



CURSO DE JORNALISMO

Juliana Michel Brittes

**O ANIMÊ COMO UMA ESTRATÉGIA DE TESTEMUNHO DE
GUERRA: UMA LEITURA DO FILME *TÚMULO DOS VAGALUMES***

Santa Maria, RS
2020

Juliana Michel Brittes

**O ANIMÊ COMO UMA ESTRATÉGIA DE TESTEMUNHO DE GUERRA: UMA
LEITURA DO FILME *TÚMULO DOS VAGALUMES***

Trabalho final de graduação apresentado ao curso de Jornalismo, área de Ciências Sociais, da Universidade Franciscana - UFN, como requisito parcial para a obtenção do grau de **Bacharel em Jornalismo**.

Orientador: Prof. Carlos Alberto Badke

Santa Maria, RS
2020

Juliana Michel Brittes

**O ANIMÊ COMO UMA ESTRATÉGIA DE TESTEMUNHO DE GUERRA: UMA
LEITURA DO FILME *TÚMULO DOS VAGALUMES***

Trabalho final de graduação apresentado ao curso de Jornalismo, área de Ciências Sociais, da Universidade Franciscana - UFN, como requisito parcial para a obtenção do grau de **Bacharel em Jornalismo**.

Aprovado em ____/____/2020

Prof. Carlos Alberto Badke – Orientador

Banca: Bianca Zasso – Jornalista

Banca: Alexandre Maccari - Historiador

Santa Maria, RS
2020

AGRADECIMENTOS

Nem sempre sou igual no que digo e escrevo.
Mudo, mas não mudo muito.
A cor das flores não é a mesma ao sol
De que quando uma nuvem passa
Ou quando entra a noite
E as flores são cor da sombra.
Mas quem olha bem vê que são as mesmas flores.
Por isso quando pareço não concordar comigo,
Reparem bem para mim:
Se estava virado para a direita,
Voltei-me agora para a esquerda,
Mas sou sempre eu, assente sobre os mesmos pés —
O mesmo sempre, graças ao céu e à terra
E aos meus olhos e ouvidos atentos
E à minha clara simplicidade de alma.

Alberto Caeiro, pseudônimo de Fernando Pessoa em "O Guardador de Rebanhos - Poema XXIX".

Esse poema simples e notório representa o que há melhor em mim: a mudança. E, por conta dessa mudança, é o que me trouxe hoje no momento aqui e agora. Como um indivíduo inquieto e curioso, sempre migrei em diversas áreas que contemplam o visual: a fotografia, o cinema, a moda e as artes visuais no geral. Com essa mistura de elementos da diversidade cultural é o que me motivou a escolher este tema que abrange as esferas que costumo escrever e me expressar.

Quando estava no terceiro ano do Ensino Médio, uma professora minha da área de Biologia pediu indicações de filmes sobre a guerra para passar em aula, e eu indiquei *Túmulo dos Vagalumes*. Lembro-me do rosto de cada colega de aula com os olhos cheios de lágrimas enquanto assistiam o animê antes do intervalo - mal saberia eu que iria descrever essa cena seis anos depois no fim do curso que sempre almejei em fazer. Por fim, escrever essa monografia de conclusão de curso sobre um longa-metragem que eu admiro desde criança foi significativo em diversas esferas. Me toca por remeter à minha memória afetiva, à narrativa singela e à admiração pelo belo trabalho do Studio Ghibli. Assim, agradeço ao professor e jornalista Carlos

Alberto Badke por me orientar neste trabalho e sempre acreditar em mim. Sempre irei lembrar-me da construção da nossa amizade e dos puxões de orelha nesses quatro anos de curso. À minha caríssima professora e amiga Laura Fabricio, por ter sido minha mentora na parte de fotografia durante o curso. Sempre lembrarei com carinho a participação no LABFEM como voluntária e monitora, assim como as pausas para o café da tarde para tagarelar. Também, dedico este trabalho aos meus pais, Selena e Airton, minha avó materna Diná e ao meu namorado Carlos Henrique por sempre acreditarem e apoiarem quem eu sou hoje e quem eu quero me tornar.

RESUMO

O ANIMÊ COMO UMA ESTRATÉGIA DE TESTEMUNHO DE GUERRA: UMA LEITURA DO FILME *TÚMULO DOS VAGALUMES*

AUTORA: Juliana Michel Brittes
ORIENTADOR: Carlos Alberto Badke

O presente trabalho acadêmico se propõe a avaliar o longa-metragem de animação *Túmulo dos Vagalumes* (*Hotaru no haka*) sob a perspectiva de um testemunho da Segunda Guerra Mundial. O animê possui direção de Isao Takahata e é o segundo filme produzido pelo Studio Ghibli em 1985. Diante aos fatos mencionados, procura-se entender a perspectiva testemunho de guerra relacionando com o animê. Assim, abordaremos como o cinema se apropria de uma história ficcional que tenha traços de memória individual e coletiva. Para conseguir responder a pergunta, foi necessário entender a história do cinema, o cinema de animação, a consolidação da indústria pop japonesa e a relação entre testemunho de guerra e memória. Usaremos os conceitos de Sakurai (2011), Sato (2005), Galbraith IV (2009) e Cavallero (2006) para retratar o animê e a indústria pop cultural no pós-guerra, Halbwachs (2006) sobre memória individual e coletiva.

Palavras-chave: Animê. Cinema de animação. Memória coletiva. Testemunho.

ABSTRACT

ANIME WAS A WAR TESTIMONY STRATEGY: A REVIEW OF GRAVE OF THE FIREFLIES MOVIE

AUTHOR: Juliana Michel Brittes

ADVISOR: Carlos Alberto Badke

The present academic work aims to evaluate the animated feature *Grave of the Fireflies* (*Hotaru no haka*) from the perspective of a testimony of World War II. The anime is directed by Isao Takahata and is the second film produced by Studio Ghibli in 1985. In view of the facts mentioned, we seek to understand the perspective of war witness relating to the animê. Thus, we will approach how cinema appropriates a fictional story that has traces of individual and collective memory. In order to answer the question, it was necessary to understand the history of cinema, animation cinema, the consolidation of the Japanese pop industry and the relationship between war testimony and memory. We will use the concepts of Sakurai (2011), Sato (2005), Galbraith IV (2009) and Cavallero (2006) to portray the postwar anime and cultural industry, Halbwachs (2006) on individual and collective memory.

Keywords: Anime. Animated cinema. Collective memory. Testimony.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
CAPÍTULO I	11
I.I CINEMA DE ANIMAÇÃO	16
I.II CINEMA DE ANIMAÇÃO JAPONÊS (O ANIMÊ)	19
I.II.II O Studio Ghibli	25
I.II.III Hokaru no Haka - Túmulo dos Vagalumes (1988)	28
CAPÍTULO II	29
II.I FILME DE ANIMAÇÃO COM FRAGMENTOS DE NÃO-FICÇÃO.....	29
I.II A MEMÓRIA E O TESTEMUNHO DE GUERRA.....	30
CAPÍTULO III	32
III.I SEQUÊNCIA 1: A MORTE – DO FIM AO COMEÇO	34
III.II SEQUÊNCIA II: O ATAQUE AÉREO NA CIDADE DE KOBE, JAPÃO	36
III.III SEQUÊNCIA III: ADEUS, MAMÃE.....	38
III.IV SEQUÊNCIA IV: CASA DA TIA	40
III.V SEQUÊNCIA V: PRESENTE DE SETSUKO – A BALINHA DE FRUTAS	41
III.VI SEQUÊNCIA VI: DOCE DE VIDA.....	42
III.VII SEQUÊNCIA VI: QUANDO O OCEANO ACALMA	43
III.VIII SEQUÊNCIA VII: A CORRIDA CONTRA O TEMPO	45
III.IX SEQUÊNCIA VIII: A LIBERDADE QUE TANTO SONHAMOS.....	46
III.X SEQUÊNCIA IV: QUANDO AS LUZES SE APAGAM	47
III.XI SEQUÊNCIA V: TUDO O QUE RESTOU FOI A MORTE	49
CONSIDERAÇÕES FINAIS	50
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52
ANEXOS	55
ANEXO A - Cartazes do filme <i>Túmulo dos Vagalumes</i> (1988).....	55
ANEXO B - Sinopse do filme <i>Túmulo dos Vagalumes</i> (1988).....	58
ANEXO C - Ficha técnica do filme <i>Túmulo dos Vagalumes</i> (1988)	59
ANEXO D - O filme <i>Túmulo dos Vagalumes</i> (1988)	60

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1: Fragmentos do Filme <i>Túmulo dos Vagalumes</i>	35
Imagem 2: Fragmentos do Filme <i>Túmulo dos Vagalumes</i>	37
Imagem 3: Fragmentos do Filme <i>Túmulo dos Vagalumes</i>	38
Imagem 4: Fragmentos do Filme <i>Túmulo dos Vagalumes</i>	39
Imagem 5: Fragmentos do Filme <i>Túmulo dos Vagalumes</i>	41
Imagem 6: Fragmentos do Filme <i>Túmulo dos Vagalumes</i>	42
Imagem 7: Fragmentos do Filme <i>Túmulo dos Vagalumes</i>	43
Imagem 8: Fragmentos do Filme <i>Túmulo dos Vagalumes</i>	44
Imagem 9: Fragmentos do Filme <i>Túmulo dos Vagalumes</i>	46
Imagem 10: Fragmentos do Filme <i>Túmulo dos Vagalumes</i>	47
Imagem 11: Fragmentos do Filme <i>Túmulo dos Vagalumes</i>	48

INTRODUÇÃO

Bala de frutas, céu alaranjado e duas crianças. O longa-metragem *Túmulo dos Vagalumes* (*Hotaru no haka*)¹ foi dirigido pelo diretor Isao Takahata em 1988. É o segundo filme produzido pelo Studio Ghibli, o clamado estúdio japonês de animação fundado pelo diretor Hayao Miyazaki junto com Toshio Suzuki, Yasuyoshi Tokuma, e o próprio Takahata dois anos antes. A animação e a peculiaridade da narrativa e estética do filme teve influência sobre o contexto mundial da Segunda Grande Guerra. Em um quesito histórico, a intervenção estadunidense em conjunto com o governo japonês estruturou medidas para impedir o avanço da União Soviética e da China - no final da guerra fria, com seu fim caracterizado pela queda do Muro de Berlim. Durante essa fase, a indústria pop cultural foi um produto de importação e viabilização do Japão para o resto do mundo em seu momento de crise. Nesta pesquisa abordaremos como um animê de ficção possa ser caracterizado por uma perspectiva de testemunho da Segunda Guerra Mundial, por conta de seus traços documentais - um gênero do cinema com perspectivas jornalísticas e comunicacionais. Em especial a obra cinematográfica *Túmulo dos Vagalumes* (1988), dirigido e roteirizado por Isao Takahata e produzido pelo Studio Ghibli. O objeto em específico é aclamado pelo crítico de cinema Robert Edert como um dos filmes mais tristes de guerra. Tudo o que cerca ele é belo: uma animação dramática, a estética que nos conduz na psicologia das cores, a trilha sonora e a narrativa que o compõe. O longa-metragem a ser analisado foi inspirado em um conto semi-biográfico de 1967, nominado *Grave Of Fireflies*, do escritor japonês Akiyuki Nosaka. Pelo seu grande sucesso, o animê de Isao Takahata deu inspiração à um filme live-action *Hotaru no Haka* (2005), produzido pela Nippon TV e dirigido por Toya Sato para comemorar o sexagésimo aniversário do fim da Segunda Guerra. Diferente da produção no ocidente sobre o que caracteriza a animação - com um roteiro animado voltado para a comédia -, a peculiaridade dessa história ficcional remete a jornada de sobrevivência de duas crianças japonesas após a sua cidade natal ser destruída e os dois se tornarem órfãos por consequência aos bombardeios na cidade de Kobe, remetendo um conto sensível aos olhos do telespectador.

A narrativa da estória é narrada por Seita, um menino japonês apegado à sua irmã mais nova Setsuko. Eles foram sobreviventes após o bombardeio aéreo no Japão nos últimos dias da Segunda Guerra Mundial. O enredo entrelaça o telespectador na narrativa de duas crianças que ficaram sob cuidados de sua tia após sua mãe morrer queimada e seu pai estar desaparecido em

¹ *Túmulo dos Vagalumes*, legendado em português. Ver em: <<https://www.youtube.com/watch?v=luabb7q1M8c>>.

um navio da Marinha Japonesa que posteriormente afundou. Com uma narrativa de dramaticidade, a luta por sobrevivência, guerra civil, fome e morte são temas centrais do filme, remetendo a realidade sofrida pelo povo quando aliou-se ao Eixo, junto com a Alemanha nazista. Diante estas evidências, o longa-metragem foi lançado nos anos 80, a época que o país estava se reerguendo no pós-guerra (o qual sofreu transformações econômicas e sociais devido à ocupação norte-americana) com a expansão mundial da indústria pop cultural. O mercado de animês, o novo produto de exportação japonês, expandiu após uma revolução em suas características estéticas e técnicas graças à Osamu Tezuka², conhecido como o "rei do mangá". É necessário abordar sua contribuição como uma referência na evolução dos mangás. Olhos grandes, expressões acentuadas e narrativas de ação são características que são previsíveis na estética da animação japonesa. Por conta disso, o Studio Ghibli ganhou reconhecimento fora do oriente, sendo uma das mais reconhecidas produtoras de animações japonesas, ou propriamente o “Walt Disney” oriental.

Procura-se entender a perspectiva testemunho de guerra, um dos conceitos estudado pelo jornalismo, relacionando com o cinema de animação oriental, o animê. Assim, tentaremos saber como o cinema se apropria de uma história ficcional que tenha traços de memória individual e coletiva. Para conseguir responder a pergunta, foi necessário entender a história do cinema, o cinema de animação, a consolidação da indústria pop japonesa e a relação entre testemunho de guerra e memória.

Entenderemos como o cinema de animação japonês pôde retratar um acontecimento histórico mesmo sendo a sua linguagem ficcional. E, diante aos objetivos específicos desta pesquisa, compreendemos a visão oriental sobre a Segunda Guerra para relacionar com o desenvolvimento da indústria japonesa de animação no pós-guerra; buscar traços documentais na animação ficcional *Túmulo dos Vagalumes* que reflitam o que a guerra ocasionou no país e analisar como os elementos trazidos pela guerra são apresentados na animação.

Diante à metodologia para a análise fílmica do longa-metragem em questão, iremos decompor as cenas da narrativa do roteiro produzido por Takahata e a sua parte estética em análise após entender o contexto histórico e suas influências nacionais para sua produção. Muitos elementos que iremos elencar está relacionado com o Japão antigo e o final da Segunda Guerra Mundial – principalmente à conduta individual e coletiva que foram influenciados por uma ideologia extremista nacionalista.

