobre profecias, tapeçarias e, além disso, prepara poções de cura. A senhora é muito valente, corajosa, enfrenta as forças de Torumekia apenas com sua ousadia, pois não tem nenhum poder mágico além de sua sabedoria. Ela está sempre rodeada por crianças que a guiam e narram o que está acontecendo a sua volta. É uma mulher idosa e respeitada por todos os moradores.



Figura 25. Kaze no Tani no Nausicaä – Anciã do Vale do Vento.

A figura da Anciã carrega consigo um eco do sagrado, pois parte de uma profecia, uma pessoa que viria para salvar o mundo que estava sendo destruído pelas forças da natureza. De acordo com a profecia, uma pessoa trajando uma capa azul seria a responsável por reestabelecer a harmonia, contudo, a profecia fora interpretada de forma errônea por muito tempo. Todos, inclusive ela, acreditavam que a pessoa responsável por essa redenção seria um Yupa Miralda, um viajante muito bondoso que visitava o reino sempre que possível. Todos achavam que o redentor do reino seria um homem, quando no desfecho percebemos que a pessoa de trajes azuis é a princesa Nausicaä. Há uma quebra de paradigmas para uma sociedade patriarcal como a japonesa; a salvação é representada na figura de uma mulher.

Além disso, consideramos importante destacar que nesse filme de Miyazaki temos duas personagens que representam um coletivo das mulheres do reino de Pejite. Em um momento, Nausicaä tenta convencer os habitantes do reino de Pejite que o *Fukai* representa a salvação do

mundo e não sua destruição. Contudo, os homens estão decididos a atacar o Vale do Vento para destruir o *Fukai* que avança todos os dias, e os *Ohmus* que o protegem, por isso prendem Nausicaä em sua nave. Estas personagens masculinas estão obcecadas demais com suas ideias para escutar a princesa do Vale do Vento; já as mulheres acreditam nela e vão ao seu resgate. Elas sabem que não conseguirão convencer os homens que estão no comando a tempo de evitar a tragédia, e que Nausicaä é a única esperança, então resolvem tramar um plano para libertá-la. Ainda que seja simples, é o suficiente para enganar o soldado – homem. A rainha diz que traz alimentos para a princesa e entra na cela junto com uma ajudante; nesse momento Nausicaä e a moça trocam de lugar. Elas demonstram coragem e a princesa é levada a uma ala da nave onde há várias mulheres que a apoiam e a incentivam, demonstrando a sororidade que há entre elas. Temos assim, o primeiro exemplo, do conjunto da obra do diretor japonês, de um coletivo de mulheres que se torna decisivo para que o enredo se desenvolva.



Figura 26. Kaze no Tani no Nausicaä – Mulheres de Pejite.

Vendo e analisando as personagens que se apresentam nesse filme, podemos dizer que há um sistema de enunciabilidade em funcionamento. Esse sistema é o que pode ser dito. Dessa forma, percebemos que há um modo de atualidade do enunciado, o que nesse momento, nesse lugar pode ser dito sobre a mulher, sobre a mulher nobre, sobre a rainha e a princesa. Assim, entendemos que a emergência de personagens femininas, ao longo da história, retoma uma regularidade de longa duração, uma vez que ao voltarmos nosso olhar para os estúdios norte-americanos, já na década de 1930, temos as princesas clássicas dos contos de fadas, ou seja, do

gênero maravilhoso. Nausicaä também se insere nesse gênero, mas, ao mesmo tempo que retoma uma memória de princesa, ela a desloca, se torna algo totalmente diferente. Neste deslocar, vai se estabelecendo a singularidade de Miyazaki, mesmo que sua produção fílmica seja direcionada à massa. O arquivo, enquanto um sistema não transforma a formação discursiva da princesa em uma massa amorfa, mas mantém em regularidades específicas a possibilidade de que múltiplas relações sejam estabelecidas entre os enunciados.

Até este momento, trazemos Foucault (2006) e Hara (2012) que abordam a questão da singularidade em relação à massa. Então, assim, faz-se necessário pensar sobre o que seria esse conceito de massa. O filósofo Peter Sloterdijk (2002) explica o que acontece na sociedade e com os indivíduos que formam a massa e fazem parte dela. De acordo com ele, há um cuidado para que todo o poder e formas de expressão partam de muitos, isso para que a massa possa ser desenvolvida enquanto sujeito.

Canetti (2014) explica que o homem teme o contato individual, então sua única segurança possível é se compactar em meio à massa. Por meio dessa junção, a massa se transforma em um só corpo, assim quando se atinge a um, se ataca a todos. Quando as diferenças deixam de ser aparentes, há o que os autores Sloterdijk (2002) e Canetti (2014) chamam de vontade de “descarga”. Essa descarga, que faz todos parecerem iguais, é a ilusão de que as barreiras hierárquicas, sociais, de classe, sejam extintas. O homem se esquece que quem criou as barreiras e as impôs foi ele mesmo e apenas descarregando tudo isso e se fazendo igual, ele pode se tornar massa. Em meio à massa, ninguém é melhor que ninguém; todos são massa. Neste sentido, não necessariamente, coletividade quer dizer massa. O exemplo no filme acima citado, das mulheres que se unem para salvar a floresta, é de coletividade, a busca pelo bem comum. São um único corpo, em corpos diferenciados.

Se continuarmos a trazer personagens de Miyazaki pensando em singularidade, pensando em algo que se destaca dessa massa, podemos apontar como a próxima representante que vai contra essas barreiras impostas pela sociedade, Fio. Fio Piccolo é uma adolescente e aspirante a engenheira de aviões.



Figura 27. Porco Rosso: Fio Piccolo.

Porco, o aviador, personagem principal, não confia em suas habilidades, mas Fio o convence dizendo que se o avião não ficasse bom, ele não precisaria pagar pelo serviço. Ela se mostra dedicada, decidida, uma profissional que acredita em seu trabalho. A jovem acompanha o piloto para se certificar de que o avião não apresentaria nenhum defeito, e para poder receber a parte do pagamento que faltava. No filme, percebemos que ela causa espanto em todos os piratas de hidroaviões, primeiro por ser uma mulher, jovem, por seu trabalho como engenheira de aviões e depois por sua personalidade e atitudes.

Fio é a única que consegue ver Porco em sua forma humana por alguns segundos quando acorda no meio da noite e o vê trabalhando atentamente. No decorrer de sua viagem, percebemos que ela admira muito o piloto e, no final, com um beijo no rosto teria supostamente quebrado sua maldição.

Percebemos que em outros filmes de animação ocidental não é possível identificar a profissão de suas personagens femininas. A maioria são jovens que ajudam nas atividades domésticas. *Porco Rosso* fora lançado no Japão no ano de 1992 e embora a sociedade já fosse moderna, as mulheres ainda estavam conquistando seu espaço no mercado de trabalho. Pensando ainda nas condições de produção temos que no Brasil, a primeira mulher a se formar no curso de Engenharia Aeronáutica no ITA (Instituto Tecnológico da Aeronáutica) foi Karina Diogo dos Santos nos anos 2000, visto que até 1995 mulheres não eram aceitas nos vestibulares da instituição. Portanto, o longa-metragem, além de não repetir a profissão “do lar” em seus filmes, a personagem desloca uma série de possibilidades não exploradas normalmente nas

animações ocidentais. Além de retomar a questão do jogo entre o masculino e o feminino, vemos uma personagem que tem os cabelos compridos, embora presos e que usa roupas que remetem novamente ao masculino. Esse recurso imagético que vem sendo pontuado e que se relaciona à questão de gênero, abre possibilidades de identificação tanto para as meninas quanto para os meninos que são o público do desenho.

Entendemos que, mesmo após muito tempo, o cinema ocidental não foi capaz de se distinguir da massa uma vez que, considerando a franquia de princesas dos estúdios Disney, a única princesa que tem uma profissão conhecida é Tiana, do filme *A Princesa e o Sapo*, lançado em 2009, dezessete anos, portanto, após o lançamento de *Porco Rosso*. A personagem Tiana, repete, entretanto, o enredo da mulher jovem, de classe social baixa, que busca ascender na vida por meio de dedicação e trabalho duro e que no meio do caminho encontra um príncipe, vive uma história de amor e no fim consegue realizar seu sonho de abrir um restaurante. Podemos ver Tiana, na figura abaixo, enquanto trabalha como empregada em um restaurante.



Figura 28. A princesa e o Sapo: Princesa Tiana.

Essa princesa apresenta-se com uma aparência feminina marcada pelo cabelo penteado, maquiagem, como sombra e batom, vestimentas e sapatos típicos do que se entende como feminino no Ocidente. A figura acima exhibe momentos anteriores à transformação da personagem em princesa, visto que ela é uma princesa por casamento e não por nascimento.

Relacionando com a teoria que mobilizamos, percebemos que a igualdade deixa de ser uma igualdade de direitos para ser a igualdade da maioria; todos querem ser bem-sucedidos e o sucesso significa o mesmo para todos.

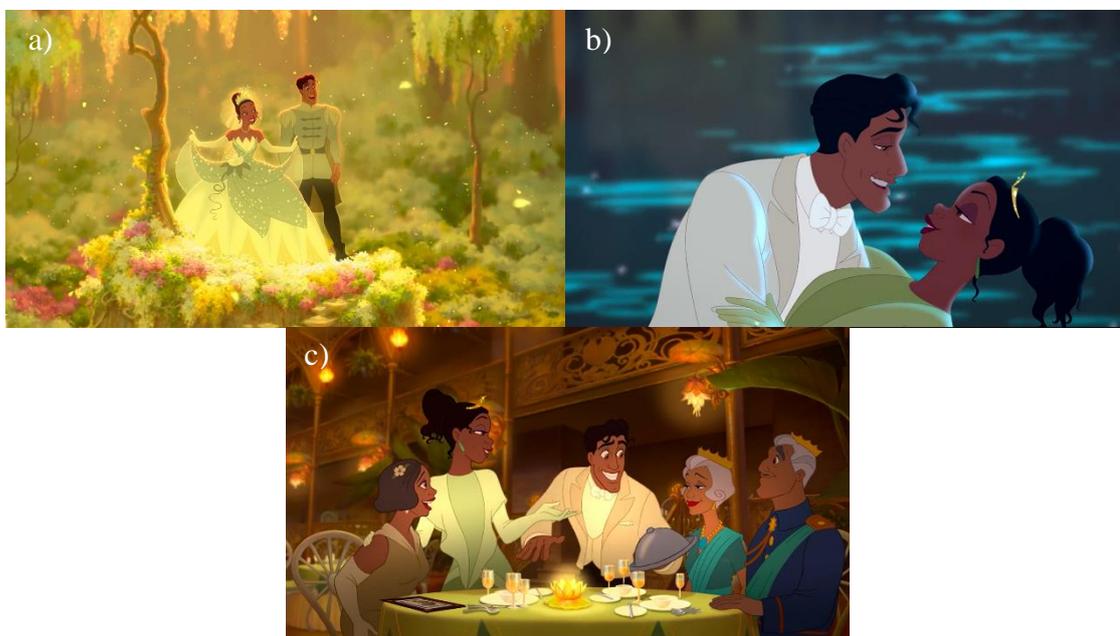


Figura 29. A Princesa e o Sapo: Caracterização de Tiana.

Assim, o estado da massa deixa de lado os espaços físicos e experiências corporais da pluralidade organizada para se tornar rede de relacionamentos, de comunicação de massa, o que antes era considerado um fenômeno denominado de “pretume” da massa. Canetti (2014) explica que essa vontade de se compactar com a massa justifica a necessidade de se estar onde há o maior número de pessoas. O objetivo é chegar ao ponto mais negro, que seria aquele de maior concentração, ou seja, estabelecemos nossos objetivos a dispensar até a curiosidade, ou seja, não temos nada a declarar sobre o ocorrido, mas queremos poder dizer que fizemos parte de alguma forma. Percebemos que o que era espaço físico, torna-se espaço virtual, e nesse espaço não se vê o outro. A massa de hoje se vê como singular, e como pequenas partes orbitando uma “vilania invisível” colaboram com o caráter de massa e de vilania. Nesse sentido, Sloterdijk (2002, p. 23) afirma que “as massas da mídia sob influência das mídias de massa, tornaram-se massas coloridas ou moleculares”. Há um investimento de massa para a “massa pós-moderna midiaticizada, estilhaçada e colorida” (SLOTERDIJK, 2002, p. 24).

Assim, nos perguntamos, se ao identificarmos a princesa como personagem de várias das obras de Miyazaki não teríamos talvez uma expressão da massa colorida, ou seja, uma diferença que não é importante por que não diz nada de diferente? Não seriam essas princesas mais uma forma de expressão das mídias de massa que se pretende singular sem deveras alcançar a singularidade? Para pensar sobre essas questões destacamos, então, outra princesa de Miyazaki, San, a conhecida *Mononoke Hime* (Princesa Mononoke). Neste filme, temos uma garota que não é mais humana, mas por outro lado também não é loba. San foi abandonada por humanos enquanto fugiam da deusa lobo Moro, que a encontra e a cria como filha. A princesa é muito forte e sensível. Ela se comunica tanto com deuses que falam, quanto com animais comuns, que não se utilizam da linguagem humana para se comunicarem. San é corajosa e, por ter sido criada junto com a tribo dos lobos, ela repugna todos os humanos que destroem as florestas e matam os animais. Na figura abaixo, podemos observar a pintura em seu rosto que reforça este efeito como uma mulher pronta para a guerra. O que mostra mais uma vez a personagem feminina pronta para cuidar do outro, (coletivo e não do príncipe) neste caso a natureza e seus animais, como já dissemos e conforme veremos a seguir.



Figura 30. Mononoke Hime: Princesa Mononke (San).

Este desenvolvimento nos leva a perguntar quais efeitos de sentido a constituição dessas personagens femininas geram por meio dessa composição fílmica? Para refletir acerca desse questionamento trazemos o que Foucault (2006) chama de *a priori* histórico, não para validar o juízo dessa presença feminina que retoma várias figuras, como guerreira, deusa, princesa,

humana, mulher. Buscamos, porém, levantar as condições de emergência dos enunciados, suas leis de coexistência, ou seja, como se relacionam, se transformam e até desaparecem. Assim, para pensar esses efeitos de sentido tão singulares e provocadores, gerados pelo aparecimento dessas personagens, precisamos recuperar suas condições de produção, culturais e sociais. É preciso entender sobre a sociedade oriental, sobre o Japão, sobre sua relação entre o feminino e o masculino, o homem e a mulher, seus mitos. Sem essa recuperação de um *a priori*, que a imagem pede, não teremos os efeitos de sentido singulares que nos mostram que a personagem acima descrita é uma princesa. Isso porque não há apenas um discurso acerca da princesa, nem mesmo um sentido único, ou ainda uma verdade. Afinal, as práticas discursivas são também múltiplas, pois como no contexto sócio histórico, os enunciados em sua raridade, acúmulo e exterioridade possuem as condições de possibilidade e de emergência de um dizer que se atualiza, se realiza e se ressignifica evidenciando a singularidade do enunciado.