Para a leitura analítico-descritiva é necessário decompor as cenas nos trechos/minutos selecionados, logo, avaliar e interpretar de acordo com as categorias estabelecidas narrando de forma literária as cenas das paisagens, o enredo e a escolha de determinados enquadramentos do filme que enfatizam a sutileza dos filmes do Studio Ghibli, como o silêncio e momentos de uma trilha sonora que entrelaça com a história. Diante à metodologia, nas dez análises escolhidas, foram feitos oito frames do filme para complementar a narrativa proposta. A escolha das cenas foram pensadas em momentos que transmitem partes importantes a serem entendidas desde o desespero, a morte, a fome, a independência e o flashback de tudo o que ocorreu com os dois protagonistas. Por hora, iremos analisar frame por frame a construção de elementos simbólicos, tais como os vagaluns e a latinha de balas de frutas, assim como a conduta samurai dentro da jornada de independência do irmão mais velho assumindo uma responsabilidade de liderança. Procuramos primeiro, entender a narrativa do que acontecia na parte do trecho selecionado para depois analisar a fotografia, o enquadramento, composição, elementos que se repetiam e que caminhavam junto com os personagens.

CAPÍTULO I

Quando se estuda testemunho³ de guerra sob uma perspectiva japonesa, uma nação qual foi aliada da Alemanha e Itália na Segunda Guerra Mundial no pacto Eixo, é possível relacionar a referência de *Túmulo dos Vagalumes* sobre as consequências dos últimos episódios ocasionados no fim do conflito armado. O Japão se rendeu após os Estados Unidos lançarem uma bomba atômica nas cidades de Hiroshima e Nagasaki em agosto de 1945, gerando uma série de terror em massa. Por conta dessa catástrofe, o Imperador Hitoito foi pressionado para assinar o termo de rendição e perda da Segunda Guerra para os ocidentais. O pós-guerra ocasionou mudanças econômicas, sociais e a luta por sobrevivência e adaptação conceberam um momento turbulento na história, pois na mesma época houve um bombardeio em Tóquio onde cerca de 100 mil pessoas morreram. Em virtude do que aconteceu, o surgimento do animê, conforme Brito e Gushiken (2000) ganhou força depois do impacto da perda da Segunda Guerra Mundial, quando a arte cinematográfica se solidificou como sendo um dos maiores atrativos culturais do Japão junto com seu mercado de exportação cultural em que visionava a reestruturação do Japão.

Para melhor compreensão deste período histórico, elencamos a seguir alguns estudos relacionados sobre o tema. *A cultura popular japonesa: o animê*, da autora Cristiane A. Sato, a qual destaca uma perspectiva histórica da nação japonesa, de como os indivíduos eram isolados dos países ocidentais até o império Meiji que concedeu aberturas do país para o resto do mundo, sobretudo a expansão e globalização da cultura japonesa a partir do século XX. Além de uma retrospectiva em relação ao Japão ter se aliado com dois países comandados por Hitler e Mussolini na Segunda Guerra Mundial - grande influência de seu forte nacionalismo e superioridade em relação à outras raças - que gerou frutos de uma indústria nova no pós-guerra, Sato (2005) destaca o quanto a produção de mangás e desenhos modificaram a forma que o Japão era visto pelo ocidente.

Muitas das animações produzidas durante o período da guerra contra a China na década de 30, antes da Segunda Guerra Mundial - pelas ordens do 124º imperador do Japão, Hitohito, também conhecido como Showa - teve um alto risco de censura por parte do governo. "Os estúdios de cinema e de animação ficam sob o controle do governo militar, e o próprio governo

³ Para Seligmann-Silva (2010), o testemunho é a relação com a proximidade e a capacidade de julgar. Por exemplo, na antiguidade, relacionava-se o testemunho à visão. Citando Benvenista, a testemunha, aquela que o vê, é que tem a capacidade de ser acreditado. Não basta só ter sobrevivido mas sim ter presenciado um acontecimento que possa ir mais além. Para conceitos filosóficos sobre testemunha.

para financiar produções de cunho propagandista" (SATO, p. 31, 2005). Por mais que a nação o defendesse por considerá-lo uma divindade e o povo terem a crença etnocêntrica ao resto do mundo, Hitohito continuou no trono até sua morte em 1989, mesmo com a ocupação dos Estados Unidos, liderado pelo general Douglas MacArthur. O pós-guerra concebeu a desmilitarização do Japão junto com reformas governamentais e queima de arquivos que apoiavam o nacionalismo e militarismo anti-democrático.

Para relacionar a expansão de uma grande indústria que abriu as portas para o exterior depois do fim da guerra, utilizamos alguns preceitos dos autores Quise Gonçalves Brito e Yuji Gushiken no artigo *Animê: o mercado de animações japonesas*. O Japão se estruturou e expandiu o mercado da cultura pop à partir da indústria de animação. Os aspectos peculiares que compõem o design e a narrativa dos filmes vêm em constante transformação, desde o século XX, ressaltando a estética dos mangás⁴. Por conta disso, o Brasil é um dos maiores receptores de exportação desse mercado que desde a década de 80 vem crescendo sua demanda. Para contextualizar o surgimento da indústria pop japonesa, especificamente os animês, é necessário abordar o Japão em seu período pós-guerra. Com a derrota para os Estados Unidos e o período de ocupação, dentro do país se estruturou um sistema voltado ao *american way of life*⁵, uma doutrina capitalista de consumo massivo (GRAVETT apud BRITO E GUSHIKEN 2006, p. 3).

As dificuldades se manifestavam não só pelas diferenças culturais, mas também pelo sentimento antinipônico em relação a tudo que era produzido no oriente - por esse viés, havia preconceito por parte dos ocidentais pelo o que era exportado do Japão. Para os autores, a indústria pop japonesa só não foi tão consumida após seu surgimento devido às diferenças expressas entre os brasileiros e japoneses em situações sociais e econômicas. O mercado do animê, abreviação de *animation*, mas com estética japonesa, é conhecido no mundo inteiro pelos desenhos peculiares com características acentuadas em suas expressões artísticas e por narrativas que contemplem excesso de violência.

Os autores ainda destacam o surgimento do cinema japonês no começo do século XX. Para compreender a estruturação histórica e a aproximação com o cinema oriental, foi analisado a monografia de Hedilaura Guidolin dos Santos, que aborda "O cinema de Kurosawa: uma

⁴ O mangá, o estilo de desenho japonês utilizado em história em quadrinhos, foi revolucionado pelo desenhista e quadrinista Osamu Tezuka. Suas características principais são os olhos grandes e arredondados, representação gráfica, ideogramas japoneses e é lido da direita para a esquerda. Existem vários gêneros dentro dos famosos comics japoneses, como o Kadomo (voltados para crianças), Shounen (infanto-juvenil), Shoujo (infanto-juvenil feminino), Hentai, Ecchi (conteúdo adulto), Yaoi e Yuri (LGBT).

⁵ *American way of life* é consumo, bem-estar e felicidade. Essas palavras-chave compõem uma forma de vida que é interligada ao liberalismo econômico, defendendo a não intervenção estatal. Ela surgiu com a expansão do mercado e modo de vida estadunidense capitalista nos anos 20, antes da queda da bolsa de valores.

ponte entre o oriente e o ocidente” que aproxima a história do cinema oriental e as relações com o ocidente. A animação como estratégia narrativa no filme documentário *Pequenas Voces*, de Larissa da Rosa ressalta a narrativa e a condução da análise fílmica. Além disso, foi consultado o trabalho de monografia de Luiza Chamis: "Valsa Com Bashir: a captação da memória no documentário animado" para a utilização dos conceitos à respeito de memória individual e coletiva que possa relacionar com testemunho de guerra.

Some-se a isto, para conceituarmos o que é a animação japonesa e sua expansão, é imprescindível entender a sua origem. Conhecido como animê, por muito tempo foi ridicularizado fora do Oriente por conta de sua estética diferenciada de outras produções ocidentais. Ademais, nos últimos tempos ele obteve popularidade no mundo inteiro por meio de desenhos, jogos, videogames e publicidade (GALBRAITH IV 2009). Por conta dessa visibilidade, o autor exemplifica os motivos que as animações nipônicas não eram vistas como "atraentes", por conta de um chauvinismo⁶ cultural.

Seu caráter japonês parecia a eles uma forma de chauvinismo cultural digno de zombaria. Criticava-se sua relativa falta de animação fluída, uma característica imposta pelas limitações orçamentárias. (embora compensada por uma encenação fascinante posta em cena), como se o realismo do movimento representará o objetivo artístico último da animação (GALBRAITH IV, 2009, p. 141)⁷.

Ou seja, a crítica sob uma perspectiva não-oriental era questionada por conta da narrativa produzida nos animês. Pelas palavras do autor, a sua versatilidade artística é o que realmente importa quando analisamos a animação, e não o realismo imposto dentro das produções. Um dos marcos que refletem suas produções são as referências aos samurais no Império Japonês.

Na perspectiva de *El Japón En Transición - Cien años de Modernización (1968)*, por conta dessa herança dos cobradores que trabalhavam para senhores no meio rural, o forte nacionalismo enraizado do povo oriental foi um marco do período Meiji⁸. Os japoneses eram proibidos de abrigarem estrangeiros em suas casas, pois era um ato considerado desrespeitoso para a nação. Esse sentimento de superioridade foi um dos grandes marcos da rixa entre o país

⁶ Menosprezo pelo estrangeiro.

⁷ Tradução livre.

⁸ A era Meiji, ou mais conhecida pela era da modernização, ocorreu em território japonês de 1868 a 1912. O país que era isolado do resto do mundo, aplicou políticas intensas de mudanças para ingressar em um modo de vida capitalista, onde transita em reformas econômicas e sociais - enfatizando à abertura ao estrangeiro. Para Sakurai (2011), "Trata-se de um profundo redimensionamento das forças sociais no cenário político-econômico levado a cabo pela elite do país (grandes senhores capitalizados, grandes negociantes, intelectuais e tecnocratas de famílias poderosas) a partir de uma escolha: participar com alguma força no circuito capitalista" (SAKURAI, 2011, p. 133).

e os Estados Unidos quando o objetivo de expandir seu território foi declarado ao ataque à base naval de Pearl Harbor⁹ que desencadeou sua participação na Segunda Guerra.

Nas palavras de Sakurai (2011) sobre o Império Meiji, o nacionalismo era aliado ao meio militar como uma forma do indivíduo servir à pátria:

No caminho para o militarismo das primeiras décadas do século XX, gerar "filhos para o grande Japão" era motivo de orgulho e sinal de patriotismo. O Estado era visto como uma extensão da família. E a família era um Estado reduzido. A formação das crianças era contemplada nas escolas, que lhes ensinavam obediência e lealdade aos diversos "pais" a elas atribuídos: a começar pelo imperador, depois os governantes, em seguida os professores, os organizadores do quartelão onde residiam, aos avós, o pai biológico, os irmãos mais velhos (SAKURAI, 2011, p. 301).

O objetivo de reestruturar o Japão pós-guerra era focar na produção de brinquedos infantis como uma iniciativa de consumo. A exportação de seus valores para o resto do mundo (samurais) após uma derrota na guerra foi um marco muito forte no Japão. Junto com os Estados Unidos, os japoneses enxergam as crianças não só como consumidores, mas um público específico em um caráter em desenvolvimento. Os brinquedos não eram só focados em estereótipos de gênero (soldados e bonecas) que eram vistos como uma reprodução da vida adulta. Nesse contexto, o Japão e os Estados Unidos investiram na fantasia.

Houve uma necessidade de inserção no mundo que apagasse a humilhação da derrota. Logo após a guerra, o público japonês se encanta com o monstro Godzilla, uma vítima de radiação que ataca Tóquio dizimando inúmeros moradores da cidade. É uma crítica óbvia aos acontecimentos de Hiroshima e Nagasaki, ainda muito vividos na memória dos japoneses (SAKURAI, 2011, p. 342).

Além disso, a indústria do pós-guerra focou em mensagens que também transmitem seus valores. Sakurai (2011) ainda ressalta em sua narrativa que o código do bushido, a ética samurai, está intrínseca em jogos e animações japoneses desenvolvidos para as crianças. "Por caminhos diferentes, tanto as crianças e jovens que jogam Game Boy ou que praticam alguma arte marcial recebem uma mensagem que os alerta para a questão do merecimento como forma para crescer" (SAKURAI, 2011, p. 349).

Por hora, isso não difere nas produções dos animês. Para citar esses conceitos, é necessário ressaltar o que é o cinema de animação, as diferenças na perspectiva oriental e o que

⁹ Base naval americana no Hawaii. Para saber mais da participação do Japão na Segunda Guerra, ver mais: <<https://www.terra.com.br/noticias/educacao/historia/segunda-guerra-mundial-japao-desafia-estados-unidos.c8554a6efdc1d310VgnVCM20000099cceb0aRCRD.html>>. Acesso em: 05 jun. 2020.

configura o cinema se apropriar de uma narrativa de testemunho pela forma do audiovisual¹⁰. Desta forma, iremos entender a potencialidade da indústria que expandiu no pós-guerra contribuiu para a consolidação dos estúdios de animação e o surgimento de narrativas críticas pós a derrota do país na Segunda Guerra.

Percebe-se os resquícios fortes de nacionalismo foram um agente incorporado no modo de vida que a população possuía há décadas por conta da herança samurai. (SAKURAI, 2011) Alguns elementos ressaltados pela autora como "morrer pela pátria" são pertinentes no que configura o objeto de estudo, já que foi uma herança que o povo japonês replicou na micropolítica e refletiu nas ações de vidas particulares.

Quando ressaltamos a época em que *Túmulo dos Vagalumes* foi produzido para entender a forma que a narrativa foi transmitida, é de suma importância falar sobre a Guerra Fria.¹¹ Bem como um divisor de águas no mundo após o fim da Segunda Guerra, (EUA e URSS), e por conta disso, as tropas americanas se instalaram no Japão desencadeando um novo estilo de vida que foi incorporado pelos japoneses. Para Chomsky apud De Lima, Collovini e Domingos (2019), as duas potências mundiais com ideologias opostas se beneficiaram com essa tensão política:

Seria mais realista considerar o sistema da Guerra Fria como uma macabra dança da morte na qual os governantes das superpotências mobilizam suas populações em apoio a medidas severas e brutais contra as vítimas no interior daqueles que consideram seus respectivos domínios, onde estão “protegendo seus legítimos interesses”. Com esta finalidade, o recurso à suposta ameaça do poderoso inimigo global tem-se verificado dos mais úteis. Neste sentido, a Guerra Fria revelou-se altamente funcional para as superpotências, sendo este um dos motivos pelos quais persiste, não obstante a perspectiva de dizimação recíproca se o sistema sair dos trilhos, o que provavelmente acontecerá mais cedo ou mais tarde (CHOMSKY, 2007, p. 321-322).