Dessa forma, pensamos que essas princesas que estão presentes na obra de Miyazaki provocam efeitos de sentido diferentes em seus espectadores não podendo ser consideradas apenas parte de uma massa colorida. Há outras princesas com essencialmente as mesmas histórias – contos de fada, que só diferem pela cor do cabelo e da pele, mas que geralmente são enfeitadas ou sofrem algum dano e precisam de um príncipe que venha agir para reparar o mal. Podemos citar como exemplos: Branca de Neve que é enfeitada ao comer uma maçã; Aurora que cai em sono profundo após espetar o dedo em uma roca de fiar, cumprindo assim uma maldição; Cinderela que é injustiçada pela madrasta e suas filhas; e Ariel que é enganada pela bruxa. E poderíamos continuar tecendo uma lista de personagens, princesas, que apresentam apenas pequenas variações em suas caracterizações e enredo. O que temos em Miyazaki, portanto, se caracterizaria como algo distinto que aponta para a singularidade.

Um aspecto que poderia complicar a tese aqui defendida seria a escolha de Hayao Miyazaki para o Prêmio da Academia por duas vezes, a primeira com *A Viagem de Chihiro* e a segunda pelo conjunto de sua obra. Esse reconhecimento poderia nos preocupar visto que a posição de liderança continua importante, e hoje é representada pelo estrelismo do mundo do entretenimento. O líder, em si, tem um papel muito importante para o desenvolvimento da massa em sujeito. Isso se dá pelo fato de que o indivíduo vê sua subjetividade inacabada como acabada na figura do líder. Atualmente, essa transferência se dá pela veneração, de acordo com a escolha midiática da vez. Para o filósofo, “(...) isto significa subordinar radicalmente a

percepção à projeção e, sem considerar as qualidades do objeto admirado, concretizar o desejo subjetivo por idealização, transfiguração, superestimação” (SLOTERDIJK, 2002, p. 27). E porque líder e liderados são parte da mesma massa, o objeto de adoração não é encontrado em um eixo vertical, mas no mesmo nível do mesmo eixo horizontal.

Todavia, ao ser indicado e escolhido para tais prêmios percebemos que os aspectos de sua singularidade não são pontuados para o público ou mídias; ele se torna mais uma presença incontornável do que desejável. Soma-se a isso o fato de que ele não comparece para receber o prêmio conferido a *Sen to Chihiro no Kami kakushi*. Em sua nota, o diretor diz que, por conta da situação infeliz em que o mundo se encontra, ele não pode sentir a alegria completa em receber esse prêmio. Sabemos que ele se sente muito afetado pela guerra que começa no Iraque durante esse período, e essas condições de produção influenciam inclusive o roteiro de *Hauru no Ugoku Shiro*, o filme em que trabalha em seguida, como já mencionamos. Contudo, Cameron Dias, ao anunciar o vencedor do prêmio, apenas diz que a Academia receberia o prêmio por ele, sem mencionar nada sobre sua ausência.

Vejamos ainda outra princesa de Miyazaki. Voltemos nosso olhar para Ponyo, em que temos um peixe que se transforma em menina e sai da água em busca de aventuras. Essa personagem é uma princesa; ela é filha da Rainha das Águas, que também aparece no filme. Todavia, é sempre retratada ou como curiosa, e muito travessa, ou como uma criança, uma menininha comum, sem vestes bonitas ou joias.

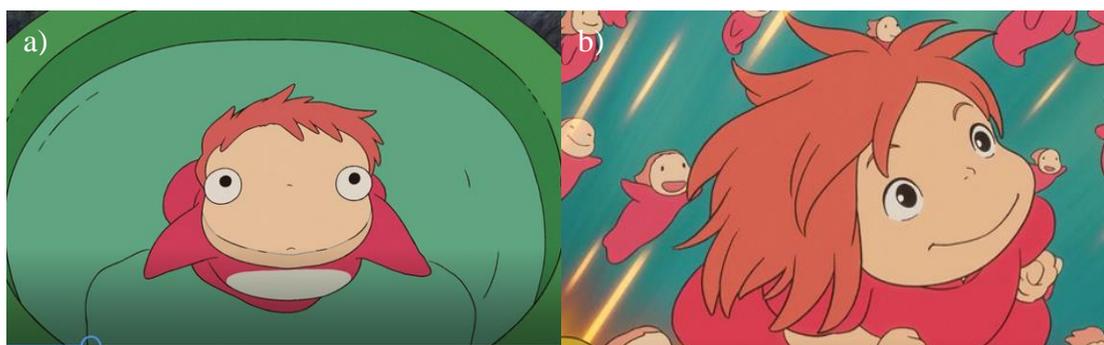


Figura 31. Gake no ue no Ponyo: Princesa Ponyo.

Em Ponyo, temos uma transformação física da personagem, que de peixe passa a menina. Ela demonstra uma força de vontade muito grande para conseguir se transformar em humana. Seria possível pensar no sagrado de várias culturas, como a greco-romana por conta

da relação dos deuses com os diversos ambientes e materiais – como o fogo, a água, o mar, o ar, o sol etc. Já quando pensamos em outros contos infantis, como Pinóquio por exemplo, percebemos que em Ponyo não há uma fada para transformá-la em menina de verdade; há a determinação da criança, mais uma vez evidenciada por Miyazaki.

Outra questão que poderia ser levantada é a aproximação de Ponyo a Ariel, princesa do mar de Hans Christian Andersen, que inspirou o filme *A pequena sereia*, dos estúdios Disney. Diríamos que, a não ser pela cor do cabelo, vermelho em ambas, e a magia antiga de que ela poderia se transformar em humana ou em espuma do mar, as princesas possuem histórias distintas, não sendo viável considerar Ponyo uma adaptação da personagem de Andersen ou dos estúdios Disney.

Dito isto, nesse caminho que estamos percorrendo, é possível perceber que os filmes de Miyazaki, diferenciam-se, circulam, são comentados, e em certo momento é difícil não o considerar para prêmios cinematográficos internacionais. Quando a tecnologia não era desenvolvida o bastante para permitir a grande circulação de seus filmes, sua presença era contornável. Todavia, quando temos o processo de globalização tão avançado e ferramentas legais e ilegais de *download* e *streaming* disponíveis na internet, a rede de acesso e circulação de produções em âmbito mundial é ampliada.

Assim, em se tratando de século XXI, e de um mundo globalizado e conectado, nos parece pertinente o que Hara (2007) expõe como o controle do sistema de comunicação. De acordo com o autor, os sistemas de comunicação funcionam como um feixe de relações e poderes que funcionam para “o aniquilamento de uma ética singular, individual” (HARA, 2007, p.2). Esse sistema comprometeria nossa forma de agir, nossas crenças, a constituição do nosso ser. Podemos entender que se Miyazaki tivesse aberto mão de sua ética, teria, em sua obra, apenas uma repetição do mesmo. Dito de outra forma, temos uma princesa, mas Ponyo é uma princesa que possui vários aspectos singulares que nos impedem de entendê-la como uma das princesas típicas das animações ocidentais, por exemplo. Para citar algumas diferenças, primeiramente, ela é uma criança e não uma jovem; em segundo lugar ela é um peixe e não uma sereia; ainda, essa pequena criatura conseguiu se transformar em humana por conta da genética e pela determinação, sem recorrer a bruxas ou feitiços.

Há inúmeras lendas que envolvem seres aquáticos que se assemelham a pessoas, como a pertencente ao folclore brasileiro indígena Iara ou Mãe d’Água. A Iara era humana e acaba

sendo transformada em sereia após matar seus irmãos. Além disso, essa personagem do folclore brasileiro canta para atrair os homens que depois são afogados por ela no rio. Dessa forma, mesmo que haja histórias envolvendo o mundo aquático em diversas culturas e países, pelo que nos foi possível constatar, não há em Ponyo a retomada de nenhuma dessas narrativas em particular.

A cultura de massa se mostra empenhada em colocar o desinteressante, o trivial, o fútil, e por que não, quando falamos em cinema, da repetição do mesmo numa ordem de trivialidade sem suspensão. Dito de outra forma, uma trivialidade que propõe o mesmo em foco. Não há nada dessas produções, objetos, manifestações e pessoas que não tenhamos visto ou que já não tenha sido mostrado incansavelmente sem esta suspensão da trivialidade, e muitas vezes da banalidade. “Não é por acaso que a cultura de massas, em toda parte onde prevalece, aposta na ligação de trivialidade com efeitos especiais (SLOTERDIJK, 2002, p. 57). É por isso que, no cinema, vemos repetições de heróis que salvam a terra com seus superpoderes. O herói muda, o poder também, mas o fato de termos um herói com um tipo de poder não. Essa regularidade somada ao desenvolvimento contínuo dos efeitos especiais gera enormes arrecadações de bilheterias e mais do mesmo.

Assim, percebemos que “a vontade de crescer é a primeira e a suprema característica da massa. Esta pretende apanhar todo aquele que esteja ao seu alcance” (CANETTI, 2014, p.15). Todavia, como essa massa é aberta, ela pode se desagregar com a mesma instantaneidade que se formou. Em contrapartida, há uma massa fechada que abre mão do crescimento infinito pela duração. É a criação de um limite, uma exclusividade para pertencer da massa que ocupa um espaço na sociedade. Pode ser por meio de um pagamento que possibilite que apenas alguns façam parte, uma sociedade com rituais específicos, uma ideia que estejam “vendendo” e que possa ser “comprada” e repetida. Essa massa se equilibra em um limite para que novos membros sejam sempre atraídos e sempre tenha quem queira entrar.

Se pensarmos nas obras de Miyazaki, veremos uma regularidade que se dá por um exercício de “coragem de verdade<sup>40</sup>” em que os filmes abordam temas intrinsecamente relacionados à natureza de uma forma que coloca em xeque a própria cultura de um povo e seus

---

<sup>40</sup> Foucault em seu curso no College de France, na aula de 12 de janeiro de 1983, explica sobre a coragem de verdade quando fala da *parresía*, que é uma virtude, uma qualidade e ainda uma técnica. Há sujeitos que a possuem enquanto outros não a tem. Para Foucault essa noção é fundamentada na coragem de dizer tudo, de dizer a verdade na relação estabelecida consigo mesmo e com os outros. (FOUCAULT, 2010)

interesses próprios, algo singular para os filmes de animação até os dias de hoje. Na cultura de massa temos pouca atenção a questões como o impacto do capitalismo no meio ambiente, afinal, pelo que diz a teoria da massa, enquanto entretenimento, o que atrai os holofotes são os efeitos especiais. Dificilmente, uma animação da franquia de princesas de Walt Disney traria tais questionamentos e, trazendo o tema, é possível que os efeitos especiais, as canções, figurino, cenário, anulem a percepção dos problemas daquela sociedade.

Em contrapartida, na animação intitulada *Mononoke Hime*, a personagem Eboshi, que veremos na figura abaixo, é dona de uma siderúrgica que transforma ferro em aço. Eboshi representa o capitalismo e seu avanço que não se preocupa com o que está em seu caminho, visando sempre o lucro e a expansão do capital. É uma mulher ambiciosa e seu único objetivo é enriquecer. A personagem tenta justificar suas ações empregando mulheres e leprosos, assim, ela diz que se deixasse de lucrar todos perderiam e para lucrar o único caminho era acabar com a natureza e seus protetores. Sobre ela, Miyazaki escreve: “Um coração de aço que não teme a ninguém”. (MIYAZAKI, 2014, p. 23, tradução nossa)<sup>41</sup>



Figura 32. Mononoke Hime – Eboshi.

A personagem não é altruísta, embora queira ser vista dessa forma ao empregar as mulheres e os doentes. Eboshi não tem medo de nada, nem dos deuses. É ela que mata o *shishi gami*, o grande deus das florestas. É valente, corajosa, boa estrategista, mas usa todos esses talentos para o mal, por isso é detestada por todos os que não são seus funcionários. Ao final,

---

<sup>41</sup> *A heart of steel that fears no one.* (MIYAZAKI, 2014, p. 23)

ela perde um braço e é ajudada pelos lobos. Então retorna uma pessoa melhor, dizendo que fará uma nova cidade, diferente daquela. Temos, assim, um retorno à vilania representada pela mulher e, ao mesmo tempo, sua rendição ao bem. Como em *Nausicaä* temos Kushana, em *Mononoke Hime* aparece Eboshi. Além disso, em ambos os casos as personagens são vilãs principalmente pelo mal que causam à natureza.

Eboshi é a segunda personagem de Miyazaki a ser representada sem um braço. Embora a princesa Kushana, vilã em *Nausicaä do Vale do Vento*, não tenha perdido o membro no decorrer da narrativa como Eboshi, ela também não o tem. Em várias mitologias há personagens que sacrificam partes do corpo para obter algum ganho, como Odin, na mitologia nórdica que arranca um dos olhos e o coloca no poço de Mímir para obter conhecimento. Eboshi perde o braço, símbolo de força, e em seguida lhe é concedida ajuda, sem a qual perderia a vida. Kushana, por sua vez utiliza uma prótese de metal no lugar de seu braço e esse metal pode provocar efeitos de sentido que a remetem ao mal, à vilania. Visto que o aço, o ferro, os metais de forma geral, em *Mononoke Hime* são caracterizados como fonte de ganância, de males, de destruição e até mesmo capaz de corromper um deus em demônio, como é o caso do deus Javali transformado em *Tatari gami*<sup>42</sup> pela bala que o atinge. Isso acontece por conta de impureza do metal da bala que entra em contato com o corpo sagrado da entidade.

Assim, se o maior problema da sociedade moderna, no que diz respeito às massas, refere-se ao conflito entre a horizontalidade e à verticalidade, temos que, dadas as condições de produção e circulação, tais personagens não se encontram na horizontalidade. Igualmente, como já apontamos, para Foucault (2006), o cartesianismo propiciou o apagamento da singularidade e para Sloterdijk (2002), não é diferente. Assim, sendo a massa aberta, aquela em que qualquer um pode se integrar, ou fechada, aquela em que se tem acesso restrito por meio dos pagamentos, rituais, assinaturas, convites, o talento tornou-se um problema para aquele que o possui e um estorvo para os que não o têm. Isso pode ser pensado no sentido de que, os filmes, as personagens, os enredos que incomodam ganham menos projeção, ou ainda, possuem outros aspectos ressaltados. A massa, no sentido atribuído por Sloterdijk, trabalha para que as singularidades não sejam vistas, que não se a re-conheça. O conceito de identidade, entendido

---

<sup>42</sup> *Tatari Gami*: a palavra *Tatari* pode ser traduzida como maldição, enquanto *Gami* pode ser uma leitura de *Kami*, sendo representada pelo mesmo ideograma. Nesse caso, *Tatari Gami* se refere a um deus que foi vítima de uma maldição espiritual. (BOCKING, 1997)

como processo de identificação do outro, agora é entendido por indiferença, já que a diferença não faz mais diferença, pois, “ser massa significa diferenciar-se sem que faça alguma diferença” (SLOTERDIJK, 2002, p.107).

O medo de ser deixado à margem, nesta instância da indiferença diante da diferença, deixa de existir; é possível fazer tudo o que se quer, pois nada será suficiente para deslocar, para tirar o ser da massa. Este seria o seu princípio organizador individualista. O que antes era o “pretume” de gente, a massa agrupada, agora é molécula, é verde, preta, vermelha, amarela, é o arco-íris da massa. “A massa colorida é aquela que sabe até onde se pode ir quando se vai longe demais – até o limiar da diferenciação vertical” (SLOTERDIJK, 2002, p.108), uma vez que a diferença pressupõe a não diferença, a indiferença, a massa fechada em uma cor, tribo, identidade, identidade esta, ilusória em sua fixidez existencial.

Por fim, pode-se dizer que esta identidade, que não se traduz como singularidade, dá-se numa unidade horizontal que se apresenta como um bloco homogêneo com rigidez normativa em que as suas regras de produção são tão fixas que não permitem nuances, deslocamentos e suspensão de e dos sentidos. Por isso, na dispersão proposta por Foucault, a unidade se constitui na regularidade dos enunciados produzidos e é por meio desta regularidade, não necessariamente das regras (im)postas, mas da regulação que se dá em uma outra ordem discursiva, que a singularidade irrompe.

Nesse sentido, podemos trazer ainda as personagens Satsuki e Mei de *Tonari no Totoro*. As irmãs vivem com o pai, professor atarefado, enquanto a mãe está se recuperando em um hospital. São crianças protagonistas que demonstram aspectos da cultura japonesa, como não tocar com o solado do sapato dentro de casa, carregar a criança menor nas costas, os uniformes escolares, o banho de *ofurô*<sup>43</sup>, e outras histórias e personagens como os próprios espíritos da floresta e o *makkuro kurosuke*, que é um tipo de fuligem que se acumula em casas vazias e que depois aparece em *Sen to Chihiro no Kami kakushi* como um personagem recorrente de Miyazaki.

Todavia, a cena em que o pai e as filhas tomam banho juntos no *ofurô* foi bastante questionada pela Fox Video, que distribuiu o filme para o público americano. De acordo com a empresa, a cena seria vista como um escândalo pelo público, não sendo assimilada pelos

---

<sup>43</sup> *Ofurô* (風呂): banheira tradicional japonesa.

ocidentais, visto que as casas de banho e o banho coletivo não fazem parte da cultura ocidental. Mesmo assim, o Studio Ghibli não fez nenhum corte ou modificação na versão e até hoje o filme é um dos grandes sucessos do estúdio (ROBINSON, 2013).



Figura 33. Tonari no Totoro - Banho de ofurô.

*Tonari no Totoro* traz ainda outra regularidade, a figura da idosa que é sábia e gentil como a Anciã de Nausicaã. Essa senhora, que as meninas chamam de Obaa-chan<sup>44</sup>, é uma senhora vizinha que ajuda com a mudança quando elas chegam e está sempre tomando conta das meninas, uma vez que a mãe das duas está doente em um hospital. Podemos ver que a Obaa-chan trabalha ativamente nas plantações de arroz; o pai das meninas a apresenta como *Tonari no Obaa-san* ou Senhora vizinha (Figura 34, a). Percebemos que a recorrência de uma personagem idosa feminina também é importante para os filmes de Miyazaki. Em *Kiki* temos também a presença de idosas que são ajudadas por Kiki em diversas atividades domésticas (Figura 34, b). Veremos a Bruxa das Terras desoladas de *Hauru no Ugoku Shiro* ser acolhida por Sophie e levada para casa, mesmo sendo uma vilã no início (Figura 34, c) e tendo sido morta no livro do qual foi traduzido. E em *Ponyo* temos um asilo de senhoras em que Lisa trabalha e Sosuke sempre visita, sendo amigo das senhoras que ali estão morando (Figura 34, d).

---

<sup>44</sup> お婆さん que pode ser traduzido tanto como senhora ou como vovó.



Figura 34. Representação de idosas em diversos filmes: a. Tonari no Totoro - Senhora Vizinha; b. Mahou no Takyubin - Senhoras que Kiki ajuda; c. Hauru no Ugoku Shiro - Bruxa das Terras Desoladas sem poderes; d. Gake no Ue no Ponyo - Senhoras que moram no asilo.

Temos assim outro ponto a se analisar. Primeiramente esse foco em personagens idosas, ainda que secundárias, são uma regularidade na cinematografia aqui estudada. Podemos pensar em uma sociedade japonesa em que os jovens e adultos estão muito ocupados para se relacionar com as crianças e os idosos, sobrando esses para as personagens de Miyazaki. Além disso, vemos que nos filmes mais antigos como *Kaze no tani no Nausicaä* e *Tonari no Totoro*, as idosas desempenham um papel mais ativo, auxiliando no reino, ou na lavoura, cuidando das crianças, enquanto em filmes mais recentes os idosos precisam de cuidados, talvez mostrando o desenvolvimento da sociedade japonesa. Essas mudanças culminam no retrato da Casa Girassol, o asilo em que Lisa trabalha em *Gake no ue no Ponyo*. Um efeito de sentido possível ao olhar para a totalidade dessa obra, é ver que, de figura importante e inserida no seio familiar, o idoso passa a ser responsabilidade de outros. Isso acontece também no filme *Kiki*, uma senhora contrata os seus serviços para que ela entregue uma torta no aniversário de sua neta. Contudo, ao ver a dificuldade da senhora e de sua ajudante, também idosa, Kiki a ajuda em vários serviços da casa, inclusive com o forno a lenha para o bolo que ela deseja enviar. Contudo, quando Kiki chega com a entrega, a neta a despreza e crítica a avó, dizendo que não

era necessário que ela se preocupasse com um bolo sem importância. Essa garota mostra, portanto, o desprezo da família em relação aos idosos. Em *Ponyo*, Sosuke tem um relacionamento muito carinhoso com as idosas; trata todas bem e dá atenção a elas. No entanto, em nenhum momento essas anciãs recebem visitas de familiares.

Scott (2002) explica que o envelhecimento da sociedade japonesa, com o aumento da expectativa de vida e o número crescente de idosos tem impactado diretamente no modo como as famílias japonesas e a sociedade em geral se organiza. Primeiramente, os jovens e adultos que estão no mercado de trabalho entendem que possuem a responsabilidade de sustentar os idosos aposentados por muito mais tempo do que antes, ou seja, sua renda é redistribuída com essa parcela da população. Além disso, cada vez mais cresce o número de idosos que residem sozinhos, geralmente por ocasião de falecimento de seu cônjuge. Nesse sentido, a tradição de morar com o primogênito da família vem sendo ignorada e essas pessoas escolhem continuar morando sozinhas, ou se veem obrigadas a fazê-lo, por conta das rotinas de seus familiares mais próximos. Dessa forma, vemos como é progressiva na sociedade também esse afastamento notado nos filmes.

Além de perceber a singularidade das personagens femininas aqui expostas, em uma tentativa de nos aproximarmos desse objeto “*miyazakiano*”, não nos sobra alternativa a não ser passar por esse portal das ideias que nos leva a refletir acerca do sagrado na cultura japonesa, e como ele se faz presente e acaba por ser aceito e desejado, até no mundo ocidental.

## **7.2 Miyazaki e o sagrado: uma presença constante ainda que em detalhes**

Considerando o que abarcamos até agora sobre a singularidade, torna-se essencial e coerente tratar da questão da religiosidade japonesa ou do xintoísmo. Ainda que, Miyazaki afirme que seus filmes não estejam relacionados a uma religião ou outra, quando refletimos acerca do xintoísmo, parece-nos que o tópico deva ser abarcado em relação aos filmes de Miyazaki. Estudiosos, como Holtom (2010), tratam da influência do xintoísmo no Japão moderno, e autores como Ogihara-Shuck (2014) tratam especificamente dessa influência nos trabalhos de Miyazaki. Uma vez que esta tese é apresentada em uma sociedade ocidental, entendemos que este é um tópico complexo, pois o xintoísmo, por certo período, fez parte da vida do cidadão japonês obrigatoriamente, por conta do governo do país, mas ainda não é

popular na cultura ocidental. Há, ainda, entre grandes teóricos a questão de considerar o xintoísmo uma religião ou não. Dessa forma, tentaremos explicar o que é, ora tratando como religião, ora como Regime Governamental, ora como filosofia, de acordo com os autores que utilizamos para referência. Importante para nós neste momento é vislumbrar que o xintoísmo, tão singular em suas origens nos cultos de divindades por todo o território japonês, é fonte de efeitos de sentido, também singulares, para vários enredos de Miyazaki.

Historicamente, sabe-se que para que o Japão não fosse dominado pela China e sua cultura, o imperador Genmei encomendou a obra do *Kojiki*<sup>45</sup> e, depois, para satisfazer os nobres foi escrito o *Nihon Shoki*<sup>46</sup>. Por conta disso, Holtom (2010) explica que esta religião, se é que pode ser considerada como tal, tem por base o império japonês e a família imperial cujo trono sempre foi mantido na família de Jimmu, primeiro Imperador do Japão, tataraneto de Amaterasu, deusa do sol. Assim, não pode ser propagada fora do país e nem desconectada da lealdade que promove com a Família Imperial. Dessa forma, entendemos que, embora outras religiões tenham sido propagadas em território japonês, como o budismo e o cristianismo, o Japão, enquanto país, considera que todos os seus cidadãos são xintoístas também e, por isso, influencia os pensamentos, modos e costumes, tradições e culturas de todo o seu povo, tanto que a filiação xintoísta foi obrigatória por muitos anos, o chamado Regime Xintoísta.

Quando o Japão perdeu a II Guerra Mundial, a família imperial foi obrigada a reconhecer e a instituir o que ficara conhecido como princípio da dissociação entre imperador e deus. Isso porque, de acordo com o *Kojiki*, o imperador era descendente direto dos deuses que criaram o Japão, no caso, *Amaterasu Omikami*, deusa do sol e maior entidade dos 8.000 deuses. Este foi o fim do Regime Xintoísta no Japão e, aqueles que viveram durante o regime, recusavam-se a voltar a adorar o imperador como deus. Talvez por isso, Ogihara-Schuk (2014) supõe que Miyazaki sempre se recuse a atrelar suas produções ao Xintoísmo, por mais que questões presentes também no xintoísmo sejam identificáveis em sua obra.

---

<sup>45</sup>*Kojiki* (古事記), de acordo com Isomae e Thal (2000), é o texto mais antigo e que conta o mito fundacional do Japão, terminado em 712 a pedido do imperador. Neste livro fica estabelecido que a linhagem da família imperial japonesa descende diretamente dos deuses que criaram as ilhas.

<sup>46</sup>*Nihon Shoki* (日本書紀), segundo Isomae e Thal (2000), é o segundo livro oficial mais antigo do Japão, junto com o *Kojiki*. São as obras que deram base ao Xintoísmo no Japão. Quando o Xintoísmo medieval é criado os dois livros são tomados como base da conduta individual do japonês.

Holtom (2010, p. 5) explica ser muito complexo definir o xintoísmo, pois estamos condicionados a alguns pontos de vista. Contudo, ele apresenta algumas definições:

Por exemplo: o Xintoísmo é a religião nativa do povo japonês; é o Caminho dos deuses; é “kami-cult”, uma forma de definição que propõe serem as entidades japonesas diferentes daquelas propostas pelo contato com estrangeiros, é pampsiquismo e hilozoismo (HOLTOM, 2010, p. 5, tradução nossa).<sup>47</sup>

A partir dessa definição podemos retomar a animação Princesa Mononoke, mencionada anteriormente. Nessa animação, temos vários deuses presentes no mundo dos humanos e eles se relacionam de diversas formas. Escolhemos como exemplo Moro, a deusa lobo. É Moro quem resgata Sam na floresta e a cria como sua filha. Ela é um antigo ser que protege as matas com a sua prole. A deusa é sábia, está conectada com a natureza que protege e está sempre a explicar a dinâmica ideal da floresta que é cada vez mais prejudicada pela ação dos humanos. No decorrer do filme, temos a ideia de que seu maior objetivo é matar Eboshi, uma vez que esta vem destruindo a floresta dia após dia em busca de riquezas.



Figura 35. Mononoke Hime - Moro deusa loba.

No caso de Moro temos uma divindade animal, o que é típico da cultura japonesa. No Ocidente as culturas indígenas possuem também divindades animais, mas acabam sendo

---

<sup>47</sup> For example: Shinto is the indigenous religion on the Japanese people; it is the Way of the Gods; it is “kami-cult”, a form of definition in which kami signifies the deities of Japan as distinct from those brought into country through foreign contacts; it is pan-psychism or hylozoism (HOLTOM,2010, p. 5.).

silenciadas e não fazem parte do dia a dia da maioria das pessoas. Assim, uma deusa lobo não deixa de causar estranhamentos no mundo ocidental da atualidade, majoritariamente monoteísta e cristão. Outro ponto seria a questão da vingança, da luta, do desejo de matar da deusa e embora suas causas sejam compreensíveis, para o mundo cristão ideal, pós Jesus Cristo, seria difícil formular uma percepção de um deus que não seja amor. Isso porque, a partir do novo testamento bíblico a ideia veiculada é a de que Deus é amor, perdão, compaixão, misericórdia. Ainda que essa ideia não tenha sido traduzida em atitude pelos seus seguidores, teoricamente, não seria cabível essa atitude violenta de Moro ser entendida como típica de um deus para os cristãos. Todavia, como isso é apresentado ao público, é preciso reformular, buscar entender as condições de possibilidade desse enunciado, que são encontradas dentro do xintoísmo ou mesmo das protoreligiões do Japão.

Chihiro, a personagem mais conhecida de Miyazaki, pelo Prêmio da Academia e pela grande distribuição que o filme alcançou no ocidente, porta em seu âmago características do sagrado japonês que, respeitando uma identidade japonesa mitológica, dialoga com o ocidente e suas lendas. Retomamos por exemplo o poema *Der Erlkönig* do escritor alemão Goethe, que trata de um menino que tem a vida levada pelo Rei Elfo e que de acordo com Braga (2012) fora inspirado em um conto dinamarquês intitulado “A filha do Rei dos Elfos”. Dessa forma notamos que tal subtração não se restringe à mitologia oriental ou ocidental, estando presente, pois, em outras tradições além da japonesa, como na europeia. Na figura abaixo vemos a personagem de Miyazaki se surpreendendo com o novo mundo que se desvela a sua frente.



Figura 36. Sen to Chihiro no Kami kakushi: Chihiro.

Acerca da tradição específica japonesa que emerge neste filme, Boyd e Nishimura (2004, p.07, tradução nossa) explicam que:

Há uma expressão em japonês *kami-kakushi ni au* (experimentar *kami-kakushi*) que se refere à explicação popular de ocorrências em que uma pessoa fica desaparecida por algum tempo. Se e quando a pessoa retorna – e se a pessoa lembra ou não de ter estado desaparecida – as pessoas dizem que essa pessoa foi “escondida por um *kami*.” Os pais de Chihiro não se lembram de terem ido, mesmo retornando para um carro que inexplicavelmente está coberto de folhas e poeira. Mas Chihiro se lembra de toda sua jornada de transformação pelo território do *kami*.<sup>48</sup>

Dessa forma, a constituição dessa personagem e de sua jornada provoca o público oriental, conhecedor da expressão presente no título, mas prepara também o público ocidental para uma aventura como expressa o título em português “*A viagem de Chihiro*” ou “*Spirited Away*”, título em inglês.

Hara (2007) nos lembra que, na sociedade atual, é de suma importância produzir diferenças que não signifiquem, ou seja, temos algo diferente, mas esse diferente pouco importa, não gera diferença alguma. Seria a “massa colorida” de Sloterdijk (2002), que já abordamos. Entretanto, ao pensar essa personagem, Chihiro, de Miyazaki, percebemos que há algo diferente aí. Pode ser que sem o aporte cultural, espiritual, linguístico, seja apenas mais uma menina na massa. Todavia, se munidos do conhecimento necessário, podemos experimentar algo único no cinema de animação da atualidade. Para Hara (2007, p.6):

A massa agride, seja através da retumbante indiferença ou através da difamação, qualquer tentativa de singularização que despreze os ideais igualitários e se distancie do desejo, dos hábitos e modos de agir da maioria.