Além de mudanças emblemáticas no período de ocupação supervisionado pelo general Douglas MacArthur (1945-1951), foram implantadas e estruturadas doutrinas capitalistas de consumo em massa do ocidente - ou mais conhecido como *american way of life* -, como uma

¹⁰ O testemunho pode ser conceituado dentro da Teologia, a qual estuda pela parte de afirmação e revelação para fins religiosos; psicológicos sobre a recordação de algum momento traumático e analogia a vida comportamental, tal como também os estudos empíricos sobre determinada comunidade e local. Ver mais em <<http://200.144.145.24/revph/article/view/2255/1348>>

¹¹ A Guerra Fria (1947-1991) foi um período de tensão política pós Segunda Guerra Mundial (e derrota da Alemanha Nazista) onde duas potências ideológicas - Estados Unidos e União Soviética - lutavam para se tornar influência mundial. O símbolo deste período foi a construção do Muro de Berlim (onde dividia a Alemanha ocidental e a Alemanha oriental) para que impedisse a fuga de cidadãos insatisfeitos pelo regime liderado pela União Soviética. Em 1989, o fim do conflito foi noticiado pela queda do Muro, e dois anos depois a extinção da URSS. O termo “fria” foi porque não houve combate direto. Ver mais em <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/temporalidades/article/view/15909/16215>>.

estratégia de inserção do Japão no mundo. Para entender como a indústria da cultura pop japonesa se solidificou como o maior exportador de animês e mangás, é necessário antes entender as influências ocidentais sobre o Japão após a derrota na Segunda Guerra Mundial (BRITO & GUSHIKEN apud GRAVETT 2006).

1.1 CINEMA DE ANIMAÇÃO

Antes da primeira projeção cinematográfica, a invenção do Cinetoscópio de William Kennedy Dickson em 1891¹² foi uma das primeiras margens para retratar esse novo formato que possibilita o indivíduo enxergar as projeções animadas dentro de um instrumento. Tendo como base a invenção de Dickson, Auguste e Louis Lumière¹³ aprimoraram a segunda invenção do Cinematográfico depois que um engenheiro requisitou o aparelho dois anos antes:

O primeiro aparelho dos irmãos surgiu em 1894, já dotado da dupla capacidade de filmar e projetar imagens. Auguste e Louis Lumière não criaram o cinematógrafo do nada. Antes deles houve o engenheiro francês León Bouly, que requereu, em 12 de fevereiro de 1892, a patente do nome cinematógrafo. O nome vem do grego e significa "registro em movimento" (MERTEN, 2003, p. 19).

Ao contrário das invenções dos Irmãos Lumière, a exibição desse dispositivo era individual. Como a animação surgiu antes da cinema, abordaremos um dos primeiros resquícios de imagens animadas em movimento. Entretanto, é necessário entender uma retrospectiva do cinema de animação.

As histórias animadas eram narradas desde os tempos primórdios de pinturas rupestres que simbolizavam os movimentos da caça, assim como também a realidade e simbologia de um período, como no Egito Antigo representavam os códigos de conduta sociais e no Oriente eram vistos como um reforço de narrativas, pelas palavras de Barbosa Júnior (2011). Além disso, podemos desconstruir o significado da palavra animação para entender melhor suas simbologias:

A palavra "animação", e outras a ela relacionadas, deriva do verbo latino *animare* ("dar vida a") e só veio a ser utilizada para descrever imagens em movimento no século XX. Portanto, a despeito de estar inserida no conjunto das artes visuais, a animação tem sua essência no *movimento* (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 28).

¹² Kennedy era escocês e trabalhou no laboratório de Thomas Edison. Ele inventou a película de celulósido, usados no padrão de 35mm (cinema e fotografia) até nos dias atuais.

¹³ "A família Lumière era, então, a maior produtora européia de placas fotográficas, e o *marketing* fazia parte de suas práticas. Parte do sucesso do cinematógrafo deve-se ao seu design muito mais leve e funcional" (MASCARELLO, 2006, p. 19).

Barbosa Júnior (2011) destaca também que imagens em movimento são o “resultado de um longo processo evolutivo no qual os olhos se desenvolveram como um instrumento de sobrevivência” (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 28). Sendo assim, as histórias animadas propriamente ditas são mais antigas que o cinema que conhecemos hoje.

E, desde a Antiguidade, verificamos uma forma popular de expressão através da “história figurada”, que vai mais tarde dar origem às histórias em quadrinhos, nas quais a ação se desenvolve em quadros separados (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 29).

A primeira exibição pública ocorreu no subsolo do Grand Café, em Paris, pelos irmãos Lumière, quando mostraram pela primeira vez o cinematógrafo¹⁴. Para Mascarello (2006), o local onde a invenção dos irmãos foi exibida:

Foi demonstrado para o público, em 28 de dezembro de 1895, era um tipo de lugar que foi determinante para o desenvolvimento do cinema nos primeiros anos. Nos cafés, as pessoas podiam beber, encontrar os amigos, ler jornais e assistir apresentações de cantores e artistas (MASCARELLO, 2006, p. 19).

A chegada do trem na estação foi um experimento de realismo como salienta Merten (2003), assim o sentimento que a fotografia despertou na época. O filme pioneiro mostrava a chegada de um trem à estação de La Ciotat na França, e, também “a saída dos operários justamente das usinas Lumière, em Lyon” (MERTEN, 2003, p. 17). O autor ainda reforça que, a experimentação do cinema resultou as pessoas confundirem com o real com o imaginário:

A chegada do trem à estação. por exemplo, produziu um efeito tão forte nos espectadores da época que muitos deles chegaram a saltar das cadeiras, com medo de serem atropelados pela locomotiva em movimento (MERTEN, 2003, p. 22).

Como a primeira experiência com realismo foi datada pelos irmãos Lumière, o autor faz uma comparação sobre a analogia da alegoria da caverna. “Ele não está na caverna de Platão, pois as sombras que o prisioneiro vê projetadas na parede configuram muito mais uma base para o expressionismo” (MERTEN, 2003, p. 16). “Por seu pouco peso, o cinematógrafo podia ser transportado facilmente e assim filmar assuntos mais interessantes que os de estúdio, encontrado nas paisagens urbanas e rurais, ao ar livre ou em locais de acesso complicado”

¹⁴ “Em 1894, os Lumière construíam o aparelho, que usava filme de 35mm. Um mecanismo de alimentação intermitente, baseado nas máquinas de costura, captava as imagens numa velocidade de 16 quadros por segundo - o que foi o padrão durante décadas - em vez dos 46 quadros por segundo usado por Edison” (MASCARELLO, 2006, p. 19).

(MASCARELLO, 2006, p. 20) Em contraponto, na mesma época surgiu Georges Méliès¹⁵ para expandir a arte do ilusionismo. O filme *Viagem à lua*, de 1902, foi um grande experimento de brincar com o real. "Na França, os Lumière tinham dois competidores: a produtora do mágico e encenador Georges Méliès, que dominou a produção de filmes de ficção durante os primeiros anos, e a Companhia Pathé" (MASCARELLO, 2006, p. 21).

Quando retrata a expansão da animação como uma indústria, é necessário retratar os acontecimentos após a Primeira Guerra Mundial. Segundo Barbosa Júnior (2011), o fortalecimento da indústria norte-americana cresceu porque “deixou de enfrentar a concorrência de produtoras europeias” (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 61).

A animação, entretanto, como ilusão do movimento através da rápida sucessão de imagens, requiría um elevado grau de desenvolvimento científico e técnico para ser viabilizada enquanto arte – o que só vai acontecer no início do século XX (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 29).

Ao retroceder na história, percebemos que os primeiros dispositivos só foram viabilizados depois do Renascimento. No século XVII, um inventor jesuíta alemão chamado Athanasius Kircher criou o conceito de “lanterna mágica”, *Ars Magna Lucis et Umbrae (The Great Art of Light and Shadow)*, ou também conhecida como epidiascópio. “Tratava-se de uma caixa com uma fonte de luz e um espelho curvo em seu interior, equipamento simples que possibilitava a projeção de slides pintados em lâminas de vidro” (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 30). "Muitas placas de lanterna mágica possuíam pequenas engrenagens que permitiam movimento nas imagens projetadas. O uso de mais de um foco de luz nas apresentações mais sofisticadas permitia ainda que, com a manipulação dos obturadores, se produzisse o apagar e o surgir de imagens ou sua fusão" (MASCARELLO, 2006, p. 18).

Entretanto, assim como salienta Barbosa Júnior (2011), em 1736, um cientista holandês Pieter van Musschenbroek demonstrou que a arte sequencial poderia criar a ilusão de movimento. Em consequência disso, assim como o realismo assustou as pessoas com a chegada do trem dos Irmãos Lumière no cinema, Pieter conseguiu despertar a mesma sensação com sua invenção:

¹⁵ Alice Guy-Blaché, filha de família rica que foi uma das pioneiras do cinema com efeitos especiais. Por ser uma mulher que trabalhava com cinema, suas obras foram referentes ao cinema de ficção. “Alice também foi visionária no que se tratava de locações em sets de filmagens, numa época em que só se gravava em estúdio, ela conseguiu várias locações para gravar uma versão de um filme de temática religiosa, naquela época era o gênero que mais atraía público, pois tinha a narrativa bem simples, o filme era *La Naissance, la vie et la mort du Christ* (com mais de 300 figurantes, 25 cenários construídos pelo cenógrafo Henri Menessier, além das cenas externas que foram feitas em uma floresta) (Suzuki, 2013).”

Ele assombrou um visitante com imagens de um moinho de vento com suas pás em rotação, um homem tirando o chapéu, uma mulher curvando-se em cumprimento. Musschenbroek, posteriormente, incrementa seu aparelho usando múltiplas lanternas e imagens sincronizadas, para apresentar visões mais elaboradas. Era a primeira exibição animada (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 31).

O sucesso da lanterna mágica foi tanto entre os indivíduos que virou uma forma de entretenimento, ficando em segundo plano a forma artística. Etienne Gaspard Robert, mais conhecido como Roberson, foi um ilusionista que lançou um espetáculo *Fantasmagorie*, em Paris no ano de 1794 (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 31).

A história da animação propriamente dita foi um longo processo evolutivo até chegarmos ao que envolve o cinema. Barbosa Júnior (2011) salienta que a justificativa de ser uma arte que foi muito investida é por “envolver muitas variáveis técnicas de resolução satisfatória apenas por quem está imerso na vivência artística do problema” (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 33).

I.II CINEMA DE ANIMAÇÃO JAPONÊS (O ANIMÊ)

Sato (2005) enfatiza que, os desenhos de animação eram chamados de *dōga*, mas a partir de 1950 a palavra *animê* ganhou uma derivação da palavra *animation*, com características que remetiam a arte oriental - por mais que no Japão signifique todo e qualquer tipo de animação. Já para Galbartih IV (2009) afirma que o primeiro longa-metragem japonês foi *Hakujaden* "A lenda da serpente branca" (1958), em contraponto, Sato (2005) salienta que a cena independente do Japão teve seu marco no início do século XX, originando o desenvolvimento da indústria nipônica de animação. Curtas-metragens independentes de animação têm como base a experimentação de novas técnicas. Ainda para a autora, “Por volta de 1910, as plateias japonesas passaram a conhecer desenhos animados graças ao cinema” (SATO, 2005, p. 29 - 30).

Seitaro Kitayama, a partir de seus primeiros estudos com papel e nanquim em 1913, conseguiu produzir curtas-metragens baseados em fábulas infantis japonesas, como *Saru Kani Kassen* (“A luta entre o caranguejo e o macaco”) em 1917 e *Momotaro* (O menino-pêssego) em 1918, o primeiro desenho animado japonês exibido no exterior (França). Outro desenhista e diretor, Junichi Kouchi, produziu em 1917 *Hanakekonai Shinken* (“A nova espada de Hanahekonai”) e, em 1920, experimentou tons de cinza, o que era considerado um ‘luxo’ na produção de animação na época, pois usava maior quantidade de tinta nanquim nos desenhos (SATO, 2005, p. 30).

Ainda, para Sato (2005), a redução de custos das produções cinematográficas refletiam na qualidade das animações da época. *Uba Sute Yama* ("A montanha das idosas abandonadas"), produzido por Zenjiro "Sanae" Yamamoto em 1925, foi o primeiro drama animado japonês" (SATO, 2005, p. 30) Por hora, a expansão e revolução do animê ¹⁶foi graças ao Deus dos quadrinhos, mais conhecido como Osamu Tezuka ¹⁷- que teve grande inspiração aos desenhos da Disney. Sua primeira obra em mangá ¹⁸foi Shin Takarajima (1947), *A nova ilha do tesouro*, a qual foi um sucesso de editoração da época, e é "um *storyboard* de animação com falar e onomatopeias em balões, que conta a história de um valente menino em busca de uma ilha que guarda um grande segredo, seguido os moldes de um filme de ação" (SATO, 2005, p. 33).

Tezuka revolucionou as técnicas dos quadrinhos pois incorporou em sua obra planos de enquadramento e composição, técnicas cinematográficas, o qual são usadas até hoje:

Questões éticas entre robótica e humanidade, terror para crianças e desenhos eróticos para adultos, a androginia, dramas de vida e morte em histórias aparentemente ingênuas e cômicas - tudo o que hoje caracteriza o animê na aparência e no conteúdo foi antes testado pelo visionário Tezuka (SATO, 2005, p. 36).