Pode parecer contraditório dizer que há na obra de Miyazaki algo de singular por conta de seu reconhecimento social. No entanto, pelo modo de fazer cinema de Miyazaki, observamos

---

<sup>48</sup> There is the expression in Japanese *kami-kakushi ni au* (to experience *kami-kakushi*) which refers to the folk designation of incidents when someone is inexplicably missing for some time. If and when that person returns -- and whether or not that person remembers being gone -- people say that that person has been "hidden by the *kami*." Chihiro's parents do not remember being gone; upon returning to their car they find it inexplicably covered with leaves and dust. But Chihiro herself does remember her transforming journey into a realm of the *kami* (BOYD & NISHIMURA, p. 7, 2004).

o retorno da ética do cuidado de si o tempo todo, já que seu traço é tradicional, sua forma de animar não se digitaliza, ele continua a fazer seu trabalho de seu jeito.

Ainda no filme *A Viagem de Chihiro*, quando a menina e seus amigos visitam a bruxa Zeniba para devolver seu carimbo e tentar salvar Haku, aparece ainda um objeto sagrado de proteção, ou amuleto, chamado de *Omamori* (御守). No filme, Zeniba, Kaonashi, o bebê e o corvo, ainda enfeitiçados, trabalham para fiar uma corda que depois Zeniba dá para que Chihiro use como prendedor de cabelo. A bruxa explica que como aquele amuleto tinha sido fiado com a ajuda de seus amigos, ele ofereceria grande proteção para a menina. Este objeto, que de diversas formas se encontra presente nos templos e santuários japoneses, acaba se tornando uma marca que acompanha Chihiro ao voltar para casa.

Dessa forma, entendemos que o xintoísmo é uma religião em que seus deuses ou divindades são múltiplos e podem estar em qualquer e em todos os lugares. De acordo com o pensamento xintoísta, a natureza, objetos, mesmo pessoas que já morreram, podem ser cultuadas como deuses. Assim, há entidades das árvores, florestas, montanhas etc. É como se o *kami* fosse uma parte divina de todas as coisas, animadas e inanimadas. Dessa forma, entendemos que o conceito de um Deus único como o Deus cristão, presente no mundo ocidental, não pode ser aplicado a este entendimento de *kami*. Afinal, como explicado, esses deuses são muitos e podem ser bons ou maus, o que é diferente no cristianismo em sua formação como já fora dito ao que se refere como Deus.

André (2008) explica que o culto aos *kami* sempre foi comum aos japoneses. De acordo com o autor, os livros que já mencionamos, o *Kojiki* e o *Nihon Shoki*, foram escritos apenas por volta de 700 d.C. Todavia, muito antes disso, por todo o território japonês, já haviam rituais e tradições praticadas e difundidas de formas diferentes pelo país, para agradecer pela chuva e pela boa colheita, ou ainda para pedir proteção<sup>49</sup>.

Nesse sentido, percebemos que as estatuas de *Jizo*, da tradição budista, também aparecem em *Tonari no Totoro*. No primeiro, Satsuki e Mei se abrigam da chuva em um

---

<sup>49</sup> Sabemos que a cultura europeia nórdica, celta, bretã, germânica, até mesmo os greco-romanos, antes da chegada do cristianismo tinham rituais e práticas para agradecer a natureza e seus deuses pelo que fora recebido durante o ano, o que também acontecia nas Américas com os povos indígenas. Com a chegada do cristianismo e posteriormente pela ciência positivista, esta relação mítica foi tomada como mística e anulada por meio de um racionalismo cartesiano. Assim, o saber a ciência vão ganhando contornos diferenciados, principalmente na tradição europeia.

pequeno altar de *Jizo* e fazem uma oração para ele. É possível ver a estátua e seu característico babador vermelho (figura 37). *Jizo* é uma divindade budista protetora das crianças que morreram antes dos pais e dos viajantes. Como podemos observar na figura abaixo, também por todo o Japão, é possível ver esses pequenos santuários nas beiras das estradas, em cemitérios, parques, templos. As estátuas ganham os babadores e gorros de crochê vermelho no inverno para se aquecerem e na esperança de que a divindade faça o mesmo pelas crianças que protege.



Figura 37. Tonari no Totoro: Altar de Jizo.

Teeuwen e Sheid (2002) asseveram que o Xintoísmo é uma invenção da modernidade e não a religião nativa e mais antiga do Japão. Os autores (2002) explicam que historicamente o Xintoísmo nunca foi uma prática paralela ao budismo, mas que ambas as crenças conviviam amigavelmente. Para estes autores (2002), é importante separar a adoração das divindades, que é uma prática tão antiga que não se pode querer datar do Xintoísmo, esta que foi uma tentativa de reunir todos os rituais de adoração de diferentes práticas e regiões com o intuito de uma unificação que pudesse se distinguir do Budismo – originário da China.

Especificamente sobre as produções de Miyazaki, Ogihara-Schuck (2014) explica que o diretor demonstra, em seus filmes, uma visão panteísta em que os seres humanos, os animais e a natureza possuem alma, ou seja, são animados. Nos filmes de Miyazaki também existem comumente deuses onipresentes, fantasmas, espectros e outros tipos de criaturas. O diretor separa suas crenças da religião oficial, afirmando-se animista. Ogihara-Schuck (2014) explica que Miyazaki desenvolveu suas crenças acerca do animismo como uma resposta contrária às atitudes tomadas pelo Japão na época da II Guerra Mundial.

Outro exemplo da presença do sagrado, é a figura que se encontra a seguir. A Figura 38 retrata uma raposa, ou *kitsune*, como é conhecida no Japão. Essas estátuas são colocadas também em pequenos altares, como os de *Jizo*, ou nos templos e santuários, sendo um dos animais/espíritos mais respeitado do país. A raposa pode ser vista como mensageira de *Inari*, deus da prosperidade ou ainda, como um demônio.

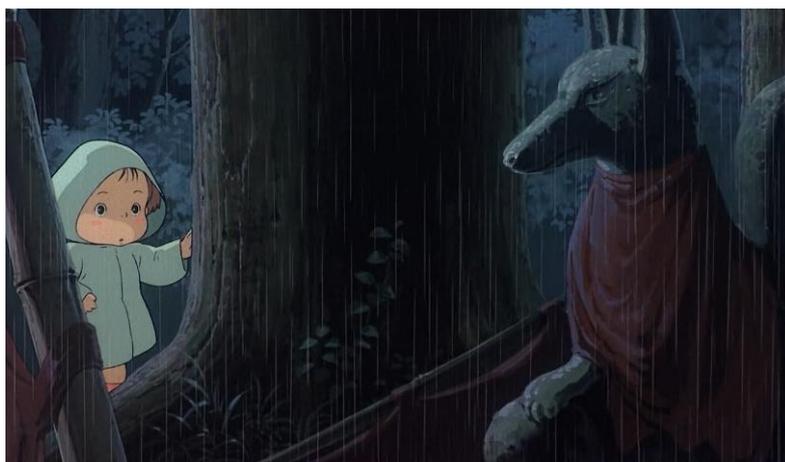


Figura 37. Tonari no Totoro - Altar de Kitsune.

Esse ser vem sendo retratado como parte da mitologia nacional desde o período Kamamura (1185-1333 D.C.) tomando outras formas nos períodos Muromachi (1333-1568), Momoyama (1568 – 1600) e Edo; também pode figurar em casos de possessão chamados *Kitsune-Tsukai*. Sendo esse espírito poderoso e extremamente inteligente, é tratado com todo o respeito e evitado a todo custo. Acredita-se que o mito tenha vindo da China e tenha sido difundido pela Coréia e Japão, encontrando grande aceitação pela sociedade animista da época. (BATHGATE, 2004)

Pensando em todas essas questões, não podemos fugir da declaração de Miyazaki de que não há Xintoísmo em seu trabalho. Portanto, nos perguntamos: como lidar com essa afirmação em meio a uma obra tão marcada por este misticismo específico? Nosso problema aqui é pensar em como o sagrado ecoa na cinematografia de Miyazaki sem que partamos em uma busca para tentar encontrar aspectos do Xintoísmo como marca de sua obra e, ainda assim, possamos ver que a singularidade de um sagrado permeia os caminhos dessa jornada. Todavia, ao pensarmos em uma forma de proto religião japonesa, como o animismo, mencionado por

Miyazaki e que continua a ecoar em muitos aspectos do Xintoísmo, acreditamos que podemos compreender a afirmação do diretor, também de cunho histórico e político, sem ignorar a espiritualidade presente em sua obra.

Assim como as personagens mulheres, a espiritualidade permeia o conjunto de materiais que selecionamos para esse trabalho. Trabalhando ainda em nosso sítio arqueológico, encontramos outra regularidade, a da maquinaria de Miyazaki, que ao se acumular contribui para a conservação e singularização dos enunciados. Assim como as mulheres de todas as idades estão presentes em sua obra, como as questões que tangem a natureza e os *kami*, os aviões, barcos, veículos de diferentes formatos, se tornam enunciados constantes na tela, e que, trataremos a seguir.

### **7.3 O maquinário que transporta personagens e público**

Como afirmamos, há várias regularidades nesta função enunciativa que se apresenta enquanto obra de Hayao Miyazaki. Isso porque o enunciado é uma função, não uma unidade; uma função que cruza um domínio de estruturas e unidades possíveis dentro de uma ordem do discurso. Por isso Foucault (2006) assevera que um enunciado pode ser reatualizado, esquecido, destruído ou até mesmo repetido, contanto que esteja em uma condição de possibilidade. A função enunciativa se caracteriza por um modo singular de existência em que regularidades vão sendo tecidas numa rede de imagens que contribuem para singularizar os enunciados da filmografia deste cineasta. É uma regularidade que se apresenta com uma regulação própria. Dito de outro modo, é uma regularidade regular, mas que não segue as regras daquilo que está na ordem vigente da indústria cinematográfica, nem em apropriações técnicas do fazer fílmico e nem do mesmo modo de produzir os sentidos nas cenas fílmicas, como pudemos ver anteriormente nas cenas de silêncio e contemplação (*ma*), por exemplo.

Neste sentido, das regularidades, vemos também os aviões ou máquinas voadoras que estão sempre presentes na filmografia de Miyazaki. Lamarre (2009) pontua que o tipo de maquinaria idealizada por Miyazaki se alinha com o seu trabalho por estar de acordo com a tecnologia que ele emprega, a câmera multiplana. Assim, podemos pensar, qual avião, dirigível, tecnologia área poderia emergir em um filme dirigido por Miyazaki, ou seja, o que estaria dentro da ordem do discurso fílmico desse diretor? Seus filmes, em sua maioria, apresentam

uma história simples, com enredos contra a poluição, a destruição da natureza, que critica os abusos tecnológicos, até mesmo as relações sociais japonesas. Pensando assim, percebemos que nessa dispersão há regularidades, e essa regularidade também está presente na questão do vôo, regular em Miyazaki.

A Figura 39 que posicionamos abaixo mostra as máquinas aéreas presentes no primeiro filme de Miyazaki no Studio Ghibli, Rapyuta. Podemos ver que as asas das aeronaves lembram asas de libélulas (a; b), e o avião que Pazu está construindo em (c) possui um banco e uma roda que remetem a uma bicicleta. Já em Hauru (Figura 40) o castelo que vemos em pleno vôo não parece ser dotado de condições de sair do chão. Entretanto, com o fim da guerra, este castelo voa o mais alto que vemos durante todo o filme. Mesmo quando a história se passa no mar temos os designs de Miyazaki (Figura 41) que fazem com que o submarino-barco do pai de Ponyo se assemelhe à maquinaria voadora do diretor.

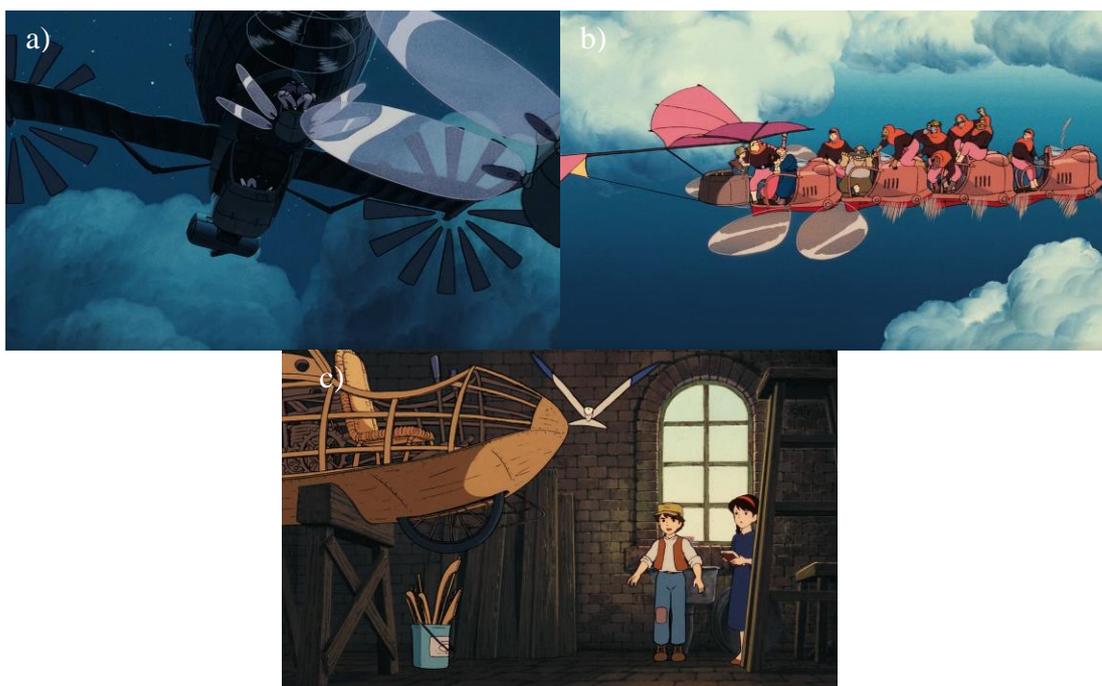


Figura 38. Tenkû no shiro Rapyuta – Aviões do esquadrão pirata (a;b) e avião sendo construído por Pazu (c).



Figura 39. Hauru no Ugoku Shiro – Castelo renovado ao final do filme.



Figura 40. Gake no ue no Ponyo – Barco submarino de Fujimoto.

Além disso, ao discorrermos sobre a imagem digital é possível dizer que o público cada vez mais imerso nesse regime cinematográfico que lhe é apresentado, as imagens que, pretendem ser, se tornam ainda mais simulacros<sup>50</sup>, ou seja, o “como se”. Diferente de algo que complementa a ausência do palpável, temos uma imagem que pretende simular o ser, não apenas representá-lo (ALLOA, 2015). Todavia, quando vemos essas criações voadoras ou navegáveis de Miyazaki não temos imagens simulacros, uma vez que não é possível confundilas com o que pretendem representar. Assim, se na Figura 39 temos um avião com asas de inseto

---

<sup>50</sup> Alloa (2015) parte de Platão para falar em simulacro. De acordo com o autor, o termo retoma *éidola* (imagens-simulacro). São imagens que se confundem com o que elas buscam representar, o objetivo é que o espectador não saiba diferenciar uma imagem fotográfica de uma imagem desenhada, nesse caso ela seria um simulacro.

ou um barco submarino com barbatanas de baleia (Figura 41) não podemos dizer que é possível confundi-las com um avião de nosso mundo, ou mesmo um barco. Alloa (2015, p. 11) explica que as imagens de hoje “não revelam mais a alma, mas os aparelhos em si mesmos”, o que pode ser entendido em relação às imagens 3D que buscam emular a realidade, neste sentido colocado por Alloa, de cópia do real, contrariamente do que vemos nas figuras dos filmes de Miyazaki.

Quando as aeronaves retratam o material metal, e não a forma do objeto em si, temos geralmente uma referência de guerra, como em *Nausicaä* (Figura 42) em que embora seu planador não tenha essa referência, sendo inteiro branco, todas as outras naves de batalha possuem parafusos, rebites, placas de metal que se tornam visíveis pelos seus encaixes. Assim, entendemos que o planador da princesa não é um veículo de guerra, e que as aeronaves que apresentam características metálicas o são. Em *Hauru*, quando temos a questão da guerra sendo abordada temos o metal, a tecnologia, que remete ao bélico, sem o lúdico que podemos ver no castelo, (Figura 43). São figuras diferentes, que evocam questões diferentes, contudo não são “como se fossem retratos, que pretendem, portanto, ser aquilo que nunca foram” (ALLOA, 2015, p. 11). Quando olhamos para as figuras abaixo, percebemos claramente que tanto as aeronaves quanto o cenário são desenhos, o que não acontece na Figura 43, do filme *Carros 3*. Sem embargo, ao observarmos as criações de Miyazaki e voltarmos o olhar para os traços dos desenhos animados em geral, não encontramos um modelo produzido pela *Boeing Company*, pela *Embraer S.A.*, ou mesmo pela *Mitsubishi* utilizando as peças manufaturadas pela *Miyazaki Airplane*, que tenha sido utilizado em seus filmes.

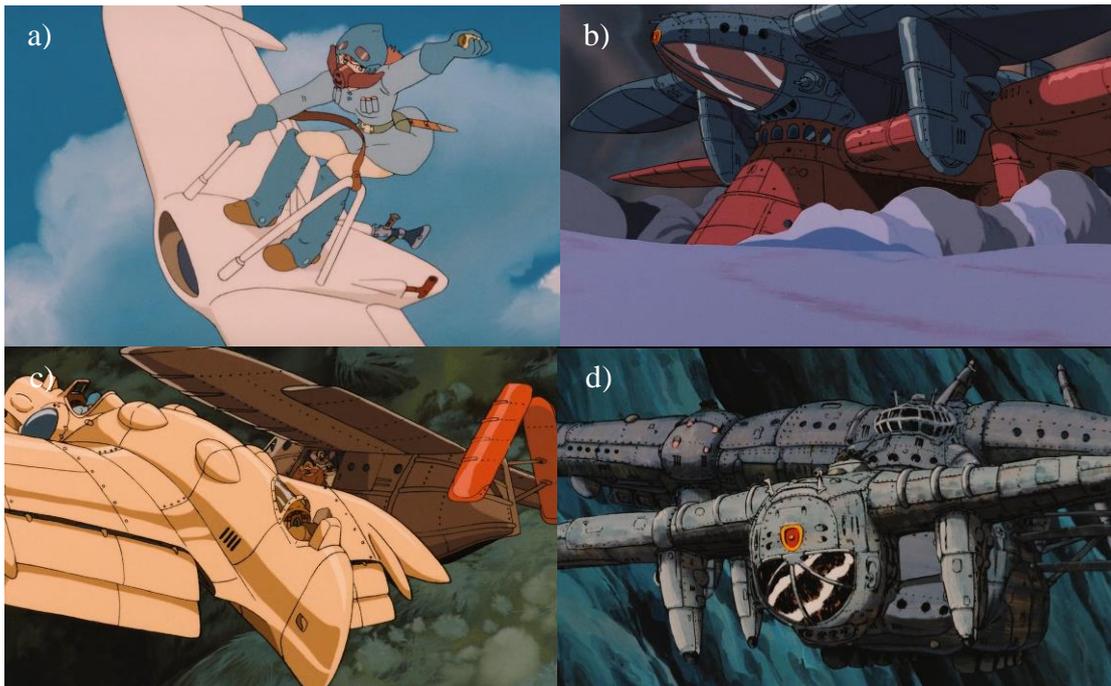


Figura 41. Kaze no Tani no Nausicaä – Aviões de diversos reinos.

Percebemos, novamente a questão que tange os materiais de fabricação dos veículos. Se anteriormente já nos foi possível relacionar o metal a personagens más, como Eboshi (*Mononoke Hime*) e Kushana (*Kaze no Tani no Nausicaä*), aqui também percebemos tal regularidade. Há uma regularidade do fazer da imagem como uma arte, e nesse momento poderíamos nos referir a Miyazaki como artista-artesão, que compõe suas máquinas com imagens artesanais. Então, este modo de/do fazer também contribui para esse desenho de singularidade do cinema do diretor japonês. Como podemos observar, os veículos que estão de alguma forma relacionados à guerra, perseguições, violência, remetem ao metal, enquanto veículos utilizados apenas como meio de transporte não carregam essa referência, como o barco de Fujimoto (Figura 41) ou o Castelo de Howl (Figura 40).

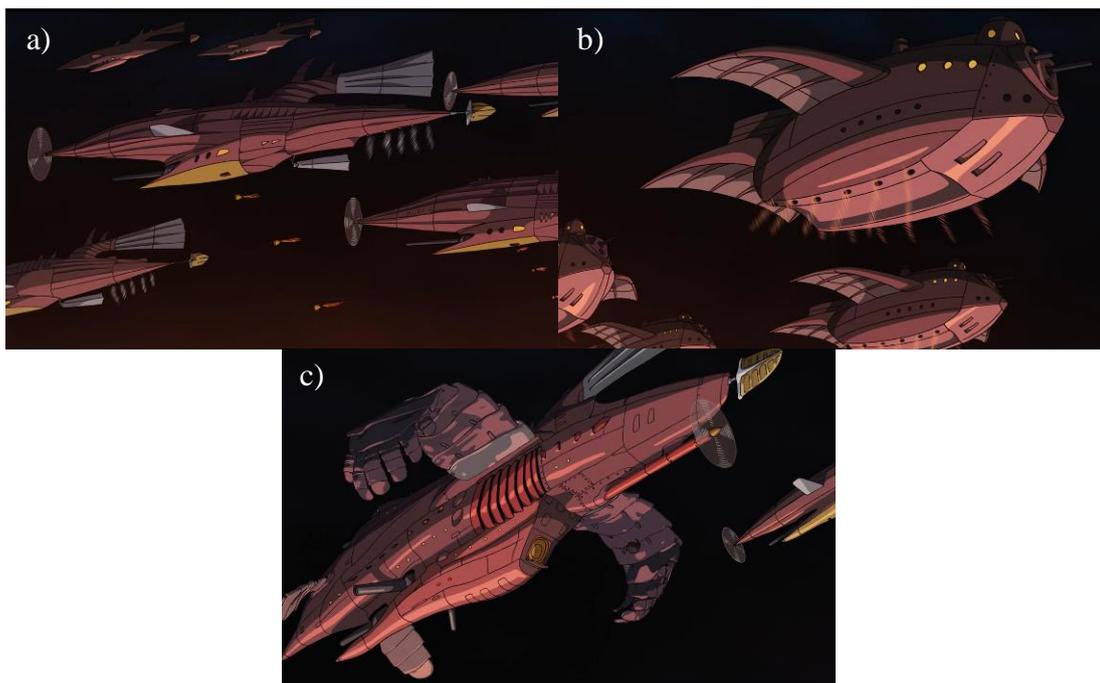


Figura 42. Hauru no Ugoku shiro – Aviões de guerra.

A questão se resume ao “caráter híbrido” da imagem, ou ainda a uma “pretensão de”. Claramente, sabemos que os carros que encontramos nas ruas e avenidas de uma cidade não possuem olhos ou bocas, todavia, ao voltarmos nosso olhar para a Figura 43 temos veículos que pretendem imitar os que encontramos na rua. O personagem Relâmpago Mcqueen, por exemplo, é um carro que traz referências ao *Corvette* e ao *Dodge*, carros que corriam na *Nascar*, tal qual Mcqueen. Já a personagem Sally é um *Porsche 911*; Doc seria um *Hudson Hornet*; Lizzie um *Ford T*, entre outros. Além disso, o brilho presente em sua lataria convoca a imagem do alumínio, material comum utilizado na confecção da carenagem dos veículos.

Além do que fora pontuado sobre os materiais que compõem a lataria dos carros, a Figura 43 traz ainda, como parte do cenário, pedras, grade, relva, neblina e até mesmo árvores, ao fundo da imagem b (Figura 43) que pode ser entendida como uma imagem que se “hibridiza” com uma fotografia, por conta de seu caráter digital e pela própria compreensão daquilo que seria mais viável ao que se entende como realidade. No entanto, ainda que olhos treinados consigam distinguir o desenho da realidade, a imagem retratada visa ser aquilo que não é (ALLOA, 2015, p.11), como por exemplo, automóveis com olhos e bocas. Para exemplificar isso, seguem as figuras do filme *Carros* que podem ser comparadas com as de Miyazaki que foram apresentadas anteriormente.

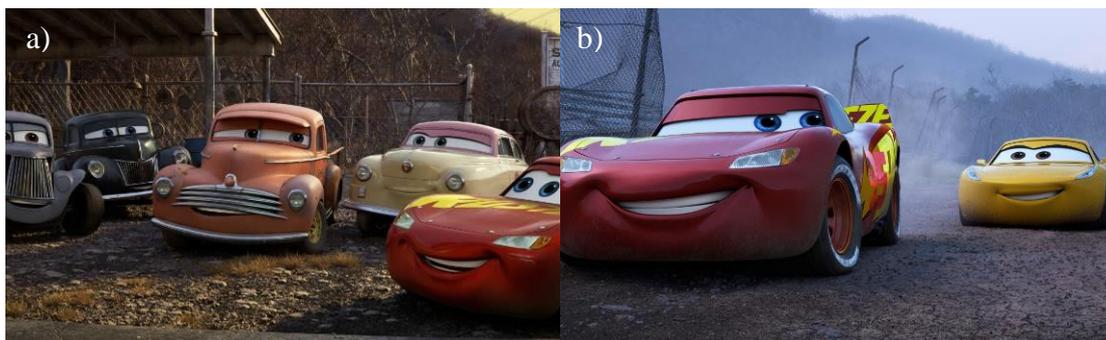


Figura 43. Filme Carros 3. Fonte: <http://www.adorocinema.com>.

Dessa forma, é possível dizer que a proposta de Miyazaki é outra. Não se trata de tecnologia restrita ou incapacidade de produzir a animação dessa forma, mas de um movimento de distanciamento do entretenimento de massa. Dito de outra forma, enquanto as animações atuais buscam cada vez mais simular o mundo real em seus cenários e personagens, Miyazaki, embora tenha as mesmas condições técnicas, preza por enunciar a partir de outro lugar. Seu lugar vai se marcando cada vez mais diferente do lugar do entretenimento de massa, não só pela questão visual, mas também pelos enunciados que mobiliza enquanto ocupa a posição autor. No próximo tópico trataremos do retorno de alguns enunciados em sua obra que se singularizam frente aos demais.

#### **7.4 O acúmulo na coexistência de enunciados complexos**

Como nomeado anteriormente por nós, diretor-autor-tradutor, Hayao Miyazaki ao se constituir enquanto o sujeito que organiza, exclui, seleciona enunciados, tanto em peças escritas por ele, quanto em traduções, evidencia uma característica do enunciado que é o efeito de raridade. (FOUCAULT, 2008) Visto que, quando se pensa em enunciado, que pode ser a palavra, uma frase, um texto, mas pode não o ser, abrindo possibilidade para as imagens figurarem nesse meio, temos uma expressão de totalidade a qual o enunciado pertence e a ultrapassa. Dessa forma, Foucault (2008) explica que há uma pluralidade de sentidos em movimento, e que há sempre o poder de dizer outra coisa em relação a um mesmo significante, o que gera a plenitude e a riqueza indefinida do discurso. Entendemos assim que, nem tudo

sempre é dito, de acordo com a lei da raridade proposta, ou seja, os enunciados estão sempre em dívida.

Ao intentar definir o enunciado, Foucault (2008) explica que este seria como um átomo do discurso. Contudo, encontrar um equivalente para o enunciado se mostra uma tarefa bastante árdua. O enunciado pode ser uma frase, contudo a frase não o restringe. Assim, um gráfico de qualquer tipo, uma tabela, de conjugação verbal, por exemplo, uma fórmula matemática, imagens, podem formar enunciados. Isto posto, o filósofo explica que o enunciado é uma função, não uma unidade. Essa função que cruza um domínio de estruturas e unidades possíveis, função que possibilita que unidades venham à tona com conteúdos concretos dentro de uma determinada ordem do discurso seria, então, o enunciado.

Sendo assim, retomando a discussão por meio de enunciados que fazem parte dos enredos do diretor, o seu último filme, *Kaze Tachinu* é um filme diferente do que ele apresentara até então. A diferença se deve ao fato de ser um filme sobre o engenheiro Jiro Horikoshi, famoso pelo projeto do avião Mitsubishi A6M Zero. Muito utilizado pelos pilotos suicidas japoneses, *kamikaze*, o avião “Zero” era muito leve e permitia a realização de manobras elaboradas, contudo, para manter tais características era desprovido de blindagem e, portanto, fácil de ser derrubado. Até o momento o diretor vinha traduzindo seus filmes a partir de seus enredos ou livros, contudo, pela primeira vez temos uma obra biográfica. Não obstante, este filme continua tratando de aviões, invenções, guerra, ou seja, a partir dessas regularidades ele está dentro do escopo de Miyazaki.

Outra questão com a qual nos inquietamos nesse filme é a falta de uma protagonista feminina, ao menos, à primeira vista. Naoko, a menina a quem Jiro ajuda durante o terremoto e que depois se tornará sua esposa, aparentemente, não possui as mesmas características fortes das outras protagonistas. Contudo, o entendimento dessa personagem enquanto singular no cinema de animação depende do conhecimento do público, sendo possível significá-la de forma rasa, apenas enquanto par romântico de Jiro, ou abre a possibilidade de subjetivá-la na heterogeneidade do discurso em que toca *A Montanha Mágica* de Thomas Mann e suas condições de produção. Uma vez, que nessa seção nos interessa esses ecos de enunciados aprofundaremos essa questão, e para tanto, precisaremos entender a proposta de Foucault (2006).

Assim, buscamos apresentar um outro conceito de Foucault (2006) para entender que a análise arqueológica nos permite pensar em arquivo sem pensar na dimensão histórica enquanto acontecimentos lineares e sucessivos, e sim como uma regularidade da unidade na dispersão, ou seja, como estes acontecimentos são historicizados no dizer e, no nosso caso, também no mostrar. Dessa forma, o arquivo pode ser entendido como uma forma específica de articular enunciados em sua dimensão histórica, tendo em vista, a sua condição de existência. O arquivo define um nível particular: o de uma prática que faz surgir uma multiplicidade de enunciados como tantos acontecimentos regulares, como tantas outras coisas oferecidas ao tratamento e à manipulação. É, portanto, o sistema geral de formação dos enunciados.