Entretanto, assim como Sato (2005) e Galbartih IV (2009) concordam que, o Walt Disney Studios plagiou do quadrinista a história real do Rei Leão, batizada originalmente por *Jungle Taitei*. Para Nagado (2011):

O Rei Leão (The Lion King, 1994) foi lançado, as semelhanças entre os personagens de Simba e Kimba chamou a atenção dos japoneses. Logo, mais de mil profissionais de mangá e animê assinaram uma petição exigindo que a Disney reconhecesse que

¹⁷ Muito se discute da importância das obras de Osamu Tezuka e o impacto na indústria pop cultural – tanto a revolução dos quadrinhos, evolução dos mangás e visibilidade para o Ocidente. O artista e quadrinista nasceu em 3 de novembro de 1928, é conhecido como o rei do mangá moderno. Com influências da animação ocidental desde criança, ele “a criou uma série de *tokusatsu* (*efeitos especiais*) chamada Magma Taishi ("Embaixador Magma", conhecido no Brasil como Vingadores do Espaço), que em 1966 foi o primeiro seriado colorido da TV japonesa." (NAGADO, 2011, p.50) Assim como “Essa adaptação à linguagem puramente “mangá” surge depois da Segunda Guerra mundial com o trabalho de Osamu Tezuka. Não é de admirar que um dos maiores sucessos de Tezuka entre os ocidentais tenha sido *Ribon ni Kishi*, de 1953 - para os brasileiros chegou inicialmente na forma de um animê conhecido como A Princesa e o Cavaleiro.” (BARBOSA, 2005, p. 109). O impacto de tudo o que o artista produziu graças também a sua criação Astro Boy. Para conceituarmos e entendermos a estética dos mangás com olhos grandes, é possível desatacar que é por influência de Tezuka sobre o Bambi (1941) produzido pelos Estudios Disney e pela admiração de Tezuka sobre um teatro japonês, nominado *takarazuka*, que eram mulheres que se apresentavam e realçavam os olhos e feições com maquiagem. Por intermeio dessas influências, tanto orientais como ocidentais, a revolução dos quadrinhos conceituam a expressividade dos personagens nas páginas de mangá, tais quais onomatopeias (expressões de espírito/barulhos/sons descritos) assim como salienta Nagado (2011).

¹⁸ Em Cultura Pop Japonesa, Nagado (2011) instiga que a palavra mangá foi usada pela primeira vez no século XIX pelo artista Katsushika Hokusai, mas não era com o mesmo sentido de ser quadrinhos japoneses com feições acentuadas e estilo próprio. “A palavra dava nome a desenhos engraçados, como as charges e caricaturas que já faziam parte da tradição japonesa de artes visuais voltadas ao consumo popular” (NAGADO, 2011, p. 10). O autor ainda salienta que desde o Período Heian (794 - 1185 a.C) já havia evidências de rolos de papéis contendo desenhos humorísticos japoneses nominados Chôjûgiga (em português, desenhos engraçados de animais).

seu longa fora inspirado pelo trabalho de Tezuka. A Disney alegou que nenhum de seus profissionais jamais havia assistido a série de Kimba, o que é bastante duvidoso, visto que a série original foi exibida com sucesso nos EUA. (NAGADO, 2011, p.55)

Por mais que haja controvérsias e dúvidas à respeito da cópia similar ao roteiro pelos Estúdios Disney, Kimba foi publicado em mangá pela revista Manga Shonen (ed. Gakudosh) e só em 1965 que se transformou em mangá, assim como destaca Nagado (2011).

¹ Osamu Tezuka criou em mangá e adaptou para animê “Astro Boy”(1951), o qual foi o personagem principal da primeira série de animê com personagem fixo a ser exibido na televisão japonesa em 1963. ”Astro Boy é um garoto robô dotado de sentimentos humanos e que usa seus grandes poderes para proteger a humanidade. Produzida pelo próprio autor, a série teve 193 episódios e foi um grande sucesso em vários países do mundo, principalmente nos Estados Unidos, onde até ganhou uma versão em quadrinhos feita por artistas locais em 1965, pela editora Gold Key.” (NAGADO, 2011, p. 52)

A interligação do animê com a cultura pop é fundamental para discutir a importação de desenhos animados para o resto do mundo. Sakurai (2011) elenca três áreas desse segmento que são fundamentais para exemplificar a cultura Japonesa: a gastronomia, *lifestyle* e indústria infantil. Temos como exemplificação a importação do *sushi*, o estilo de vida japonês - caracterizado por disciplina, alimentação saudável, religiões espiritualistas, arquitetura, etc. Um dos exemplos é o mangá que foi adaptado para animê Sailor ¹⁹Moon (1992):

No desenho animado Sailor Moon, aspectos da cultura japonesa da "economia da bolha" (anos 1980), como o respeito ao passado e à hierarquia, são retratados nas aventuras das meninas pré-adolescentes "nascidas e criadas num Japão cuja prosperidade econômica parecia infinita, num ambiente de pleno emprego e com a crença de que o futuro ainda seria melhor". Embora as personagens se vistam de maneira igual, usando saias curtas e cabelo tipo maria-chiquinha, e aparentam inocência e fragilidade, elas também são guerreiras. Lutam contra monstros (seriam concorrentes do Japão no mundo econômico?) e os vencem. Cada uma representa a diversidade do sonho japonês: uma é estudiosa, a outra, uma boa dona de casa e a terceira, uma sacerdotisa xintoísta (SAKURAI, 2011, p. 345-346).

Essa globalização do Japão abriu margens para que mais de uma geração tivesse acesso a cultura que estava se consolidando com o resto do mundo. As influências dos samurais, guerreiros do antigo império, influenciaram no cinema propriamente dito:

¹⁹ “Shôjo mangá é o tipo de história em quadrinhos para meninas adolescentes, um gênero que já teve títulos como Guerreiras Mágicas de Rayearth, Peach Girl e Sailor Moon. Mas apesar de ter surgido a partir do trabalho de Osamu Tezuka com a série A Princesa e o Cavaleiro, o shojo manga logo se tornou um produto sempre feito de mulheres para mulheres.”, (NAGADO, 2011, p. 17)

Não é difícil reconhecer a inspiração samurai nos filmes da famosíssima saga de ficção científica *Guerra nas estrelas*, no fundo, uma velha história de roupa nova. Os elementos são vários: a força do império, a saga do jovem chamado a enfrentar tormentos e provações que, depois, retorna com uma bênção para a comunidade, o velho conselheiro mestre de espada, a arte da luta combinando técnicas marciais e desenvolvimento espiritual etc. (SAKURAI, 2011, p. 339).

Ainda que tenha referências do estilo de vida peculiar, Galbrith IV (2009), assim como Sakurai (2011), ressaltam que a crítica do ocidente em relação ao anime se resultava por conta de uma animação “fluida”:

Por se tratar de um fenômeno muito recente, tendo em vista que a popularização dos desenhos animados japoneses no Ocidente se deu a partir da década de 1980, é interessante observar que ainda hoje existe certa relutância no meio acadêmico em considerar a animação como manifestação da cultura japonesa (SATO, 2005, p. 29).

Em adição, a indústria infantil também resultou como uma forte incorporação no mercado de brinquedos, e assim, tornou-se um marco na desenvoltura de produtos de consumo por conta da rigorosa educação dos nipônicos. Para Sakurai, “o início dessa influência data da década de 1920, mas ela se tornou forte, de fato, depois da Segunda Guerra Mundial” (SAKURAI, 2011, p. 339). Comparando com o mercado de animação, muito se apropriou um do outro, assim como refletiu com a incorporação do mercado com os produtos do Studio Ghibli.

Surgiram algumas oportunidades de exportação após a Primeira Guerra Mundial. De acordo ainda com os pensamentos de Sakurai (2011), a nação nipônica investiu na globalização de brinquedos a partir de 1920. “Os japoneses aproveitaram para ingressar com produtos seus no mercado mundial; suas exportações de brinquedo triplicaram nesse período” (SAKURAI, 2011, p. 340). Em vigor desse fator, os brinquedos desenvolvidos no Japão diferem do que a Europa desenvolvia na época no mercado infantil.

Com o fim da guerra e todas as reformas de ocidentalização que os Estados Unidos impôs na época de ocupação, a indústria investiu na preparação para o futuro da criança. Sakurai (2011) descreve que:

Os fabricantes japoneses estavam mais próximos dos norte-americanos do que dos europeus: tentavam encarar as crianças como crianças, e não como miniatura de adultos. Os brinquedos europeus daquela época, como os populares soldadinhos, costumavam ser orientados para preparar os garotos para as atividades adultas (SAKURAI, 2011, p. 340).

Ao mesmo tempo, desenvolveu-se no Japão um movimento de criação de parques de diversão para crianças. Um deles, planejado por psicólogos infantis japoneses em 1917, incluía zoológico, piscina, horta, gangorras, escorregadores e um ringue de sumô (SAKURAI, 2011).

Dentro desse contexto, década mais tarde (precisamente em 2001), nasceu o Museu Ghibli²⁰. Situado na cidade de Mitaka no oeste do país localizado no Parque Inokashira. A projeção arquitetônica foi desenvolvida por um dos seus criadores, Hayao Miyazaki.

Muitas gerações foram marcadas por personagens excêntricos ou desenhos animados que passavam em canal aberto ou fechado no Brasil. “Os mais velhos viram Godzilla e acabam conhecendo os Pokémons através dos filhos. Nas últimas décadas, os heróis vindos do Japão se rivalizam em popularidade com os de genericamente conhecido como *japop*, ou a cultura pop japonesa. [...] O Japão do pós-guerra entra no mundo do consumo pela porta dos eletrônicos, dos automotores e também pela porta do entretenimento” (SAKURAI, 2011, p. 342).

Quando elencamos o marco da cultura pop japonesa, é perceptível a influência da retratação da história dentro do cinema.

Houve uma necessidade de inserção no mundo que apagasse a humilhação da derrota. Logo após a guerra, o público japonês se encanta com o monstro Godzilla, uma vítima de radiação que ataca Tóquio dizimando inúmeros moradores da cidade. É uma crítica óbvia aos acontecimentos de Hiroshima e Nagasaki, ainda muito vívidos na memória dos japoneses (SAKURAI, 2011, p. 343).

Existiu também uma perspectiva feminista a respeito da construção de personagens no animê, assim como em muitos filmes do Studio Ghibli. “Power Rangers, personagens mais modernos, têm rapazes e moças como heróis numa época em que as meninas não se contentam em ser mais ajudante ou namoradinha do herói”. (SAKURAI, 2011, p. 344). Para conceituar esses aspectos dialéticos de gênero e desigualdade na indústria cinematográfica, no longa-metragem dirigido por Hayao Miyazaki, *Princess Mononoke* (1997) o retrato do guerreiro é uma mulher que também representa as virtudes da natureza. Em *Nausisca* (1984), conta a história de uma jovem tentando salvar o mundo pós-apocalíptico. *Meu Vizinho Totoro* (1988) são duas meninas que buscam refúgio na floresta enquanto sua mãe está muito doente. *Castelo Animado* (2004) percebe-se uma crítica dura às aparências quando a personagem principal jovem é transformada em uma idosa. *Ponyo* (2008) é uma mescla entre uma humanóide e um ser da água que encontra um garoto. *O Serviço de Entregas da Kiki* (1989) é a perspectiva de uma bruxa em meio à cidade nova.

²⁰ Para saber mais sobre o museu e atrações, visite o site oficial: <<http://www.ghibli-museum.jp/en/>>.

É notório a admiração de personagens femininas nas narrativas do Studio Ghibli em suas narrativas muito bem construídas à respeito de uma mulher ter sua posição de emponderamento. Em contraponto, o Japão é o país que há grande desigualdade entre homens e mulheres.²¹

Em outros tempos, o governo japonês financiava a produção de animações com propósito propagandista de condutas militares. “O crescimento do militarismo no Japão, que culminou com a ditadura militar até o fim da Segunda Guerra Mundial, influenciou todos os aspectos da vida cotidiana no país.” (SATO, 2005, p. 30).

Nesse quesito, Sakurai (2011) concorda que o comportamento da população em época de guerra, foi um viés que prevaleceu na história japonesa. Por conta também das castas dos samurais, era comum seguir a conduta do código de honra. O povo nipônico acreditava que era “iluminado” e que o Japão tinha que cumprir uma missão pelo resto do mundo para espalhar seus valores. Esse nacionalismo exacerbado foi revivido pelo “espírito samurai”.

Os japoneses sofriam com a escassez de alimentos, especialmente do arroz, mesmo com o produto trazido dos territórios na Ásia. (...) Mesmo assim, o povo japonês em geral aceitava, sem se opor, a conduta dos governantes e as decisões vindas do imperador, que acabaram por leva-lo para uma guerra de consequências desastrosas (SAKURAI, 2011, p. 188).

A figura do guerreiro se tornou um dos grandes marcos quando abordamos o cinema japonês. A revista "*Guia da História Antiga: Samurais - o guerreiro e a honra*", destaca as setes virtudes do *bushido* (o caminho do guerreiro), que são pensamentos filosóficos com princípios das religiões predominantes asiáticas, como o budismo e o xintoísmo. As setes virtudes que ainda estruturam seu modo de viver e pensar, são classificadas como: Gi (integridade), Rei (respeito), Yu (Coragem heróica), Meiyo (Honra), Jin (compaixão), Makoto (honestidade e sinceridade) e Chu (dever e lealdade). Esses princípios ajudaram manter a integridade do povo e refletir aspectos que, por hora ou outra, refletem em suas políticas econômicas e sociais até a sociedade moderna.

Os valores transmitidos pelo código de ética samurai ²²foram representados por grandes sucessos na filmografia oriental. “Ninguém se torna samurai da noite para o dia, da mesma

²¹ Acessado em: <<https://mundo-nipo.com/noticias-2/18/12/2019/japao-atinge-pior-nivel-no-ranking-de-igualdade-de-genero/>> 21 de Julho de 2020.

²² Em contraponto ao código do *bushido* que tem a virtude do respeito à hierarquia, uma série de mangá foi produzida no Japão pós-segunda guerra mundial. Para Nagaro (2005), “um país arrasado onde a vida cotidiana era muito difícil, a coisa não era diferente. Nesse cenário, uma série de mangá para meninas de tom leve e despreocupado acabou ganhando destaque: Anmitsu Hime (Princesa Anmitsu) de Shosuke Kurakane. Publicada originalmente entre 1949 e 1955, a série se passa em uma versão fantasiosa do Japão feudal e narra as aventuras

forma que, por analogia, nenhum Pokémon evolui sem merecer e sem guardar respeito e obediência ao seu dono, o mesmo que um samurai era na pré-Tokugawa.” (SAKURAI, 2011, p. 349). Com a perda da guerra para os Estados Unidos após a rendição, a residência de um general das Forças de Ocupação Aliadas modificou a estruturação do estilo de vida japonês. “A reforma agrária, a lei antitruste, a reforma tributária, o processo de desmilitarização, a constituição e a democratização do Japão são fenômenos positivos que curiosamente vieram com a derrota na guerra” (SATO, 2005, p. 31).

Essas mudanças radicais também influenciaram na história da animação e no desenvolvimento da indústria, assim como muitas produções que foram investidas durante a guerra foram levadas à destruição pelas Forças de Ocupação Aliadas por alegarem que possuíam propaganda do governo japonês. Por outro viés, “[...] apesar de sofrer com a limitação na liberdade de expressão, a animação japonesa do período militar ganhou uma evolução técnica.” (SATO, 2005, p. 31). O que sobrou dessa época foram apenas relatos do que existiu.

I.II.I O Studio Ghibli

O Studio Ghibli foi fundado em 1985 após a parceria com Tokuma Shoten (editora japonesa) para a produção e animação do longa-metragem *Laputa: Castle in the Sky*²³. Fundada por Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Toshio Suzuki e Yasuyoshi Tokuma. A inserção do estúdio pode ter uma retrospectiva desde 1983, quando a parceria entre Miyazaki e Tokuma resolveu transformar o mangá *Nausicaa* no filme *Nausicaa of the Valley of the Wind*²⁴ em animê, assim como salienta Cavallaro (2006, p. 40) Até hoje, foram produzidos vinte e um longas-metragens desde os anos 80.

A pronúncia do termo “Ghibli” difere-se no oriente e no ocidente (no Japão, costuma-se dizer *jiburi*, enquanto no ocidente é dito como *gibli*), é previsível que o nome seja em referência aos ventos específicos do Saara e ao avião de guerra Italiano que foi utilizado na

da princesinha Anmitsu, cujo nome significa doce de feijão com mel. Teimosa e rebelde, Anmitsu leva seus pais e professores à loucura com suas travessuras, já que se recusa terminantemente a comportar-se de maneira devida à alguém de sua posição”, (NAGADO, 2011, p. 14)

²³ Tradução livre: “O Castelo no Céu”.

²⁴ *Nausicaa do Vale do Vento* foi produzida por Miyazaki junto com Takahata em 1984: Sinopse: “humanidade se esforça em sobreviver neste mundo em ruínas, divididos em pequenas populações e impérios, mil anos após os “7 Dias de Fogo”, um evento que destruiu a civilização humana e a maior parte do ecossistema da Terra. Isolados um dos outros pelo “Mar da Corrupção” e uma floresta tóxica com plantas e insetos gigantes, Nausicaa, é a princesa do pequeno reino do Vale do Vento, que tenta compreender melhor estas florestas nocivas aos humanos, ao mesmo tempo que tenta salvar seu povo dos reinos vizinhos”, ver mais em: < <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-40132/>>, Acesso em: 21 de Julho de 2020.

segunda Guerra Mundial, assim como explica Cavallaro (2006). Miyazaki²⁵ expressava bem sua paixão por vôo em suas obras, assim como mais tardio foi retratado a liberdade de voar nos longas-metragens dirigidos pelo japonês: *Porco Rosso*²⁶ (1992) e *Vidas ao Vento*²⁷ (2013).

Ainda, nas palavras de Cavallaro (2006), os filmes produzidos pelo Studio Ghibli possuem um princípio de originalidade. No início, com o medo de investirem e não terem total retorno das produções, pois a política interna não contratava funcionários. A sede do estúdio ficava localizada em um prédio no subúrbio de Tókyo, em Kichjioji.

Entretanto, o filme de *Nausisca* levou pelo menos 915.000 mil pessoas aos cinemas, assim como o longa-metragem *Laputa* que foi produzido em 1986 contabilizando pelo menos 775.000 mil. *Meu Vizinho Totoro* (1988) dirigido por Hayao Miyazaki e *Túmulo dos Vagalumes* (1988) dirigido por Isao Takahata foram os dois próximos filmes que o Studio Ghibli lançaram no pós-guerra. Na obra de Galbraith IV, a analogia de Isao Takahata conceituam que o anime possui um “caráter japonês”. Segundo o diretor de *Túmulo dos Vagalumes*:

Nos Estados Unidos, considere que alguns temas são adequados para animação e outros não. No Japão, não existe essa distinção: tudo pode se transformar em um mangá. No caso de mangá, se preocupe com o gênero, ele será tratado como mangá. Você pode suceder com animação (TAKAHATA²⁸, 2009, p. 141).

Nas palavras de Galbraith IV (2009), o filme autobiográfico de Miyazaki, *Meu Vizinho Totoro* (1985), ganhou o Prêmio de Cinema de Mainichi²⁹ como o melhor filme do ano, e na mesma lista, *Túmulo dos Vagalumes* (1988) ficou em sexto lugar. Por outro viés, Cavallaro destaca a pressão psicológica para viabilizar dois filmes de sucesso foi grande entre os dois diretores:

²⁵ O diretor Miyazaki também se aventurou em experiências novas quando o Studio Ghibli passava por dificuldade financeira em 1995, tendendo para o lado de um videoclipe musical em forma de animê. “Lançada um ano antes, On Your Mark era uma canção da dupla Chage & Aska, com 6min40s de duração. Para acompanhar a música escrita por Aska, Miyazaki concebeu um enredo original com um futuro pós-apocalíptico onde dois policiais (os cantores em questão) salvam uma garota-anjo das garras do governo. O resultado foi primoroso. Para os fãs de Miyazaki, um curta-metragem do mestre com fundo de J-Pop.” (NAGADO, 2011, p. 114)

²⁶ *Porco Rosso* (1992): “a história de um piloto italiano transformado em um grotesco porco e possivelmente o melhor filme de Miyazaki até a data, foi o maior sucesso de bilheteria do Japão em seu ano de estreia” (GALBRAITH, 2009, 151);

²⁷ *Vidas Ao Vento* (2013): foi o último filme dirigido por Miyazaki antes dele se aposentar. O longa-metragem é um anime inspirado na vida de Jiro Horikoshi, o homem que inventou o Mitsubishi A6M Zero, um avião de combate que foi utilizado na Segunda Guerra Mundial. Para saber mais: <omelete.com.br/filmes/criticas/wind-rises-critica>. Acesso em: 10 out. 2019.

²⁸ Na entrevista citada no livro de Galbraith IV, *Cines Japonés*, Isao Takahata e Hayo Miyazaki descrevem a obra de um ao outro, assim como o conceito de suas animações. Tradução livre da autora, originalmente em espanhol.

²⁹ O Mainichi Film Awards é uma série de premiações anuais produzidas pela Mainichi Shinbun - uma das maiores empresas jornalísticas no Japão desde o fim da Segunda Guerra. Como o Japão é uma grande potência no ramo da animação, o prêmio gera uma grande visibilidade para a obra cinematográfica.

A liberação simultânea de dois filmes de longa-metragem por dois diretores altamente talentosos deu origem a níveis tremendos de pressão e estresse, pois a qualidade de nenhum dos trabalhos poderia ser sacrificada (CAVALLARO, 2006, p. 41).

Assim, vale destacar que ele foi produzido pela arte animada, mas ao contrário da etimologia da palavra animação, que remete a alegria, contradiz muito com a narrativa do filme. “A palavra “animação”, e outras a ela relacionadas, deriva do verbo latino *animare* (“dar vida a”) e só veio a ser utilizada para descrever imagens em movimento ao século XX.” (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 28).

Por fruto da Segunda Guerra Mundial, a narrativa do filme é de uma visão não-romantizada que foi um marco na época, em especial a forma que o Studio Ghibli referenciou a morte e a fome sobre a perspectivas de duas crianças órfãs, algo que os filmes da Disney não é tão comum possuírem essa forma de narrativa: “É quase impossível imaginar a Disney produzindo um filme sobre crianças que passam fome e são vítimas da guerra, é um drama com características pouco incomum no anime (GALBRAITH IV, 2009, p. 148)”.

A expansão do animê para o ocidente tornou-se mais perceptível após o longa-metragem *A Viagem de Chihiro* (2001³⁰) ter ganhado o Oscar de Melhor Animação.

Barbosa Júnior (2011) ainda ressalta que essa forma de mídia é primeiramente uma forma de diversão e depois a exploração estética. Todavia, ao contrário do que Galbraith IV (2009) descreve, não é tão comum as produções ocidentais produzirem um filme de animação onde duas crianças passam fome frente à guerra, sobretudo as animações da Walt Disney. De acordo com essas preposições, acredita-se que o longa-metragem destaca-se por conta do roteiro também produzido por Isao Takahata.

Tokuma Shoten é tanto presidente do Studio Ghibli quanto da própria empresa, e sua participação foi fundamental para realizar um acordo com as distribuidoras e fazer campanhas para os dois filmes em questão. Sendo assim, como destaca Cavallaro (2006, p. 41), o papel que Tokuma fez foi engrandecer a publicidade para que os filmes conseguissem se destacar no mercado e obterem sucesso. Totoro, por exemplo, ganhou um dos maiores prêmios japoneses de fotografia em 1988, incluindo a seleção de *Best Photography*. Além disso, o personagem se tornou uma figura relacionada ao Studio Ghibli em âmbito mundial, tanto pela logo que é

³⁰ Tradução livre: *A Viagem de Chihiro* (2001). O filme conta a história da menina Chihiro, que foi se mudar com seus pais mas acabaram se perdendo em um templo antigo. Sua jornada começa quando seus pais são transformados em porcos em uma cidade abandonada temática perto do local. A casa de banho, elemento principal do filme, ela é o local central do filme onde a menina começa a trabalhar para uma bruxa maldosa. Famosa por abrigar fantasmas ricos, a sua arquitetura é influenciada por templos xintoístas. Nas obras de Miyazaki são comuns aparecerem elementos que fazem parte da sua realidade.

mostrada no começo dos animês, quanto pelo sucesso no mercado de brinquedos infantis/produtos de consumo.

I.II.II Hokaru no Haka - Túmulo dos Vagalumes (1988)

Roterizado e dirigido por Isao Takahata com referências literárias semi-autobiográfico (*Grave of the fireflies, 1967*) do autor Akiyuki Nosaka – o qual baseou-se em suas experiências empíricas - foi o segundo filme produzido e lançado pelo Studio Ghibli em 16 de abril de 1998 junto com *My Neighbor Totoro*³¹(1988), dirigido por Hayao Miyazaki. O objeto de estudo desse trabalho foca no longa-metragem que conta a história de um bombardeiro na cidade de Kobe no Japão no fim da Segunda Guerra Mundial. Narrada e protagonizada por duas crianças órfãs da guerra, é considerado pelo aclamado crítico cinematográfico Roger Ebert como um dos melhores filmes que retratam a guerra.³² Por esse viés de ser uma produção ficcional com traços documentais, é a única animação do Studio Ghibli que contém uma narrativa triste que retrata à realidade que o povo japonês sofreu em 1945.

Em uma review publicada por Glenn Kenny no jornal americano NY Times, o jornalista destaca que:

O filme começa com um depoimento que ressoa mais de sua terrível tragédia à medida que continua: com a morte por fome de um de seus personagens principais, Seita, que então fica junto com sua irmã mais nova morta, Setsuko, os dois agora vagam como espíritos. O filme relembra os eventos dos meses anteriores, quando a dupla ainda estava viva. Separados de sua mãe após um bombardeio americano em Kobe, os dois passam seus últimos dias se defendendo em um terreno baldio onde não há ajuda de adultos. Por mais que lutem, eles permanecem belos e, às vezes, divertidamente infantis (KENNY, 2019).

Em *The Anime Art of Hayao Miyazaki* ressalta as palavras do produtor Toshio Suzuki em entrevista:

“O processo de fazer esses filmes ao mesmo tempo em um único estúdio era muito simples. A filosofia dos estúdios de não sacrificar a qualidade deveria ser rigorosamente mantida, de modo que a tarefa em questão parecia quase impossível. Ao mesmo tempo, ninguém no estúdio queria perder a chance de fazer os dois filmes. Quem sabia quando, ou mesmo se, essa chance viria novamente” (SUZUKI, 2009)³³.

³¹ “Meu Vizinho Totoro” em português.

³² Ver resenha completa de Ebert em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9WEyuMq0Yk>> Acesso em: 8 jul. 2020.

³³ Tradução livre da autora, originalmente em inglês.

Nas palavras de Cavallaro (2006), “Takahata acabou sentindo que *Fireflies* é uma conquista respeitável, não apenas no contexto de sua carreira pessoal ou na história do Studio Ghibli, mas no domínio da animação em geral” (CAVALLARO, 2006, p. 65)³⁴.

CAPÍTULO II

II.I FILME DE ANIMAÇÃO COM FRAGMENTOS DE NÃO-FICÇÃO

Quando se descreve o filme em questão e quais características se sobrepõem para descrever um gênero cinematográfico, é perceptível que seja uma retratação fiel à realidade. Porém, como muitos críticos descrevem, a narrativa e o enquadramento que a molda é a perspectiva de quem o filma. Para instigar o que resulta uma obra de ficção apresentar traços documentais, necessitamos abordar o que é o gênero documental no cinema.

Uma forma corrente de explicar a ascensão do documentário inclui a história do amor do cinema pela superfície das coisas, sua capacidade incomum de captar a vida como ela é; capacidade que serviu de marca para o cinema primitivo e seu imenso catálogo de pessoas, lugares e coisas recolhidas em todos os lugares do mundo (NICHOLS, 2005, p. 117).

Acredita-se que a fidelidade à realidade nos filmes dos Irmãos Lumière, como na *Saída dos trabalhadores das fábricas Lumière* ou *A chegada do trem na estação* no século XIX seja o primeiro experimento do que tange a não-ficção. Sendo assim, “a capacidade do filme de fornecer documentação rigorosa do que aparece diante a câmera leva a pelo menos duas outras direções: ciência e espetáculo” (NICHOLS, 2005, p. 119), ou seja, o que molda o princípio do documentário, assim como na fotografia, é o direcionamento do que necessita ser mostrado ou não.

Túmulo dos Vagalumes possui fragmentos de modo expositivo por retratar a Segunda Guerra Mundial. Para Nichols (2005, p. 142), “este modo agrupa fragmentos do mundo histórico numa estrutura mais retórica ou argumentativa do que estética ou poética”, ou seja, de modo ambíguo, o longa-metragem relata de uma perspectiva aquilo que a nação nipônica sofreu com os destroços da guerra. Por si só, como ele possui fragmentos documentais da Segunda Guerra. Nichols (2005) destaca que:

³⁴ Tradução livre.

Os documentários expositivos dependem muito de uma lógica informativa transmitida verbalmente. Numa inversão de ênfase tradicional do cinema, as imagens desempenham papel secundário. Elas ilustram, esclarecem, evocam e contrapõem o que é dito. O comentário é geralmente apresentado como distinto das imagens do mundo histórico que o acompanham (NICHOLS, 2005, p. 143).

Essa questão nos instiga a questionar de que forma um filme de ficção tende a possuir traços documentais. O que aproxima a ficção da realidade é a forma que é retratada, pois documentários podem sim retratar questões tanto pessoais como políticas. Dessa forma, o autor relata que “o domínio pessoal continua privado ou fora dos limites, desde que voltemos nosso eu público para a questão que está sendo discutida” (NICHOLS, 2005, p. 206).