O discurso tem a sua historicidade específica, em sua particularidade, mas se relaciona com outros discursos. Por conseguinte, conseguimos identificar que o domínio dos enunciados não é homogêneo e que há, portanto, uma heterogeneidade plural: vários *a priori históricos*, positivities, formações discursivas, todos distintos uns dos outros. Para o filósofo francês (2006) são os sistemas desses enunciados que possuem suas condições de produção, possibilidade e utilização que ele chama de arquivo. Nas palavras do próprio Foucault (2006, p. 147),

Longe de ser o que unifica tudo o que foi dito no grande murmúrio confuso de um discurso, longe de ser apenas o que nos assegura a existência no meio do discurso mantido, é o que diferencia os discursos em sua existência múltipla e os especifica em sua duração própria.

Em vista disso, entendemos que o arquivo permite que a o discurso exista de forma múltipla em diferentes locais e épocas. Isso nos leva ao acúmulo de enunciados que se cruzam nos filmes de Miyazaki, contudo, ao proceder com esse movimento não queremos dizer que há um enunciado oculto sobre a superfície do filme. Não. O domínio enunciativo, nos diz Foucault (2008) está totalmente em sua superfície. Entendemos que estamos diante do que o filósofo francês nos explica como:

Essa raridade dos enunciados, a forma lacunar e retalhada do campo enunciativo, o fato de que poucas coisas, em suma, podem ser ditas, explicam que os enunciados não sejam, como o ar que respiramos, uma transparência infinita; mas sim coisas que se transmitem e se conservam, que têm um valor e das quais procuramos nos apropriar; que repetimos, reproduzimos e transformamos. (FOUCAULT, 2008, p. 163)

Dessa forma, podemos dizer que o enunciado raro que Miyazaki procura atualizar em seu filme é o mesmo enunciado que Mann busca reproduzir em seu romance. Correia (1997) explica que o contexto de produção para *A Montanha Mágica*<sup>51</sup>, de Mann, é o fato de sua esposa ser internada em um sanatório para tratamento de tuberculose na região de Davos, na Suíça. Por conta de um período longo de internação, cerca de seis meses, o autor vai visita-la e por três semanas acompanha a vida do lugar, e tal experiência é o ponto de partida para sua escrita. O romance narra a visita que Hans Castorp faz ao primo Joaquim que se encontra internado no sanatório. Embora o enredo que envolve Castorp não seja parte do filme de Miyazaki, não podendo assim, ser considerado uma tradução, como *Hauru no Ugoku Shiro*<sup>52</sup>, o espaço do sanatório, e mesmo o internamento voluntário de Naoko aproxima a personagem do espaço do sanatório do livro, e de seu contexto de produção. A Figura 23 abaixo pode nos remeter ao início da obra de Mann mostrando um ponto de contato desses enunciados. Logo na chegada do primo, Joachim explica:

Você nota quase em toda parte o limite das árvores. Ele se delinea com absoluta nitidez. Terminam os pinheiros, e com isso acaba-se toda a vegetação. Como você vê, é pura rocha. Por ali, à direita desse pico que é o Schwarzhorn, aparece até uma geleira. Você enxerga uma coisa azul? Não é lá muito grande, mas é uma geleira em regra, a Scaletta. O Pico Michel e o Tinzenhorn, naquela abertura (não se pode vê-los daqui), também ficam cobertos de neve durante o ano inteiro. (MANN, 2009, p.9)

E ainda sobre os descansos ao ar livre:

Lá fora, o primo acendeu a lâmpada e, com o termômetro na boca, deitou-se na espreguiçadeira, onde com surpreendente habilidade começou a envolver-se em dois grandes cobertores de lã de camelo, que se achavam estendidos na cadeira. Hans Castorp contemplou com sincera admiração aqueles movimentos destros. Joachim jogou os cobertores, um após outro, por cima de si, primeiro pela esquerda, cobrindo-se até a axila, depois por baixo, sobre os pés, e por fim pela direita, até formar uma espécie de pacote perfeitamente simétrico e liso, do qual saíam apenas a cabeça, os ombros e os braços. (MANN, 2009, p. 76)

---

<sup>51</sup> *A Montanha Mágica* é um romance escrito por Thomas Mann e publicado em 1924. Neste livro Hans Castorp vai visitar o primo que está internado em um sanatório, especializado no tratamento da tuberculose, na Suíça e acaba se internando no mesmo local, a princípio por conta de uma leve anemia, depois pelo pulmão e assim passa anos no lugar. No sanatório convivem pessoas de diferentes nacionalidades e crenças e Castorp passa o tempo entre as refeições conversando longamente com várias delas. Quando sai do internamento se vê alistado e em meio a 1ª Guerra Mundial que acabara de começar.

<sup>52</sup> Filme de Hayao Miyazaki traduzido do livro *Howl's moving castle* de Diane Wynne Jones.



Figura 44. Kaze Tachinu: O Sanatório na Montanha.

Além disso, é importante lembrar, conforme Correia (1997) pontua, que o romance de Mann foi escrito ao longo de doze anos, de 1912 a 1924, tendo sido iniciado antes da 1ª Guerra Mundial (1914 – 1919) e finalizado após o seu término. Dessa forma, no livro, Castorp não sabe que haverá uma guerra, embora o narrador e o leitor o saibam. Uma das personagens com quem Castorp tem mais contato é o italiano Settembrini, esse senhor também possui consciência de que uma guerra está prestes a se iniciar, o que podemos perceber por meio de suas conversas com Castorp, Naphta e Joachim no capítulo intitulado “Mais alguém” e em outras ocasiões do livro. Desse capítulo selecionamos parte de um longo diálogo entre as quatro personagens e que trata do tema:

- Falávamos casualmente da guerra, meu primo e eu, enquanto íamos atrás dos senhores.
  - Foi o que ouvi - respondeu Naphta. - Apanhei essa palavra e me voltei. Estavam tratando de política? Examinavam a situação mundial?
  - Qual nada! - riu-se Hans Castorp. - Como chegaríamos a fazer isso? A profissão de meu primo impede-o de se preocupar com a política, e eu renuncio espontaneamente a discuti-la, porque nada entendo dela. Desde que estou aqui não abri um único jornal...
- Settembrini, como já fizera em outra ocasião, achou censurável essa indiferença. Demonstrou imediatamente estar a par dos acontecimentos importantes, que julgou com otimismo, uma vez que as coisas estavam tomando um rumo favorável para a civilização. A atmosfera geral da Europa estava cheia de pensamentos pacíficos e de planos de desarmamento. A idéia democrática achava-se em marcha. O italiano assegurou ter recebido informações confidenciais, segundo as quais os Jovens Turcos acabavam de ultimar os preparativos para uma empresa revolucionária. A Turquia como Estado nacional e constitucional - que triunfo do espírito humano! (MANN, 2009, p. 316)

No filme *Kaze Tachinu*, quando Jiro está no hotel passando férias, encontra-se com um personagem estrangeiro, provavelmente alemão, que conversa com ele durante a noite. Nessa conversa Jiro pergunta se ele acha que a Alemanha irá começar uma nova guerra, ao que o homem responde que sim, e, portanto, deveriam ser impedidos. Nessa mesma conversa o personagem estrangeiro afirma, que aquele hotel era *Der Zauberberg* ao que Jiro traduz: *A Montanha Mágica*, de Thomas Mann, e o estrangeiro responde: Sim, um bom lugar para esquecer. Nesta cena percebemos o enunciado da eminência da guerra sendo atualizado por esse estrangeiro que Jiro encontra, assim como é anunciada no livro de Mann pelo personagem italiano Settembrini.

Além disso, em uma das cenas seguintes este senhor estrangeiro toca piano e canta uma música em alemão sendo acompanhado por Jiro e pelo pai de Naoko, chamado Satomi. É uma cena sem legendas, que poderia ser comparada ao capítulo *Noite de Valburga* do livro de Mann, uma vez que neste capítulo há longas conversações em francês, não traduzidas, em meio a uma festa. Nesse mesmo contexto, o homem pergunta a Satomi se a filha dele está melhor. Quando ele responde que sim, o estrangeiro diz: Essa é a montanha mágica, ela cura a todos, e olha furtivamente para Jiro, dizendo que agora o jovem estava apaixonado, mas quando descesse da montanha ele esqueceria sobre o amor também. Em seguida, Naoko desce as escadas e conta a Jiro que a mãe dela morreria de tuberculose dois anos antes, e que agora ela também estava doente, precisando se tratar. No *A Montanha Mágica* o personagem principal também desenvolve um interesse romântico por uma personagem que está internada, Madame Chauchat. Embora o enredo amoroso se desenvolva no filme, é possível entender que esse “esquecimento” anunciado pelo estrangeiro será causado pela “descida da montanha” que seria no livro o começo da guerra.

No fim do filme temos outra cena que poderia ser relacionada com *A Montanha Mágica* que é um dos sonhos de Jiro em que ele caminha por aviões destruídos e vê a cidade em chamas, representando a guerra. Sabemos que não se trata da mesma guerra de Castorp, visto que Castorp desce a montanha e acaba lutando na 1ª Guerra Mundial, enquanto Jiro está no começo da 2ª Guerra Mundial. Entretanto, não se pode excluir essa relação visto que as duas personagens parecem desconhecer, a princípio, a eminência dos conflitos, acabando por se encontrarem em meio dele. Nesse momento, Naoko já falecera e então percebemos que esse

início da guerra poderia representar a decida da montanha e o esquecimento do amor do personagem Jiro, de acordo com a referência descrita anteriormente. Tal cena pode ser observada na Figura 45 abaixo:

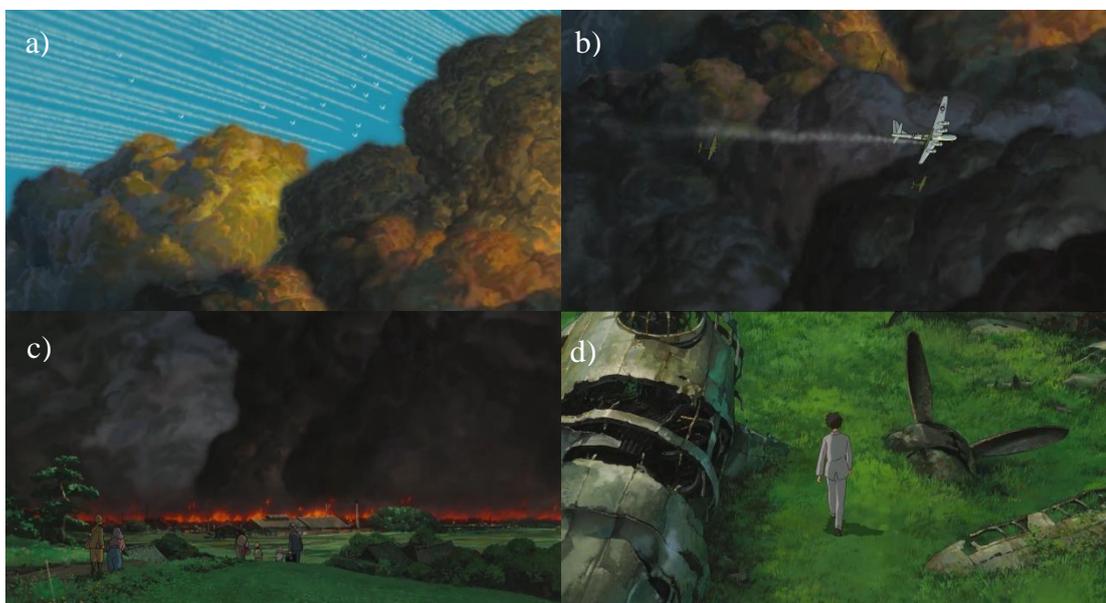


Figura 45. Kaze Tachinu - Os aviões na guerra.

Dessa forma, ao ser possível relacionar esses enunciados entendemos que estamos diante do que Foucault (2008, p. 136) chama de “exegese”, ou seja, um comentário, uma análise, que faz com que o sentido se alastre internamente. De acordo com o pensador: “Por serem raros os enunciados, recolhemo-los em totalidades que os unificam e multiplicamos os sentidos que habitam cada um deles (FOUCAULT, 2008, p.136).” Talvez passem despercebidos os enunciados recolhidos previamente por Thomas Mann, mas aqui podemos dizer que sendo atualizados no filme, eles são multiplicadores de sentidos tanto para os que conhecem *A Montanha Mágica*, como para aqueles que não a conhecem.

Neste momento evocamos, ainda, outra co-existência já mencionada, a do poema de Paul Valéry<sup>53</sup>, *Le Cimetière marin*. Para Barbosa (2007) no poema ressoa uma antecipação, algo que está para acontecer, como a guerra fermentando em *A Montanha Mágica*, enquanto todos se refugiam naquele espaço. Durante todo o poema há uma antecipação, bem como

<sup>53</sup> Paul Valéry foi um famoso poeta e pensador do modernismo francês do século XX.

durante todo o filme a antecipação se faz presente: haverá uma guerra ou não? Embora o público já saiba a resposta, as personagens vivem, se não alheias, pelo menos em meio a essas ressonâncias e possibilidades.

Podemos dizer que há um duplo posicionamento. Primeiro o de Miyazaki frente ao texto; depois o nosso, o posicionamento do analista, frente a essa construção. Nós, enquanto analistas, tratamos de entender o valor desses enunciados, ou seja, seu lugar, sua capacidade de circulação, transformação e troca. Os enunciados, que se encontram de forma abundante em sua heterogeneidade são por nós tratados não em sua totalidade e sim em sua raridade. De forma análoga, não nos preocupa a sua origem, se com Valèry ou alguém antes desse, mas seu acúmulo, como Foucault (2006) propõe em sua reflexão arqueológica.

Ao nos posicionarmos frente aos enunciados, consideramos o fato de que Valèry elabora este poema aos poucos, mudando-o com o tempo, assim como Miyazaki confecciona seus *storyboards* à medida em que vai organizando a história e também modificando-a. Nos dois processos, no fazer e no pensar, temos a sensação daquilo que Barbosa (2007) define ao dizer que há uma unidade aparente para o leitor que faz com que ele acredite que cada um dos versos foi e continua estático, o que nos remete continuamente ao processo de produção do filme, que também se atualiza no dia após dia do estúdio e do diretor, com desenhos e re-desenhos que acontecem mesmo durante a produção. Assim como o poeta, o diretor também muda de ideia; este retoma seus desenhos como aquele retoma seus versos.