II.II A MEMÓRIA E O TESTEMUNHO DE GUERRA

Quando Seita aparece em plano médio na tela descrevendo sua morte precoce por fome, o princípio que ele utiliza é a memória³⁵ do que ocorreu com sua persona para que possa descrever para terceiros. Levando em conta estes fatos, stima-se que a lembrança de flashback que compôs a narrativa e montagem do roteiro está interligado sobre a captação humana de reconhecimento de um determinado período histórico. "É estranho que nesses testemunhos não figurem as habituais atitudes frente à morte: o medo e a esperança. O medo é contrastado pelo *taedium vitae*, que faz da morte um destino que não se deve temer, mas desejar." (BOBBIO, 1997, p. 28). Pierre Nora (1993), em sua perspectiva, conceitua memória:

A memória é a vida, sempre carregada por grupos vivos e, nesse sentido, ela está em permanente evolução, aberta à dialética da lembrança e do esquecimento, inconsciente de suas deformações sucessivas, vulnerável a todos os usos e manipulações, susceptível de longas latências e de repentinas revitalizações (NORA, 1993, p. 9).

³⁵ Foi com Maurice Halbwachs que conceituou que a memória como um fenômeno coletivo e social, ou seja: “como um fenômeno construído coletivamente e submetido a flutuações, transformações, mudanças constantes”, (POLLAK, 1992, p. 200). A autora também destaca que diante à entrevistas sobre histórias de vida, muitas vezes as ordens cronológicas dos fatos mencionados repetem em determinadas situações que presenciam com os indivíduos. Os elementos que compõem a memória individual e a coletiva são, a priori, as experiências pessoais em determinados fatores, após as que são em comuns por elementos externos. Por conta disso, a essência de cada um também está em comum com outros acontecimentos - em questão, a coletividade. Ver mais em: <http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/reh/article/download/1941/1080> Acessado 21/07/2020.

Por hora, se na perspectiva de Nora (1993) a memória é sempre um acontecimento presente que vaga entre o passado e futuro “Tudo o que é chamado hoje de memória não é, portanto, memória, mas já história [...] a necessidade de memória é uma necessidade da história”, (NORA, 1993, p. 14), é de importância os conceitos apresentados por Halbwachs (2006) sobre memória individual, memória coletiva e memória histórica. “Em certo momento, podemos estar tão ou até mais interessados do que os outros em determinado acontecimento e apesar disso não guardar nenhuma lembrança dele, a ponto de não o reconhecermos quando nos é descrito” (HALBWACHS, 2006, p. 36).

Para o autor, a memória individual é interligada com a memória coletiva, dando exemplos da vida humana, como o reencontro de uma amizade de anos sobre a perspectiva de ambos. Halbwachs (2006) descreve que “nossas lembranças permanecem coletivas e nos são lembradas por outros, ainda que se trate de eventos em que somente nós estivemos envolvidos e objetos que somente nós vimos. Isso acontece porque jamais estamos sós” (HALBWACHS, 2006, p. 30). O autor ainda exemplifica que:

Para que a nossa memória se aproveite da memória dos outros, não basta que estes apresentem seus testemunhos: também é preciso que ela não tenha deixado de concordar com as memórias deles e que existam muitos pontos de contato entre uma e outras para que a lembrança que nos fazem recordar venha a ser reconstruída sobre uma base comum (HALBWACHS, 2006, p. 39).

Sendo assim, tanto o livro com fragmentos que ocorreram de fato com o autor da obra literária *Grave of Fireflies* (1967) que resultou inspiração para o longa-metragem analisado, o protagonista da história descreve sua perspectiva sensível por experiências empíricas do que lhe ocorreu, como a morte da irmã e a ausência de seus pais. Por conta disso, acredita-se necessário entender a perspectiva jornalística de testemunho de guerra.

“Além dos afetos que alimentamos, a nossa riqueza são os pensamentos que pensamos, as ações que cumprimos, as lembranças que conservamos e não deixamos apagar e das quais somos o único guardião” (BOBBIO, 1997, p. 30) Em adição, para Seixas (2001), “a memória encontra-se, assim, prisioneira da história ou encurralada nos domínios do privado e do íntimo, transformou-se em objeto e trama da história, em memória historicizada” (SEIXAS, 2001, p. 41).

Ou seja, a memória, o testemunho empírico e o relato estão interligados, assim, Seixas (2011) concorda com Nora (1993) sobre a questão de memória historicizada. “Se em Nora toda memória é apropriada e historicizada, aqui toda memória é imediatamente história” (SEIXAS, 2001, p. 42).

Acredita-se que o testemunho de guerra possa dar voz àqueles que não possuem, ou que não tiveram oportunidade de viver, e por esse conceito, é necessário que o jornalismo abraça formas de diferentes formatos do que mídias convencionais. Um do sub-gênero do jornalismo é a forma de escrita literária. Com isso, esse estilo abraça os relatos jornalísticos em primeira pessoa ou de observação, contendo detalhes.

John Hershey no livro *Hiroshima*, escrito em 1946, um ano após o final da Segunda Guerra. O jornalista além de adicionar um quarto capítulo no livro anos depois para entrevistar os seis sobreviventes, descreve de uma forma delicada e sensível o testemunho de seis japoneses sobreviventes a bomba atômica.

CAPÍTULO III

Para realizar a análise fílmica do animê *Túmulo dos Vagalumes* (1988), é necessário levar em consideração alguns fatores a respeito do que é a linguagem cinematográfica. A narrativa, o conflito, momentos além dos aspectos visuais (imagem, tempo de duração, edição e direção de arte) são elementos que devem ser destacados na análise fílmica (COUTINHO 2006, p. 340). Os movimentos de câmera dentro do cinema de animação também podem ocorrer da mesma forma que em um filme convencional. “Além de suas possibilidades estéticas, cada um destes movimentos de câmera tem uma função na narrativa visual, muitas vezes compartilhada pelo receptor da imagem por meio da emoção experimentada” (COUTINHO, 2006, p. 343).

Como o longa-metragem foi produzido nos anos 80, é necessário também abraçar a interpretação sócio histórica como o marco cultural de uma época. O lançamento foi um ano antes da queda do muro de Berlim, marco do fim do mundo dividido entre os Soviéticos e os Americanos. Assim, Vanoye & Goliot-Lété (1994) salienta que um filme, independente do que seja seu viés real ou ficcional, de denúncia ou militância, ele constrói um mundo novo que pode amplificar ou não em comparação com o mundo real.

Reflexo ou recusa, o filme constitui um ponto de vista sobre este ou aquele aspecto do mundo que lhe é contemporâneo. Estrutura a representação da sociedade em espetáculo, em drama (no sentido geral do termo), e é essa estruturação que é objeto dos cuidados do analista (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 56).

Os trechos selecionados se destacaram por sobrepor mais de uma das cinco categorias que o autor decidiu elencar entre a parte estética e a técnica: direção de arte, fotografia, trilha sonora, montagem e narrativa. Para contextualizar suas funções dentro de uma obra cinematográfica, é plausível pontuar o que é cada função destacada.

Segundo o Glossário de Termos Técnicos do Cinema e do Audiovisual, utilizados pela ANCINE (Agência Nacional de Cinema), 2008, a direção de arte engloba o quesito estético do audiovisual, como o cenário, objetos de cena, maquiagem, etc. Já a fotografia se encaixa como um dos fatores principais do audiovisual, quanto na animação. O enquadramento, perspectiva, movimentos, ângulos, sequência e planos de câmera depende de um recorte de realidade que o diretor tenta transmitir para o telespectador. A trilha sonora também se destaca por tentar transmitir um sentimento pela música emitida em momentos específicos do filme, sendo capaz de sensibilizar quem o assiste.

A parte estética conduz também a narrativa do filme, do roteiro e montagem, dentro da categoria estilística. As técnicas que recortam um viés e transmitem a mensagem para o telespectador é um dos fatores mais fortes na animação. Vale destacar que todas das cinco categorias também possui sub-gêneros, sendo assim, é possível o detalhamento das cenas e como cada elemento do filme é planejado e se complementa no final.

Diante à metodologia para a análise fílmica do longa-metragem em questão, iremos decompor as cenas da narrativa do roteiro produzido por Takahata e a sua parte estética em análise após entender o contexto histórico e suas influências nacionais para sua produção. Muitos elementos que iremos elencar está relacionado com o Japão antigo e o final da Segunda Guerra Mundial – principalmente à conduta individual e coletiva que foram influenciados por uma ideologia extremista nacionalista.

Para a leitura analítico-descritiva é necessário decompor as cenas nos trechos/minutos selecionados, logo, avaliar e interpretar de acordo com as categorias estabelecidas narrando de forma literária as cenas das paisagens, o enredo e a escolha de determinados enquadramentos do filme que enfatizam a sutileza dos filmes do Studio Ghibli, como o silêncio e momentos de uma trilha sonora que entrelaça com a história. Diante à metodologia, nas dez análises escolhidas, foram feitos oito frames do filme para complementar a narrativa proposta. A escolha das cenas foram pensadas em momentos que transmitem partes importantes a serem entendidas desde o desespero, a morte, a fome, a independência e o flashback de tudo o que ocorreu com os dois protagonistas. Por hora, iremos analisar frame por frame a construção de elementos simbólicos, tais como os vagaluns e a latinha de balas de frutas, assim como a conduta samurai dentro da jornada de independência do irmão mais velho assumindo uma responsabilidade de

liderança. Procuramos primeiro, entender a narrativa do que acontecia na parte do trecho selecionado para depois analisar a fotografia, o enquadramento, composição, elementos que se repetiam e que caminhavam junto com os personagens.

III.I SEQUÊNCIA 1: A MORTE – DO FIM AO COMEÇO

0:00 - 3:38 O espírito de um menino surge na tela contando ao espectador o dia de sua morte em setembro de 1942 com uma voz em *off*. Contra um fundo preto e sua silhueta com um tom mais avermelhado, é Seita, um adolescente que foi vítima de miséria e fome após um bombardeio dos Estados Unidos sobre a cidade de Kobe no Japão. Seu olhar entristecido olhando um pilar em uma estação de trem vazia ocasionou um *flashback* do momento que partiu para o mundo dos mortos - indo até seu corpo e olhando seu estado da cabeça aos pés. Essa retrospectiva de algum acontecimento, segundo Aumont (1995), pode ser descrita como:

A ordem compreende as diferenças entre o desenvolvimento da narrativa e o da história: acontece, com frequência, que a ordem de apresentação dos acontecimentos dentro da narrativa, não seja, por motivos de enigma, suspense ou interesse dramático, aquela na qual eles supostamente deveriam se desenvolver. Trata-se, portanto, de procedimentos de anacronia entre as duas séries (AUMONT, 1995, p. 116).

Quando muda de cena, o ângulo de câmera em contra-pongée enfatiza o cenário em grande plano geral com pessoas caminhando. Ele vestia uma regata branca e calças bege, assim como a tonalidade do cenário voltada para tons terrosos e escuros. Sentado ao chão encostado a um pilar, um homem que caminha em sua volta tropeça em suas pernas, e ao leito de sua morte, é xingado de vagabundo.

A câmera transita e foca nele em plano médio, vozes em *off* de outros cidadãos dialogam sobre repúdio e nojo da pobreza quando passam por ele, ressaltando que os americanos logo iam chegar no território. Essas atitudes desses indivíduos carregam um macro sobre o nacionalismo japonês que tornou-se intrínseco pela perspectiva japonesa sobre outros países. O imperador Showa³⁶ que reinou os tempos da Segunda Guerra era adorado como um Deus para o seu povo, representação de uma divindade. Por conta disso, o rendimento da Segunda Guerra era visto como uma vergonha - antídoto da prática de *seppuku*, onde era um espetáculo de um samurai cometendo suicídio com a sua própria espada, pois exibia coragem e autocontrole. Por

³⁶ Hirohito, ou mais conhecido como Shōwa, foi o 124º imperador do Japão.

conta disso, a frustração dos japoneses sobre a derrota e invasão dos Estados Unidos em seu território foram uma afronta para sua herança de guerreiro.

Alguém que veste uma calça roxa com tamancos chega por perto, se abaixa e deixa um *onigiri*³⁷ enrolado em um papel bege para saciar sua fome, focando em plano detalhe. Acredita-se que o simbolismo e a sutileza de uma simples doação contribuem para uma metáfora de que ainda existe um senso de humanidade nas pessoas, ou até mesmo porque a mãe de Seita usava as mesmas vestimentas no dia de sua morte. A câmera foca em Seita morrendo, caindo ao chão e uma mosca pousando em seu rosto enquanto ele chama por Setsuko. Após isso, a câmera retrata em plano geral que haviam mais mortos encostadas em pilares, assim como Seita, enquanto um gari aparece carregando um rodo e um balde. Um deles, fica de frente de Seita, o cutuca e diz “mais um” para outro.

Ele se abaixa, o mexe seu corpo e acha uma latinha vermelha em seu bolso, abre, prova com os dedos e pergunta o que é para o outro gari que também está em cena, enquanto o outro diz apenas para jogar fora. O homem abre uma porta e joga a latinha de balas para fora da estação, e após o objeto quicar ao chão, entra em cena uma trilha sonora que remete a infância - lembrando o som de ninar.

Dezenas de vagalumes saem de perto da caixinha e o espírito de uma criança de cinco anos aparece no lado de fora na natureza - com a paleta de cores do cenário mais avermelhada e amarelada. Setsuko aparece em um campo cheio de vagalumes.

Setsuko enxerga o corpo de Seita ao chão dentro da estação, e quando tenta correr até a ele, o espírito do irmão aparece por trás e coloca a mão no seu ombro. A narrativa compõe uma memória do passado interligada com o presente que não está mais no mundo físico - assim como se a metafísica de seu espírito guiasse a vida que eles compuseram na terra um dia. Tudo o que restou são apenas lembranças de sua breve existência e um novo recomeço em outro plano. Por conta disso, Halbwachs (2006) reforça sobre memória individual:

Recorremos a testemunhos para reforçar ou enfraquecer e também para completar o que sabemos de um evento sobre o qual já temos uma informação, embora muitas circunstâncias a ele relativas permaneçam obscuras para nós (HALBWACHS, 2006, p. 29).

Seita recolhe do chão a latinha vermelha com bala de frutas, guarda no bolso e sai de cena de mão com a irmã mais nova. O telespectador pergunta-se o porquê de um objeto ser tão valioso a ponto de ser uma chave principal do resto da narrativa, mas é carregado de simbologias

³⁷ O onigiri é um bolinho de arroz da culinária japonesa em forma de triângulo envolvida em baixo com alga nori.

que possa representar o resultado da guerra em diferentes perspectivas - tais como a fome e o número de mortos.

Seita recolhe do chão a latinha vermelha com bala de frutas, guarda no bolso e sai de cena de mão com a irmã mais nova. O telespectador pergunta-se o porquê de um objeto ser tão valioso a ponto de ser uma chave principal do resto da narrativa, mas é carregado de simbologias que possa representar o resultado da guerra em diferentes perspectivas - tais como a fome e o número de mortos.



Fonte: Oito frames sequenciais elaborado pela autora. (2020)

III.II SEQUÊNCIA II: O ATAQUE AÉREO NA CIDADE DE KOBE, JAPÃO

4:48 - 9:10 Na primeira cena já aparece um take de aviões inimigos se aproximando da cidade com um céu azul em meio às nuvens de fumaça. Um possível ataque aéreo pode acontecer. Um homem vestido com roupas bege com um sino está guiando as pessoas correndo na rua para entrarem no abrigo.

Enquanto isso, Seita está na sua casa com Setsuko e sua mãe. Seu interior é constituído por madeiras rústicas e arquitetura japonesa familiar. Enquanto se arrumam para irem ao abrigo, ele está enterrando comida no pátio em uma espécie de bunker. Setsuko veste uma capa e calças azuladas e meias vermelhas, sua mãe usa um conjunto roxo e Seita com um uniforme em tons terrosos com um cantil da mesma tonalidade.

A mulher parte para o abrigo e adverte para eles não demorarem, afinal, estavam preparados para a sobrevivência e logo iria começar o bombardeio. Ele amarra Setsuko nas costas com um pano branco, pega a boneca rosa da irmã mais nova que está ao chão e uma fotografia de seu pai na estante vestindo roupas brancas da marinha japonesa.

Quando ouve o barulho de um sino, é um aviso que o bombardeio vai começar. Enquanto Seita amarrava os sapatos, ele ouve um barulho de sopro em *off* próximo à sua casa. É o som das bombas caindo, algo que se repete em outros momentos. Os dois saem correndo das bombas pela cidade em busca de um local para se abrigar, sem rumo e sem documento. Afinal, é possível perceber que de uma hora para a outra a catástrofe começou quando o céu azul ficou avermelhado. Essa transição de cores remete a serenidade até o caos. Os irmãos saem para fora de seu lar desviando das bombas que caem.

Logo em seguida, muda o momento de aflição para a calma de takes audiovisuais de um balde no chão, uma escada e um rodo encostados na parede e uma folha emergindo sobre a água. Esse momento de “pausa” no filme é comum nas obras do Studio Ghibli para o telespectador respirar - diferente de outras obras onde a ação é decorrente - visto que dá vazão para enxergar como o entorno se comporta na inquietude do conflito da história.

A importância do silêncio permite que a narrativa se sensibilize a tudo o que acontece, dando espaço para a respiração. Enquanto a câmera os acompanha correndo e desviando das bombas, o cenário fica composto dos aviões bombardeando entre fumaças e chamas, pessoas e animais desesperados, homens coletando água em meio ao caos, e casas virando poeira. Quando a câmera volta para os dois, eles pegam um atalho entre as ruas, com cenas pausadas nos cenários acinzentados, até que chegam perto do oceano onde encontram algumas famílias colocando seus pertences em barcos.

Seita e Setsuko observam a cidade de Kobe destruída e coberta de fumaça cinza, com um ângulo que possibilita ver as chamas em uma vista distante c/om o céu avermelhado. Os aviões inimigos sobrevoam no céu.



Fonte: Oito frames sequenciais elaborado pela autora. (2020)

III.III SEQUÊNCIA III: ADEUS, MAMÃE

13:46 - 16:09 Um homem de bicicleta com um alto falante pedala nas ruas avisando aos moradores de Lchirizuka e Kaminishi que na Escola Primária tinha atendimento para os feridos do bombardeio. Seita ouve com atenção e avisa Setsuko que irão ir ao local para serem atendidos, já que a garota de cinco anos está com os olhos ardendo por conta da poeira e da fumaça. A paleta de cores do cenário externo da cidade está voltado para o bege e tom terroso, remetendo à destruição causada pela guerra.

Com muita fumaça em volta, a Escola Primária aparece em grande plano geral. Havia o prédio, uma árvore seca sem folhas, e uma tenda quase em frente à porta, assim como várias pessoas em volta fazendo fila para atendimento de feridos. Quando entra no interior do

ambiente, as pessoas que estão dentro do local são identificadas com uma paleta de cores voltada ao azul, branco e roxo. São crianças e adultos que habitam o interior da Escola.



Fonte: Oito frames sequenciais elaborado pela autora. (2020)

Seita e Setsuko estão na fila para serem atendidos, e logo menos, uma mulher que conhece a mãe dos irmãos chama Seita para conversar e o avisa que ela foi atingida pela bomba e está dentro do local em um estado não tão bom assim. Por conta disso, ela pediu para que ele fosse ver a sua mãe enquanto cuidava de Setsuko. Ele vai correndo até a sala de enfermaria, encontra o médico que está com o anel verde dela. Assustado, encontra sua mãe enrolada com ataduras e panos brancos sujos de sangue.

O médico fala para ele que ela está em péssimas condições e que eles não podem fazer muita coisa na cidade, mas mesmo assim ele insiste em dar um remédio para um problema cardíaco que ela possui. Quando o médico sai da sala e os deixa as sós, Seita a chama e ela não responde. A câmera foca sua expressão facial adormecida. Esse pequeno objeto pensado pela direção de arte do filme interliga os dois personagens. A sutileza e a frieza como é tratada a morte na cena retrata a consequência do que ocorreu, como a falta de leitos hospitalares gerou

o primeiro *clímax* do longa-metragem que destaca a reviravolta do personagem. Seita agora está sozinho cuidando de sua irmã mais nova em uma cidade pós-catástrofe.

III.IV SEQUÊNCIA IV: CASA DA TIA

19:46 - 21:23 Um homem coloca fogo em uma madeira para queimar todos os corpos empilhados que morreram no bombardeio, incluindo a mãe de Seita e Setsuko. Durante a queima, aparece em voz *off*, Seita conversando com um homem, alegando que irá para a casa da tia paterna deles. Logo, a próxima cena é dentro de um metrô com a iluminação um pouco amarelada e pessoas usando roupas em tons roxos e bege.



Fonte: Oito frames sequenciais elaborado pela autora.

Seita aparece sentado no banco segurando uma caixa de madeira, e quando a câmera se distancia, aparece o espírito do mesmo junto com sua irmã Setsuko vendo a cena em uma perspectiva “externa”, representados pela cor vermelha. A trilha sonora vai mudando conforme o trem anda, em uma voltagem mais melancólica - referindo-se ao *flashback*.

Os dois descem na estação de trem vazia e caminham de mãos dadas enquanto vagalumes rondam suas costas. Sempre quando aparece os irmãos em tons avermelhados representados pelo espírito, os vagalumes em alguns momentos os acompanham. É a simbologia da morte. Durante o percurso, é mostrado em plano médio uma pintura em uma parede do imperador Hirohito.

Dessa perspectiva, os irmãos vêm de um precipício Seita entrando na casa da tia e escondendo a caixa de madeira entre as árvores do pátio, a qual seriam as cinzas de sua mãe. A narrativa dessa curta cena se encaixa em uma mudança radical na vida de Seita, o enfrentamento da morte da mãe e a estruturação de um novo lar desconhecido e intimidador junto com sua irmã mais nova.

III.V SEQUÊNCIA V: PRESENTE DE SETSUKO – A BALINHA DE FRUTAS

23:00 - 24:24 O céu está azul novamente na cidade de Kobe, mas dessa vez tudo está em ruínas. A música entra com uma valsa de piano melancólica. Enquanto a câmera passeia pela paisagem onde há pessoas recolhendo coisas que enterraram, Seita aparece em cena também ao meio de ruínas abrindo um bunker ao chão com alimentos enlatados e em potes.

Entre todas as opções que tinha e com um sorriso no rosto com cada alimento que pegava na mão, o garoto acha uma latinha vermelha com balas de frutas e a guarda no bolso.

Durante o percurso de volta para casa carregando um carrinho de mão, ele se banha em um vazamento de água, seca o rosto e tira a latinha de dentro do bolso para comer uma e também abre um pote com ameixas em conserva. Essa cena em especial enfatiza como os simples gestos e ações compõem a narrativa - como uma certa esperança que as necessidades básicas irão voltar a serem conquistadas.



Fonte: Oito frames sequenciais elaborado pela autora. (2020)

Em específico, a bala de fruta comida e apreciada até o último segundo é um sinal de esperança. Por conta de sua variação de cores, é uma antítese do que acontecia em sua volta.

III.VI SEQUÊNCIA VI: DOCE DE VIDA

26:14 - 28:16 - Em *off*, é a voz da tia dos irmãos que adverte eles a não demorarem na rua. Setsuko e Seita saem à noite para brincarem juntos fora de casa, em Plano Inteiro enquadra a estrada de chão e o horizonte azulados. Setsuko usa uma blusa de manga 3/4 bege e calça azulada com quadrados com contorno em branco. Olhando em volta, há milhares de vagalumes. Os dois saem correndo para ver mais alguns e quando estão a sós, Seita entrega uma bala de frutas para Setsuko. Em *off*, barulhos de sapos compõem o áudio. Setsuko, intrigada, pergunta o que são os ruídos e Seita responde que são de sapos.

Em seguida, a irmã mais nova enxerga vários vagalumes pelo campo e o irmão pega um na mão para observação, mas Setsuko o esmaga. Esse ato de ingenuidade pode ser uma metáfora a respeito da morte. Setusko não tinha pretensão de matá-lo, mas mesmo contra sua



Fonte: Oito frames sequenciais elaborado pela autora. (2020)

vontade, ela veio. O vagalume era preto, vermelho e amarelo - a mesma paleta de algumas cores do filme. Seita pega outro na mão e o inseto sai voando, que logo muda para plano geral dos dois caminhando e correndo sobre um campo cheio de vagalumes - ângulo de câmera geral plongée, uma vista de cima para baixo -, até a ponta de um lago onde enxergam milhões deles.

A metáfora dos vagalumes em alguns momentos remete à memória, e em alguns momentos remete à simbologia e todas as pessoas que morreram naquela cidade - como na cena que os irmãos brincam entre eles. Seita pede para Setsuko fechar os olhos e abrir a boca para uma surpresa. Era uma das balas de frutas. A esperança de uma vida adocicada ainda reinava entre os dois.

III.VII SEQUÊNCIA VI: QUANDO O OCEANO ACALMA

31:07 - 35:34 O interior da casa da tia dos irmãos tinha um varal com toalhas brancas no quintal que a janela de vidro refletia, uma bacia branca em cima de um banco em frente a

um piano de madeira e um pôster de caráter japonês acima. As cores eram azuladas com tons de roxo. Em *off*, é a voz de Seita convidando Setsuko para ir à praia. Enquanto eles fazem o percurso correndo entre plantações entra uma música de ninar infantil.



Fonte: Oito frames sequenciais elaborado pela autora. (2020)

O cenário fica com cores mais vivas e alegres, com uma estação de metrô interioriana com carroceiros e viajantes, até que eles chegam à praia - com o céu azul e montanhas ao redor. Vendo de longe, encontram uma senhora de idade e uma criança abaixadas em frente ao mar extraindo sal.

Após se banharem, Setsuko persegue um caranguejo e encontra um defunto na praia coberto com palha - mais uma vítima do bombardeio. Seita fecha os olhos e relembra momentos passados junto com Setsuko e sua mãe na praia, mas é interrompido quando ouve o barulho em *off* do sopro do bombardeio aéreo.

A sequência de cenas são uma antítese para tudo o que estava ocorrendo, tendo um momento alegre no filme e que o telespectador possa respirar e contemplar o cenário tão bem detalhado que o diretor investiu - assim como é notório em vários outros longas-metragens.

Porém, a volta à realidade é percebida que a morte ainda reinava entre eles quando a irmã encontra o corpo ao chão.

III.VIII SEQUÊNCIA VII: A CORRIDA CONTRA O TEMPO

43:25 – 44:51 Em plano detalhe, aparece um saco de arroz sendo despejado em uma vasilha. Seita conseguiu comprar uma quantidade pequena de comida para dois, um macro muito importante no filme sobre a questão da fome. A alegria durou pouco tempo quando o comerciante advertiu que a próxima colheita irá ser só em junho.



O cenário muda para plano geral em um campo aberto verde com plantações em primeiro plano e casas ao fundo com árvores, lembrando uma pintura em aquarela. Seita está mais à frente parado de costas para a irmã que está chorando agachada ao chão, e em *off*, percebe-se um barulho de água corrente em segundo plano onde abafa um pouco os gritos de Setsuko.

Para acalmar a irmã que sente fome, ele vai até ela e entrega a latinha de balas de frutas. Ela sacode e percebe que a lata não fez nenhum barulho e volta a chorar.

Seita pega a lata, sacode três vezes e despeja sobre a sua mão as três últimas balas que eram verde, rosa e roxo. Setsuko devolve a lata e eles voltam a caminhar. O simples ato de lhe entregar o que resta de comida como uma forma de esperança e sutileza é um eufemismo para a morte que está a caminho.

III.IX SEQUÊNCIA VIII: A LIBERDADE QUE TANTO SONHAMOS

49:09 - 51:39 A tia dos irmãos pergunta onde eles estão indo, pois estavam carregando seus pertences em um carrinho. Seita responde que não sabe ainda e partem. No entanto, os irmãos saíram da casa da tia e foram morar em um abrigo de madeira, pois a mulher mais velha os tratava mal e roubava comida. A falta de paciência com uma criança, a arrogância e mau caratismo também se refletem em relações interpessoais quando se fala em guerra. Não existe moral quando se tem fome, é uma guerra civil intrínseca.

O desenvolvimento de personagem de Seita lembra a jornada do herói, onde o telespectador tanto torce para o conflito chegar ao fim e o mocinho ter seu final feliz. Afinal, a independência do garoto de escolher o que é melhor para si e para sua irmã, a qual ficou encarregada de cuidar, demonstra atos de sutileza e coragem onde os dois não têm o amparo de mais ninguém - afinal, sua mãe morreu e seu pai provavelmente também. A herança de samurai está posta em jogo. Seita carregava um carrinho de madeira com seus pertences em cima e Setsuko com sua boneca rosa de pano.