Barbosa (2007) explica que o poema toma por base um jogo de movimento e imobilidade, desde a sua construção, em específico os dois primeiros versos da última estrofe: “*Le vent se lève!... Il faut tenter de vivre! L’air immense ouvre et referme mon livre*” ao que se traduz como “*Ergue-se o vento! Há que tentar viver! O sopro imenso abre e fecha meu livro*,<sup>54</sup>”. No filme de Miyazaki também o vento, esse ar imenso desempenha o papel de mover as personagens, e mover também Jiro e Naoko em direção ao outro. Um sopro de vento leva o chapéu de Naoko, ainda na infância, e Jiro consegue pegá-lo antes que se perca em seu primeiro encontro no trem; e, novamente, na vida adulta, os dois se encontram em meio a uma grande ventania que leva os materiais de pintura de Naoko. Mais ainda, o vento envolve tanto o abrir

---

<sup>54</sup> Tradução de Darcy Damasceno e Roberto Alvim Confia, disponível em: [http://www.culturapara.art.br/opoema/paulvalery/poema\\_db.html](http://www.culturapara.art.br/opoema/paulvalery/poema_db.html). Acesso em 22 jan. 2018.

como o fechar de seu filme. É o vento que impulsiona os aviões dos sonhos, os de papel e os construídos por ele, independentemente de seu uso final.

Talvez os efeitos de sentido produzidos pelos versos de Valèry possam ir ainda um pouco mais além. Se pensarmos que o nome do filme é exatamente *Kaze tachinu*, ou seja *Le vent se lève*, e que esse supostamente seria o último longa metragem animado por Miyazaki, é possível entender os versos escritos acima como uma síntese de toda sua obra. Seria possível entender o verso como “*Le vent se lève!... Il faut tenter de vivre! L’air immense ouvre et referme mon film*,”. Tal entendimento funcionaria como uma grande rede que conecta todas os filmes de Miyazaki, “abertos” com *Nausicaä* e seus grandes ventos e fechado com *Kaze Tachinu*.

Embora esse filme seja diferente do que Miyazaki havia apresentado até então, essa não é a primeira vez que o diretor organiza seus filmes a partir dos enunciados que ecoam outros enunciados. Robinson (2013) menciona que *Porco Rosso* tem uma cena que ecoa uma história de Roald Dahl<sup>55</sup> (2012). Ao pesquisar a obra do autor britânico encontramos o conto *They shall not grow old*<sup>56</sup> que não faz parte de sua publicação infantil, tendo sido publicado primeiramente na coletânea de contos *Over to You* que contava com nove contos sobre aviação. Nesta história, o piloto de guerra Fin sai para espionar aviões franceses e não retorna no tempo previsto; todos pensam que ele fora abatido ou tinha ficado sem combustível. Contudo, dois dias depois, ele retorna pensando terem passado apenas alguns minutos de sua partida, sem nenhuma memória dos dois dias em que esteve desaparecido. Pouco tempo depois, durante um vôo, ele se lembra e conta a todos que entrara em uma nuvem e tivera seu avião conduzido por uma força inexplicável junto a uma fileira formada por milhares de aviões de todos os modelos e nacionalidades. Em um momento reconheceu um piloto que fora abatido e soube que todos os que estavam naquele cortejo eram os mortos que faziam seu último voo.

Em *Porco Rosso*, Fio pede para que Porco conte uma história para ela. O piloto então conta uma história como a de Dahl. Porco diz, então, que de todos os seus amigos que tinham

---

<sup>55</sup> Roald Dahl (1916–1990) escritor britânico famoso por suas histórias infantis como *Matilda*, *A Fantástica Fábrica de Chocolate*, *O Bom Gigante amigo* (BGA). Também escreveu muitos romances, roteiros e contos adultos. O autor foi piloto da Força Aérea Real Britânica o que pode ter inspirado diversas de suas narrativas. As publicações de Dahl foram e continuam de grande sucesso literário, televisivo e fílmico (Fonte: [www.roalddahl.com](http://www.roalddahl.com), Acesso em 28 jun 2018).

<sup>56</sup> Poderia ser traduzido como *Eles não devem envelhecer*, contudo, essa é uma tradução nossa, não tendo sido possível encontrar a obra em português.

partido em batalha, apenas ele retornara. Vemos que tanto a narrativa quanto a imagem ecoam o conto nesta cena, que podemos ver nas figuras abaixo.

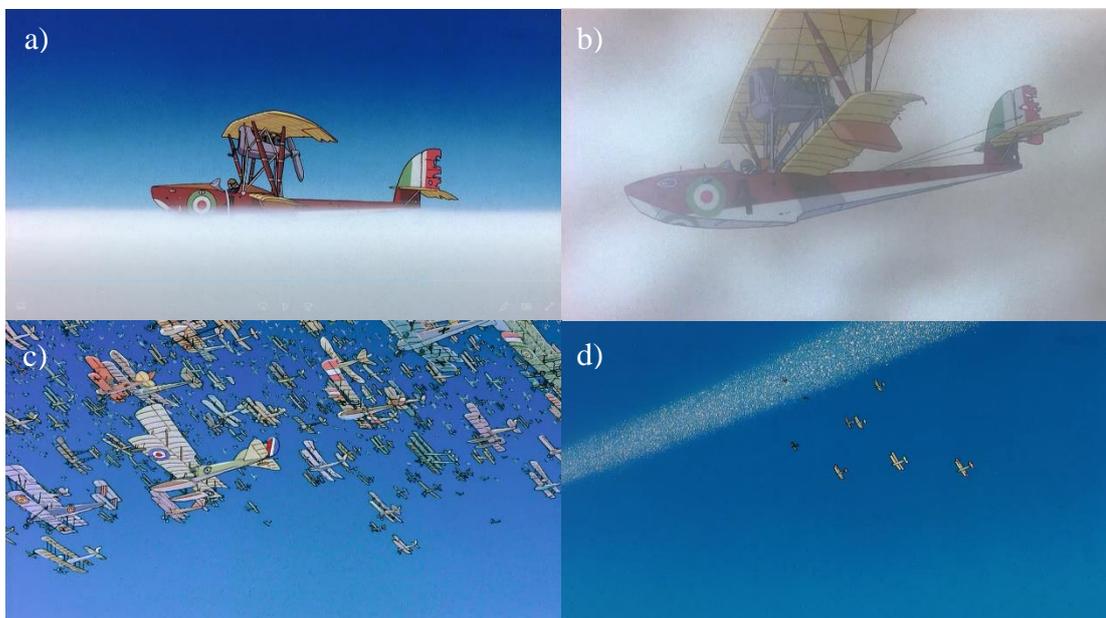


Figura 46. Porco Rosso: A história de Fin e Porco.

Como podemos ver nas imagens acima, há uma regularidade, na co-existência dos enunciados que se estabelecem entre as histórias de Fin e Porco. Foucault (2008, p. 138) assim propõe:

(...) em suma, que seja tratado não como resultado ou vestígio de outra coisa, mas como um domínio prático que é autônomo (apesar de dependente) e que se pode descrever em seu próprio nível (se bem que seja preciso articulá-lo como algo que não seja ele).

Assim, como afirma o filósofo, não é o pensamento de Miyazaki que estamos analisando, mas os enunciados de fato concretizados, autônomos, embora dependentes. Vemos que tais enunciados podem ser tratados enquanto local de transformações sistemáticas, que podem ser descritos e articulados com outros. Dessa forma, não se trata de referenciar o domínio enunciativo como um sujeito individual, mas conforme descrevemos os enunciados e seus aparecimentos é possível definir o lugar do falante, (re)conhecendo essa subjetividade que emerge, gerando efeitos próprios do campo enunciativo, como já tratamos anteriormente.

Assim, também não buscamos descobrir em Miyazaki vestígios de uma dependência, de uma outra coisa, como ele diz, mas articular esse enunciado que pode emergir enquanto imagem com outros que possam ter outra materialidade, por exemplo, articulação esta que se dá no campo associativo.

Sobre o conceito de campo enunciativo Foucault (2008 p. 139) assevera:

(...) como o conjunto das coisas ditas, as relações, as regularidades e as transformações que podem aí ser observadas, o domínio do qual certas figuras e certos entrecruzamentos indicam o lugar singular de um sujeito falante e podem receber o nome de um autor. “Não importa quem fala”, mas o que ele diz não é dito de qualquer lugar. É considerado, necessariamente, no jogo de uma exterioridade.

Dito de outro modo, entendemos que essas formas de acúmulo proporcionam condições para que alguns enunciados sejam reativados e utilizados. Outros enunciados podem ser esquecidos e até mesmo destruídos, constituindo, portanto, os vários graus de remanência de um enunciado; sua perpetuação ou seu esquecimento. Assim, se há condições de articular os enunciados de Porco Rosso com o do piloto Fin, é possível reativar elementos da narrativa fantástica que estão presentes no conto e trazê-las também para o filme. É possível ainda que, tal relação não signifique para parte do público do diretor, porque o conto de Dahl pode não fazer parte de seu repertório; e ainda que possa ser retomada por outros, essa diferença que se dá pelo acúmulo é também dos sentidos que serão depreendidos da tela, ao mesmo tempo, em que vai se dando a busca da/pela singularidade, seu processo do fazer e do pensar na superfície discursiva, na evidência do dizer e do mostrar.

## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sabemos que para a análise do discurso o fim não é definitivo, mas um efeito de fechamento, visto que as conclusões são esperadas quando se propõe a escrever uma tese. Dessa forma, retomamos nosso problema de pesquisa que visava entender como os enunciados na filmografia de Miyazaki emergiam e se poderiam ser considerados singulares e ainda como poderia significar o processo de construção fílmica para o público.

Para responder essas perguntas norteadoras executamos os objetivos específicos partindo da descrição das regularidades do cinema de Miyazaki. Buscamos no decorrer de todo estes anos e páginas de trabalho considerar as formas de descontinuidade, de corte, de limiar ou limite. Assim, procuramos sempre pensar as relações entre os enunciados que fazem parte da “ordem do discurso” miyazakiano, ordem esta que leva em consideração o cinema e a desordem. Por meio de nosso movimento analítico nos foi possível descrever os objetos que puderam emergir, a partir da dispersão dos enunciados, em sua complexidade de relações estabelecidas em meio a rede de significações a qual pertencem.

Por meio de um percurso teórico-analítico proposto por Foucault nos foi possível pensar uma obra intitulada Hayao Miyazaki de modo que sua obra se mostrou como uma forma de vida e sua vida como uma forma de obra de arte. O diretor resiste por meio dos desenhos em celulose, coloração em pincel, filmagem com câmera multiplana, pelos temas e personagens que apresenta. A escrita de si de um artista que se constitui como um anarquista numa conduta do fazer e do pensar o cinema de animação. Nos trabalhos do diretor encontramos os cuidados de si e a ética de si e enquanto anarquista, um sujeito que se coloca como alguém que conta por meio do contar-se como prática de liberdade, práticas que provocam abalos no cinema de animação. Vislumbramos sempre, em seu trabalho, a resistência em meio a práticas de poder.

Outra questão que se evidenciou durante nosso percurso foi a cultura que constitui a forma sujeito de Hayao Miyazaki. Entendemos que o conhecimento de fundo desloca, significa e ressignifica o trabalho e as escolhas do diretor enquanto exerce a posição autor. Aspectos culturais, enquanto parte das condições de produção, possibilitam que os enunciados apareçam, circulem, e no caso de nosso trabalho, sejam identificados enquanto regularidades, como é o caso dos aspectos religiosos abordados nos filmes. Há estranhamentos, há diferenças, em seus

filmes há o que é universal e que proporciona o entendimento, mas há o singular que torna o conhecimento cultural fundamental para a imersão em sua obra.

No que tange à singularidade de sua linguagem cinematográfica encontramos uma possibilidade de lírica cinematográfica que se instaura em seu cinema de animação. Miyazaki pensa seu trabalho por meio do manual como uma forma de mostrar o que ele deseja e não o que o computador ou os programas de geração de imagem podem mostrar. Para o diretor é essencial que o tempo seja pensado para que se possa pensar enquanto se assiste e não represente um ataque de ação em ação para o seu público. Esse entendimento acerca do tempo faz com que seus filmes possam ser pensados entre a narrativa e a lírica cinematográfica. É um outro abalo promovido pelo diretor nas estruturas cinematográficas, é um ato de liberdade e libertação que o coloca a margem do que comumente entendemos enquanto cinema, e ainda mais, cinema para crianças.

Ao voltar nosso olhar para outras regularidades em meio a dispersão encontramos uma regularidade que se expressa por meio de protagonismos de personagens mulheres, sejam elas princesas, profissionais, guerreiras etc. Além disso, a representação da mulher possuindo por vezes características andrógenas, infantis ou idosas contribui para a construção de um todo singular. Ainda, é possível que as crianças se identifiquem, dentro de suas possibilidades, não almejando um heroísmo inatingível para suas capacidades, mas se vendo nas crianças que, por sua força de vontade acabam tendo personalidades mais próximas com o público. O foco nas mulheres não acaba nas protagonistas, identificamos que personagens idosas também se apresentam de forma regular em sua filmografia. Os relacionamentos em sociedade familiar também acompanham progressivamente, com o passar dos anos e das obras, o desenvolvimento da sociedade japonesa e oriental.

Outra regularidade que destacamos se dá pela presença de veículos em seus filmes, sejam aviões, barcos, planadores, zepelins, ou uma mistura de tudo isso, o movimento está presente por meio da capacidade advinda dessas máquinas de Miyazaki. Ao identificar enunciados que coexistem em diferentes materialidades, como a fílmica e a literária, percebemos que são enunciados ao mesmo tempo independentes e autônomos, mas que se entrecruzam ao emergirem na seleção do autor. Nesta ordem do repetível, em suas condições de possibilidade, o enunciado fílmico de Hayao Miyazaki emerge no “jogo” entre a raridade e o acúmulo, produzindo uma subjetividade singular que nos permite diferenciá-la do cinema

massa. Dessa forma, concretizamos nosso segundo objetivo específico que era verificar, por meio de regularidades, se havia a possibilidade ou mesmo um indicio de singularidade, que descobrimos permear toda a sua obra.

Dito isto, nos parece possível afirmar que no trabalho de Miyazaki, embora as personagens tipos – princesas, príncipes, vilã, vilão, exércitos – figurem por vezes, há uma busca de si. A relação do diretor com a verdade e a busca de si não se dá em segundo plano pois não reflete em uma modificação sutil, como seria o caso da cor da pele que passa a ser diversificada pelas princesas Disney, ou o próprio protagonismo dessas princesas ocidentais que vivem por uma história de amor. Não, o modo de ser do sujeito Hayao Miyazaki é construído em um processo, em relação consigo mesmo, é que ele se constitui sujeito e constitui sua obra. E é por meio desses cuidados de si, da ética de si, que ele se singulariza e singulariza sua obra. Ao chegarmos a tais conclusões nos parece que o objetivo específico de analisar as condições de emergência, os limites e as correlações dos enunciados de Miyazaki tem aspectos culturais, religiosos e sociais como norteadores de uma singularidade.

Como contribuição para a AD buscamos explorar sua forma de análise frente a um objeto imagético, sonoro, verbal e não verbal: o cinema, e ainda de forma mais específica, o cinema de animação que envolve relações diferentes daquelas estabelecidas com os atores, uma vez que a celulose, a matéria morta, ganha movimento por meio de um sujeito. Buscamos demonstrar que é possível pensar essa materialidade pelo viés discursivo e filosófico, não sendo, portanto, puramente uma análise cinematográfica, mas sim, uma análise arqueogenealógica que camada, após camada, busca deslocar enunciados estabilizados, como o diretor estudado. No decorrer desse estudo entendemos que esse sujeito, que passa a ser entendido como uma obra, busca por meio do exercício da ética de si, se singularizar. A resistência desse sujeito faz com que seus filmes sejam também resistência frente ao mercado de massa.

Além disso, nossa pesquisa mostrou uma possível contribuição para os estudos da tradução quando concluí que todo filme é uma tradução e não apenas filmes que partiram de obras literárias. As análises que realizamos a partir do trabalho de Miyazaki nos permitiu visualizar o processo de construção fílmica que parte do *storyboard*, uma mídia que mescla desenhos, descrições e roteiro, para as telas do cinema. Se antes, a discussão da tradução surgia apenas quando se tratava de um clássico literário, ou livro que em segundo momento é

adaptado, agora pensamos que todo e qualquer filme que parta de um roteiro, portanto sua maioria, poderá ser considerado como tradução, tendo em vista que o *opus* em seu fazer se enuncia como constituição de subjetividade numa dada ordem do discurso.

Além disso, entendemos que na constituição de formas de subjetividade, que emergem como instancias discursivas, confirmam que não é o poder que está na mira de Foucault, mas o sujeito e este, enquanto objeto do discurso, ao se posicionar no mundo, exercendo uma ética de si, no seu fazer fílmico, constitui e se constitui enquanto enunciado. Assim, na coexistência e na correlação de enunciados, em meio a uma regularidade do dizer e do mostrar, aquilo que o enunciado vai construindo ao ser construído na estreiteza e na singularidade de sua emergência. Portanto, o enunciado que se dá na estreiteza e singularidade da situação se evidencia como um átomo do discurso, ou seja, na formação de uma subjetividade temos a produção de um sujeito ético que no seu modo de fazer e nas suas produções constitui um cinema de animação de resistência.

Consideramos ainda, que este trabalho poderá contribuir como fonte para pesquisas futuras que se debrucem sobre a obra que chamamos Hayao Miyazaki, visto que, no Brasil, ainda não existe quantidade significativa de estudos sobre o diretor e seu trabalho. Não obstante, procuramos contribuir com maiores conhecimentos sobre aspectos culturais, religiosos, sociais etc, da Ásia e especificamente do Japão. Entendemos, por meio de tudo o que fora estudado que, os enunciados de Miyazaki significam para o público brasileiro, contudo muito ainda nos passa despercebido. Por conta disso, acreditamos que essa tese pode contribuir para que outros efeitos de sentido sejam possíveis também para o brasileiro de modo que possa fortalecer e aprofundar ainda mais seus laços com o Japão e o povo japonês, com respeito aos modos de olhar o olhar de si e do outro.

## REFERÊNCIAS

- ALLOA, Emmanuel. Entre a transparência e a opacidade - o que a imagem dá a pensar. In: **Pensar a imagem**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.
- ANDRÉ, R. Shintoísmo e Culto aos Kami: Aproximações e Distanciamentos. **Revista Nuver**, [s. l.], n. 9, 2008.
- ANG, Bin Yee. **Hayao Miyazaki as Auteur : Techniques , Technology and Aesthetics in Animation . By**, 2013.
- BALARINE, Oscar Fernando Osório. Desvendando o cálculo da TIR O. **R.Adm**, [s. l.], v. 38, p. 15–24, 2003.
- BARBOSA, João Alexandre. **A comédia intelectual de Paul Valéry**. São Paulo: Iluminuras, 2007.
- BATHGATE, Michael. **The Fox's Craft in Japanese Religion and Culture: Signification, Transformation and Duplicity**. New York and London: Routledge, 2004.
- BELLANO, Marco. THE PARTS AND THE WHOLE : Audiovisual strategies in the cinema of Hayao Miyazaki and Joe Hisaishi. [s. l.], v. 18, 2010.
- BERGER, John. **Modos de ver**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
- BIRELLO, Verônica Braga. **Howl' s Moving Castle: do verbal ao imagético - a função autor, a interpretação e a tradução** Maringá Universidade Estadual de Maringá, , 2014. Disponível em: <[http://www.ple.uem.br/defesas/def\\_veronica\\_braga\\_birello.htm%3E](http://www.ple.uem.br/defesas/def_veronica_braga_birello.htm%3E)>
- BOCKING, Brian. **A popular dictionary of Shinto**. London: Routledge, 1997.
- BOOZER, Jack. **Authorship in film Adaptation** Authorship in Film Adaptation University of Texas Press, , 2008. Disponível em: <[http://books.google.com/books/utexaspress?id=VK04sar06BUC&printsec=frontcover&cd=1&source=gbs\\_ViewAPI#v=onepage&q=&f=false](http://books.google.com/books/utexaspress?id=VK04sar06BUC&printsec=frontcover&cd=1&source=gbs_ViewAPI#v=onepage&q=&f=false)>
- BOYD, JW; NISHIMURA, T. Shinto Perspectives in Miyazaki's Anime Film" Spirited Away. **Journal of Religion and Film**, [s. l.], v. 8, n. 2, 2004. Disponível em: <<http://www.unomaha.edu/jrf/Vol8No2/boydShinto.htm>>
- BRAGA, José dos Santos. **Erlkönig (Rei dos Elfos), de Franz Schubert**. 2012. Disponível em: <<http://www.concertino.com.br/cms2/files/Erlknig.pdf>>. Acesso em: 13 abr. 2018.
- BRASIL. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Disponível em: <<http://www.planalto.gov.br/ccivil/leis/L9610.htm>>. Acesso em: 12 nov. 2015.

CANETTI, Elias. **Massa e Poder**. Lisboa: Cavalo de Ferro, 2014.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Ed. especi ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.

CAVALLARO, Dani. **Hayao Miyazaki's world picture**. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2015.

CHION, Michel. **Audio-vision : sound on screen**. New York: Columbia University Press, 1994. v. 33 Disponível em: <<http://id.erudit.org/iderudit/1025555ar>>

**A Princesa e o Sapo**. Direção: CLEMENTS, RON; MUSKER, John. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2009.

COITO, Roselene de Fátima. Entre autoria e plágio: da heterogeneidade do dizer no arquivo literário. **LLjournal**, [s. l.], 2009. Disponível em: <<http://ojs.gc.cuny.edu/index.php/lljournal/article/view/513/590>>

CORACINI, Maria José Faria. DISCURSO SOBRE TRADUÇÃO: ASPECTOS DA CONFIGURAÇÃO IDENTITÁRIA DO TRADUTOR. **Tradterm**, [s. l.], p. 29–51, 2005. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/tradterm/article/download/49674/53785>>

CORREIA, Carlos João. Thomas Mann e A Montanha Mágica. **Philosophica** 9, [s. l.], p. 123–131, 1997. Disponível em: <[http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Thomas\\_Mann&oldid=142777135](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Thomas_Mann&oldid=142777135)>

DAHL, Roald. **They shall not grow old**. London: Penguin, 2012.

DERRIDA, Jaques. **A escritura e a diferença**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2002.

DIDI-HUBERMAN, Georges. Diante do Tempo. **Polichinelo: revista literária**, [s. l.], 2011. Disponível em: <<http://revistapolichinelo.blogspot.com.br/2011/03/georges-didi-huberman.html>>

DREYFUS, HUBER; RABINOW, Paul. **Michel Foucault: uma trajetória filosófica para além do estruturalismo e da hermenêutica** Rio de Janeiro Forense Universitária, , 1995. Disponível em: <[https://monoskop.org/images/2/29/Rabinow\\_Paul\\_Dreyfus\\_Hubert\\_Foucault\\_Uma\\_trajetoria\\_filosofica.pdf](https://monoskop.org/images/2/29/Rabinow_Paul_Dreyfus_Hubert_Foucault_Uma_trajetoria_filosofica.pdf)>

EBERT, ROGER; MIYAZAKI, Hayao. **Hayao Miyazaki Interview**, 2002. Disponível em: <<https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>>

**Carros 3**. Direção: FEE, Brian. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2017.

FIALHO, Antônio. **DESVENDANDO A METODOLOGIA DA ANIMAÇÃO CLÁSSICA: A arte do desenho animado como empreendimento industrial**. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes/UFMG, , 2005.

FOUCAULT, Michel. A ordem do discurso. **Série Apontamentos**, Maringá , v. 29, 1995.

FOUCAULT, Michel. **Michel Foucault - As palavras e as coisas**. Martins Fontes, São Paulo, 1999. Disponível em: <<http://orton.catie.ac.cr/cgi-bin/wxis.exe/?IsisScript=BIBA.xis&method=post&formato=2&cantidad=1&mp;expresion=mfn=009809>>

FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** Lisboa: Passagens/Veja, 2000. a.

FOUCAULT, Michel. Linguagem e literatura. In: **Foucault, a filosofia e a literatura**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000. b.

FOUCAULT, Michel. Outros Espaços. In: **Ditos & Escritos (vol. IV)**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.

FOUCAULT, Michel. **A Hermenêutica do Sujeito**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia o saber**. 7. ed. Rio de Janeiro.

FOUCAULT, Michel. **A hermenêutica do sujeito: curso dado no Collège de France (1981-1982)**. 3. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir: nascimento da prisão**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

FOUCAULT, Michel. **Ditos e Escritos - volume V**. 3. ed. Rio de Janeiro-RJ: Forense Universitária, 2014.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LCT - Licros Técnicos e Científicos Editora Ltda., 2015.

GREGOLIN, Maria do Rosário. Identidade: objeto ainda não identificado? **Estudos da linguagem**, [s. l.], v. 6, n. 1, p. 81–97, 2008.

GROSS, Frédéric. A parrhesia em Foucault (1982-1984). In: GROSS, FRÉDÉRIC; ARTIÈRES, Phillippe (Ed.). **Foucault: a coragem da verdade**. São Paulo: Editorial, Párbola, 2004. p. 155–166.

HARA, Tony. Sociedade da comunicação : Controle e captura da singularidade. **Revista Aulas**, [s. l.], v. 1, n. 3, p. 1–10, 2007. Disponível em: <<https://www.ifch.unicamp.br/ojs/index.php/aulas/article/view/1939/1400>>

HARA, Tony. **Ensaio sobre a singularidade**. São Paulo: Entremeios, 2012.

HATTNER, Álvaro. Literatura , Cinema E Outras Arquiteturas Textuais : Algumas Observações Sobre Teorias da Adaptação. **Itinerários**, [s. l.], v. 36, p. 35–44, 2013.

HEIDEGGER, Martin. Art and space. **Man and World**, [s. l.], v. 6, n. 1, p. 3–8, 1973.

HELLER, Leonid. O horizonte pacífico do fim do mundo: Sokurov e a literatura russa. In: SAVINO, FÁBIO; FRANÇA, Pedro (Ed.). **Alexander Sokurov: poeta visual**. Rio de Janeiro: Banco do Brasil, Ministério da Cultura, Zipper Produções, 2013. p. 95–107.

HOLTOM, D. C. **The National Faith of Japan: A Study in Modern Shinto**. London:

Routledge, 2010.

JONES, Diane Wynne. **Howl's moving castle**. New York, NY: HaperCollins Publishers Inc., 2001.

JULLIER, LAURENT; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Senac São Paulo, 2009.

LAMARRE, Thomas. **The anime machine: a media theory of animation**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

LOCKE, John. Alguns pensamentos acerca da educação. **Cadernos de Educação**, [s. l.], n. 13, p. 147–171, 1999.

MACHADO, Roberto. **Foucault, a filosofia e a literatura**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

MANN, Thomas. **A Montanha Mágica**. 6. ed. Lisboa: Portugal: D. Quixote, 2009.

MICHELLE, Carolyn et al. The Hobbit hyperreality paradox: Polarization among audiences for a 3D high frame rate film. **Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies**, [s. l.], v. 23, n. 3, p. 229–250, 2015.

**A viagem de Chihiro**. Direção: MIYAZAKI, Hayao. Japão: Europa filmes, 2004.

MIYAZAKI, Hayao. **Starting Point: 1979 - 1996**. Sao Francisco, CA: VIZ Media, 2009.

**COLEÇÃO MIYAZAKI - PONYO + O CASTELO ANIMADO**. Direção: MIYAZAKI, Hayao. Japão: PlayArte Pictures, 2013. a.

**Vidas ao Vento**. Direção: MIYAZAKI, Hayao. Japão: California filmes, 2013. b.

MIYAZAKI, Hayao. **Turning Point: 1997-2008**. Sao Francisco, CA: VIZ Media, 2014.

**Studio Ghibli Coleção, v.2**. Direção: MIYAZAKI, Hayao. Japão: Versátil Digital, 2017. a.

**Studio Ghibli Coleção, v.1**. Direção: MIYAZAKI, Hayao. Japão: Versátil Digital, 2017. b.

NAIME, Roberto. **Grandes marcos de acidentes ambientais**. 2010. Disponível em: <<https://www.ecodebate.com.br/2010/09/13/grandes-marcos-de-acidentes-ambientais-artigo-de-roberto-naime/>>.

OGIHARA-SHUCK, E. **Miyazaki's animism abroad: the reception of Japanese religious themes by Americans and Germans audiences**. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company Inc. Publishers, 2014.

OSMOND, Andrew. **Spirited Away: 千と千尋の神隠し**. New York: Palgrave Macmillan, 2008.

PAIXÃO, Fernando. Poema em prosa: Problemática (in)definição. **Revista Brasileira**, [s. l.], n. 75, 2013.

PÉREZ BOWIE, José A. Notas sobre cine lírico. Un intento de tipología. In: CONGRESO INTERNACIONAL DE LITERATURA Y CULTURA ESPAÑOLAS CONTEMPORÁNEAS 2011, Ensenada - Argentina. **Anais...** Ensenada - Argentina: Universidad Nacional de La Plata - CONICET, 2011. Disponível em: <<http://congresoespanyola.fahce.unlp.edu.ar/>>

RANCIÈRE, Jacques. **O Destino das Imagens**. Rio de Janeiro: Contraponto Editora Ltda., 2012.

RANCIÈRE, Jacques. **De uma imagem à outra? Deleuze e as eras do cinema**. [s.l.] : Intermédias, 2016.

READ, PAUL; MEYER, Mark-Paul. **Restoration of Motion Picture Film**. Woburn, Massachusetts: Elsevier, 2000.

REVEL, Judith. **Michel Foucault: conceitos essenciais**. São Carlos: Claraluz, 2005.

ROBINSON, Jeremy Mark. **The Cinema of Hayao Miyazaki**. 2. ed. U.K.: Crescent Moon Publishing, 2013.

SATO, Cristiane A. **Japop: o poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: NS-PHakkosha, 2007.

SCHMALTZ NETO, Genis Frederico. O CORPO ANDRÓGINO NA CULTURA POP JAPONESA. **VERBUM – CADERNOS DE PÓS-GRADUAÇÃO**, [s. l.], n. 5, p. 27–38, 2013.

SCOTT, Russel Parry. Envelhecimento e juventude no Japão e no Brasil: idosos, jovens e a problematização da saúde reprodutiva. [s. l.], p. 103–127, 2002.

SHARP, Jasper. Kings of the castle. **3D World**, [s. l.], p. 72–76, 2005.

SLOTERDIJK, Peter. **O desprezo das massas: ensaio sobre lutas culturais na sociedade moderna**. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

TEEUWEN, M. & SCHEID, B. Tracing Shinto in the History of Kami Worship. **Japanese Journal of Religious Studies**, [s. l.], v. 3–4, n. 29, p. 195–207, 2002.

VALÉRY, Paul. **Le cimetière marin et autres poèmes**. Paris: Larousse, 2016.

VENUTI, L. **The Translator's Invisibility**. London: Routledge, 1995.