Depois de acharem um abrigo para morar e arrumar seus pertences, eles vão devolver o carrinho para um fazendeiro e Seita pede para ele vender um pouco de comida e palha. Em plano geral no campo, os dois voltam ao abrigo com palha e um nabo, vão ao poço coletar água, madeira e fazer fogo para cozinhar. Os dois preparam uma refeição ao ar livre. Diante dessas cenas, a trilha sonora entra com violino e piano para constituir a narrativa de vitória.



Fonte: Oito frames sequenciais elaborado pela autora. (2020)

III.X SEQUÊNCIA IV: QUANDO AS LUZES SE APAGAM

52:57 - 56:29 Seita e Setsuko estão na beira do rio lavando as louças sujas pós-jantar. Durante o cenário noturno azulado completo de vagalumes rondando a água, o irmão mais velho adverte que é melhor voltar ao abrigo por conta dos insetos. Setsuko reclama da escuridão. Seita diz que precisa fazer suas necessidades e pergunta se ela quer ir também. Enquanto isso muda de plano para uma vista contra-pongée - de baixo para cima - de um avião de guerra passando ao céu com vagalumes rondando as árvores. Os dois olham e ele explica que são kamikazes - os aviões aliados que tinham pilotos suicidas que morriam em prol da pátria. Ela responde que parecem ser vagalumes.

Para Inoguchi (1967), “analisando o comportamento destes homens, deve-se ter em mente que eles julgavam os ataques kamikaze apenas uma parte de seus deveres” (INOGUCHI, 1967, p. 111) Seita coloca uma rede de mosquitos para Setsuko dentro do abrigo e caça vagalumes para servir de iluminação do novo quarto.

Os dois deitam e começam a imaginar desenhos e histórias, até adormecerem. O ato de Seita ter saído da casa de sua tia para buscar uma certa independência para cuidar de sua irmã pequena representa um amadurecimento em frente a tudo o que estava acontecendo - tendo uma grande inspiração de seu pai ter atuado para defender o povo japonês pelos combates armados.

Muitos jovens naquela época sonhavam em lutar na Segunda Guerra como uma forma de honra à pátria. Logo na cena seguinte, em plano detalhe é mostrado um vagalume aceso, se apagando e morrendo.



Fonte: Oito frames sequenciais elaborado pela autora.

Simbolismo das luzes se apagando é metáfora para representar que por mais tardia que seja, a morte sempre chega - quando as luzes se apagam. "Quando percorremos uma vez mais os lugares da memória, os mortos perfilam-se em torno de nós em números cada vez maior. A maior parte dos que nos acompanharam já nos abandonou. Mas não podemos apaga-los como se nunca tivessem existido" (BOBBIO, 1997, p. 31). No momento que os vagalumes estavam

rondando a boneca de Setsuko, a qual é colorida e apresenta uma certa infantilidade e animação, representa que a morte para a menina está mais próxima que eles imaginam.

III.XI SEQUÊNCIA V: TUDO O QUE RESTOU FOI A MORTE

56:41 - 57:57 Quando amanhece, Seita enxerga Setsuko cavando um buraco no chão com as mãos. Ele pergunta o que ela está fazendo, e ela responde que está cavando um túmulo

Fonte: Oito frames sequenciais elaborado pela autora.



porque a mãe deles também está em um, e que a tia havia contado, enquanto pega com as mãos e enterra os vagalumes da noite passada.

Ele tem a visão da irmã fazendo isso enquanto tem um flashback de sua mãe queimada sendo jogada em uma vala com outros corpos para serem cremados. Seita chora em pé e responde que qualquer dia irão visitar seu túmulo em baixo de uma árvore de cânfora, e Setsuko pergunta porque os vagalumes têm que morrer tão cedo – uma analogia às vítimas da guerra.

Após esse plano geral visto do ângulo traseiro, a câmera se desloca para a esquerda com os vagalumes vivos em um tom avermelhado - uma metáfora para as cores que simbolizam a morte de sua mãe e o que restou dela.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante à modernidade e sua constante evolução, é necessário pensar as múltiplas faces de como contar uma história. A comunicação social, sobretudo o jornalismo, pode ser transmitido de diferentes maneiras por diferentes perspectivas, enfatizando a área do cinema de animação e produção audiovisual. A memória, a fala, o relato são subjetividades intrínsecas quando descrevemos um relato de guerra, ou até mesmo a representação de uma vivência ficcional que possui fragmentos de realidade. Por conta disso, a força estética com que o animê com sua força estética consegue transmitir uma história com perspectiva de um povo que graves consequências da guerra – sobretudo, nos dias atuais são vistos pelo ocidente como uma nação “evoluída”.

A obra-prima *Túmulo dos Vagalumes*, produzida em um período onde o Japão estava se reestruturando e relutando para se tornar uma potência mundial - com forte resquício da indústria pop cultural e mercado de exportações - foi uma resposta do diretor Takahata ao mundo do que realmente aconteceu com sua nação. Sua inspiração na obra literária de Akiyuki Nosaka foi uma identificação e empatia a todos os japoneses que morreram e lutaram por acreditarem que o imperador era uma divindade. Por hora, tudo o que Hitoito representava e ditava, seu povo obedecia por conta de uma herança samurai desde o Japão Imperial. A Segunda Guerra Mundial se resumiu em destruição, corpos empilhados, escassez de alimentos e fome em uma ilha que por tempos foi isolada do resto do mundo.

Por mais que houvesse um contraponto, o povo japonês estava lá, quarenta anos depois denunciando uma injustiça por forma de mensagem cinematográfica. O diretor conseguiu devolver ao mundo frame por frame a antiga face do Japão - a animação, a dança de altos e baixos da narrativa e a sensibilidade do narrador da história pela montagem, narrativa, fotografia e trilha sonora. A guerra não é apenas tanques, bombas e números. São seres humanos sobreviventes de uma catástrofe provocada por outros seres humanos que incorporaram em seu cotidiano uma luta contra a miséria, sequelas e fome.

Por esse viés, *Túmulo dos Vagalumes* pode ser comparado ao romance literário "O Sol é para Todos", do autor Harper Lee. Por mais que ambos sejam ficção narradas por crianças

que denunciam as injustiças no mundo - a diferença é que no longa-metragem as vítimas são elas próprias. Com essa narrativa sutil e infantil, é a vez de Takahata transmitir uma mensagem ao mundo de uma forma que todos possam sentir e se sensibilizar. Não são adultos falando sobre guerra, são crianças. E por essa troca de personagem é que muda o enredo da história.

Cada elemento psicológico trabalhado é o que destaca nessa dança de melancolia, e por fim - concluimos que o animê tem o poder de ser um testemunho de guerra e memória em um formato não-convencional jornalístico.

A adolescente que sensibilizou em uma aula de Biologia em 2014 quando indicou o longa-metragem em uma turma de terceiro ano do Ensino Médio ressalta que, por mais que tenhamos tudo em evidências descritas e fracionadas no que tange ao filme em análise, o que cada um sente e expressa com a narrativa de Takahata é em constância mudança. Que o diretor descanse em paz (1935 – 2018), pois seu legado para o mundo do cinema revolucionou o que ditamos ser animação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques et al. **A Estética do Filme**. Tradução Marina Appenzeller; revisão técnica Nuno César P. de Abreu. Campinas, SP: Papyrus, 5 ed., 1995.

ANCINE. **Glossário De Termos Técnicos Do Cinema E Do Audiovisual, Utilizados Pela Ancine**. [S. l.], 28 mar. 2008. Disponível em: <https://www.ancine.gov.br/media/Termos_Tecnicos_Cinema_Audiovisual_28032008.pdf>. Acesso em: 1 jul. 2020.

BARBOSA, Alexandre. **Quadrinhos japoneses: uma perspectiva histórica e ficcional. Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **A arte da animação. Técnica e estética através da história**. 3. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

BBC Brasil. **Há 70 anos, bombardeio matava mais de 100 mil em Tóquio durante a 2ª Guerra**, BBC Brasil, 10 de Março de 2015. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/03/150310_toquio_bombardeio_rb>. Acesso em: 8 jul. 2019.

BBC Brasil. **Os problemas enfrentados pelo Japão por ter restringido de madeira dura a imigração**, BBC Brasil, 14 de julho 2019. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/internacional-48916176>> Acesso em: 2 jun. 2020.

BOBBIO, Norberto. **O tempo da memória**. Rio de Janeiro, RJ: Campus, 1997.

BRITO, Quise Gonçalves; GUSHIKEN, Yuji. **Animê: o mercado de animações japonesas. Anais...** Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Cuiabá, 2011.

CAVALLARO, Dani. **The anime art of Hayao Miyazaki**. McFarland, 2015.

CHAMIS, Luiza. **“Valsa Com Bashir: A captação da memória no documentário animado.”** (2017). Disponível em: <<https://lapecjor.files.wordpress.com/2018/03/valsa-com-bashir-finalizado-luiza-chamis.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2020.

CHOMSKY, Noam. **Armas Estratégicas, Guerra Fria e Terceiro Mundo**. In: THOMPSON, Edward (Org.). **Exterminismo e Guerra Fria**. São Paulo: Brasiliense: 1985.

COSTA, Flavia Cesarino. **Primeiro Cinema**. In: MASCARELLO, F. (Org.) **História do cinema mundial**. Campinas: Papyrus, 2006.

COUTINHO, I. **Leitura e análise da imagem**. In: DUARTE, J.; BARROS, A (Orgs.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2006.

DE LIMA, Laura Martins; COLLOVINI, Rafaela Gulgelmin; DOMINGOS, Charles Sidarta Machado. **O Muro de Berlim. Temporalidades**, v. 11, n. 3, p. 388-407, 2020. Disponível em:

<<https://periodicos.ufmg.br/index.php/temporalidades/article/view/15909/16215>>. Acesso em: 7 jul. 2019.

DUARTE, Jorge. BARROS, Antônio (Org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2005.

DO SEJA-GÊNERO, Anais; NO AUDIOVISUAL, Sexualidade. **O Primeiro Cinema: evolução em montagem nos filmes de Alice GuyBlaché**.

EBERT, Roger. **Great Movie Grave of The Fireflies**. Disponível em: <<https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-grave-of-the-fireflies-1988>>. Acesso em: 7 jul. 2019.

DUNCAN, Paul. **“Cine japonês”**. Ed. Taschen: Köln, 2009.

GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

GHIBLI, Studio. **History of Studio Ghibli**, Disponível em: <<http://www.ghibli.jp/history/>> Acesso em: 8 jul. 2019.

GUIA da História Antiga: **Samurais - O Guerreiro e a Honra**. São Paulo: v. 1, n. 1.

HOTARU no haka. Direção de Isao Takahata. Tóquio: Studio Ghibli, 1988. (79,8 min), son. color.

INOBUCHI, Rikihei; NAKAJIMA, Tadashi. **Kamikaze**. Ed. Flamboyant, 1967.

KENNY, Glenn. “Grave of the Fireflies” Review: A Pioneering Animated Classic. **NY Times**. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2019/01/03/movies/grave-of-the-fireflies-review.html>>. Acesso em: 8 jul. 2020.

JAPÓN. Ministerio de Asuntos Extranjeros, Japón. **El Japón En Transición - Cien años de Modernización**. Ministerio de Asuntos Extranjeros, Japón. 1968.

PESSEL, Matheus Silveira. **"O cinema de animação de Hayao Miyazaki"**. 2009. 68 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social - Jornalismo) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/22685>>. Acesso em: 9 jul. 2019.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Campinas: Papirus, 2005.

MACHADO, Jorge (Org.). **Vocabulário do roteirista**. Roteiro de cinema. 1999.

MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.

MERTEN, Luiz Carlos. **Cinema: entre a realidade e o artifício**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2003.

NAGADO, Alexandre. "O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal." **Cultura pop japonesa: mangá e animê**. São Paulo: Hedra (2005): 49-57.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. **Projeto história**, São Paulo, n. 10, dez. 1993. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/revph/article/view/12101/8763> > Acesso: 10 de Julho de 2020.

POLLAK, Michael. Memória e identidade social. **Revista Estudos Históricos**, v. 5, n. 10, p. 200-215, 1992.

SAKURAI, Célia. **Os japoneses**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2011.

SATO, Cristiane. A cultura popular japonesa: animê. **Cultura pop japonesa. São Paulo: Hedra**, p. 27-41, 2005.

SUZUKI, Camila Manami. **Alice Guy-Blaché e o cinema de atrações**. Monografia em Comunicação Social. Universidade Federal Fluminense. Niterói: 2013. 67. Disponível em: www.rascunho.uff.br/ojs/index.php/rascunho/article/view/63/41. Acesso em: 04 de março de 2018.

SEIXAS, Jacy A. Percursos de memórias em terras de história: problemáticas atuais. In: BRESCIANI, Stella; NAXARA, Márcia. **Memória e (res)sentimento**: Indagações sobre uma questão sensível. Campinas: Unicamp, 2001.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. "O local do testemunho." *Revista Tempo e Argumento* 2.1 (2010): 3-20

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papyrus, 1994.

ANEXOS

ANEXO A - Cartazes do filme *Túmulo dos Vagalumes* (1988)





Fonte: Cartazes oficiais do filme em japonês. (1988)

ANEXO B - Sinopse do filme *Túmulo dos Vagalumes* (1988)

Sinopse: Após a morte de sua mãe num bombardeio americano na cidade de Kobe no Japão e a convocação do pai para lutar na Segunda Guerra Mundial pela Marinha Japonesa, Seita e sua irmã mais nova, Setsuko, vão morar com sua tia e familiares. Insatisfeitos por maus-tratos e ganância por parte dos parentes, eles acabam num abrigo isolado na floresta sobrevivendo contra fome.

ANEXO C - Ficha técnica do filme *Túmulo dos Vagalumes* (1988)**FICHA TÉCNICA****TÍTULO ORIGINAL:** Hotaru no Haka**GÊNERO:** Guerra**TEMPO DE DURAÇÃO:** 89 minutos**ANO:** 1988**PAÍS/IDIOMA:** Japão/japonês**DIREÇÃO:** Isao Takahata**PRODUÇÃO:** Toru Hara**ROTEIRO:** Isao Takahata**INSPIRADO EM:** *Hotaru no Haka*, de Akiyuki Nosaka**ELENCO:** Tsutomu Tatsumi, Ayano Shiraishi, Yoshiko Shinohara**TRILHA SONORA:** Michio Mamiya**CINEMATOGRAFIA:** Nobuo Koyama**DIREÇÃO DE ARTE:** Nizo Yamamoto**EDIÇÃO:** Takeshi Seyama**PRODUTORA:** Studio Ghibli**DISTRIBUIÇÃO:** Toho**LANÇAMENTO:** 16 de abril de 1988

ANEXO D - O filme *Túmulo dos Vagalumes* (1988)

Túmulo dos Vagalumes (1988)