

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM CINEMA

ANA MARIA FURTADO

**ANIMESHON:**

**Explorações acerca das possibilidades do anime como mídia sob a  
perspectiva do fantástico**

FLORIANÓPOLIS, 2018

ANA MARIA FURTADO

ANIMESHON: Explorações acerca das possibilidades do anime como mídia sob a perspectiva do fantástico

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Graduação em Cinema da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do título de Bacharel em Cinema.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Busko Valim

Florianópolis

2018

## FOLHA DE APROVAÇÃO

## AGRADECIMENTOS

Ao meu professor Alexandre Valim, que agiu como meu orientador não apenas no desenvolvimento deste trabalho, mas ao longo de toda a graduação, e sempre me lembrou de confiar na minha própria capacidade.

Aos meus pais, Odete da Silva, Luiz Saulo Lückmann e José Alcino Furtado, que não apenas foram fundamentais na minha liberdade em escolher este caminho, mas que apresentaram muito da cultura que me trouxe ao Cinema.

Às minhas irmãs, Mirella Campos e Mikaella Campos, por serem minhas parceiras incondicionais. Sem vocês esse trabalho não existiria, pois sem vocês eu não sei se *eu* existiria.

Aos meus amigos Leonardo Gatti, Anelise Caetano, Solerne Vital, Eduarda Dutra, Fernando Goulart, Pedro Seolin, Isadora Muniz, Mariana Raupp e Thuany Schmitz, por terem sido os maiores companheiros ao longo de todo esse caminho da graduação. Obrigada por me ouvirem sempre e me aturarem, basicamente.

À minha amiga Tayná de Braz, em especial, por ser a amiga e companheira acadêmica perfeita e por ter me ajudado tanto no processo deste trabalho em especial. Obrigada por me lembrar que melhor feito do que perfeito.

Aos meus professores do curso de Cinema, todos, pois independente de afinidade, este curso foi a fundação para qualquer coisa que venha a acontecer na minha carreira, e é graças às contribuições de todos os que me ensinaram.

Ao Will, ao Oliver e à Mônica, que me atrapalharam constantemente ao longo do processo deste trabalho, e se não o tivessem feito, não teria sido tão divertido.

E por fim, agradeço a Marcus Vinicius Gerioni, o meu melhor amigo. Eu mal posso esperar para descobrir qual vai ser a nossa próxima aventura juntos.

## RESUMO

Este trabalho explora aspectos referentes à forma e conteúdo do anime. Em seu desenvolvimento há discussões que têm como objetivo identificar motivos culturais que justifiquem a negligência acadêmica sobre o tema da animação, em especial a japonesa, e também análises sobre manifestações diversas desta mídia a fim de justificar a pertinência de estudos deste tipo, através de pesquisas que buscam problematizar este meio. Esse texto exhibe principalmente a pesquisa sobre identidade política de Kaori Yoshida, as análises fílmicas de Susan Napier e as coletâneas de contribuições de Hayao Miyazaki a fim de embasar justificativas que abordam o conceito ocidental de infância, o discurso do orientalismo e análises fílmicas sobre obras de Satoshi Kon e o próprio Hayao Miyazaki.

Palavras-chave: animação; anime; cultura; análise fílmica.

## **ABSTRACT**

This essay explores aspects relating to form and content in anime. In its development there are discussions with the objective of identifying cultural reasons that can justify the academic negligent regarding the theme of animation, especially Japanese animation, as well as analysis over various manifestations of this media in order to justify the relevance of studies of this sort through research that intend to problematize this field. This text exhibits mainly the research on identity politics by Kaori Yoshida, film analysis by Susan Napier and collections of contributions by Hayao Miyazaki in order to base justifications that approach the western concept of childhood, the orientalist discourse and film analysis over works by Satoshi Kon and Hayao Miyazaki himself.

Keywords: animation; anime; culture; film analysis.

## SUMÁRIO

|   |    |
|---|----|
| INTRODUÇÃO .....                                | 7  |
| CAPÍTULO 1 - Sobre a sensação de ausência ..... | 13 |
| CAPÍTULO 2 – Sobre Satoshi Kon.....             | 19 |
| <i>i. PAPRIKA</i> .....                         | 20 |
| <i>ii. PERFECT BLUE</i> .....                   | 26 |
| CAPÍTULO 3 – Sobre Hayao Miyazaki .....         | 33 |
| <i>i. TONARI NO TOTORO</i> .....                | 33 |
| <i>ii. MAJO NO TAKKYUUBIN</i> .....             | 38 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS .....                      | 44 |
| BIBLIOGRAFIA.....                               | 47 |
| FILMOGRAFIA.....                                | 48 |

## INTRODUÇÃO

A animação é tão antiga quanto o cinema; argumentavelmente até mais. Nossa espécie tem se registrado em forma de desenho desde o início das civilizações, e o anseio para tentar nos representar em movimento nestes registros existe desde então, e é argumentável que essas representações é que nos carregaram ativamente até o ponto em que foi possível inventar o cinema. E enquanto é uma mídia que possui sua própria linguagem, códigos e técnicas para exprimir mensagens (YOSHIDA, 2008, p.54), o estudo da animação é comumente subordinado ao meio do *live-action*, quando existente: teorias fílmicas que muitas vezes não se aplicam ao atual cinema popular são pressionadas sobre o meio da animação e seus conceitos são adaptados para trazer alguma consistência ao estudo. O anime, por outro lado, carece de ainda mais representatividade acadêmica, talvez pelo fato de se tratar de uma mídia que segue diretrizes narrativas e tradições artísticas japonesas, enquanto a maior parte dos estudos cinematográficos focam em escolas e tradições europeias e, conseqüentemente, permeiam primordialmente obras estadunidenses e europeias. Parte da intenção deste trabalho é investigar quais os possíveis motivos que levam a animação japonesa a ser desprivilegiada dentro do meio acadêmico, se é que existem. Este trabalho também pretende analisar algumas expressões do anime dentro do gênero da fantasia, mais precisamente sob o conceito de “fantástico”, definido por Tzvetan Todorov:

Em um mundo que é de fato o nosso mundo, o que nós conhecemos, um mundo sem demônios, sílfides ou vampiros, nele acontece um evento que não pode ser explicado pelas leis deste mesmo mundo familiar. A pessoa que vivencia esse evento deve optar por uma dessas duas possíveis soluções: ou ela é uma vítima de uma ilusão dos sentidos, de um produto da imaginação - e as leis do mundo então continuam como



são; ou o evento aconteceu de fato, é um produto integral da realidade - porém essa realidade é controlada por leis desconhecidas por nós. (...) O fantástico ocupa a duração desta incerteza. Uma vez que escolhemos uma ou outra resposta, nós saímos do fantástico em direção a um gênero vizinho, o sinistro ou o maravilhoso. O fantástico é a hesitação vivenciada por uma pessoa que conhece apenas as leis da natureza confrontando um evento aparentemente sobrenatural. (TORODOV, 1980, p. 25, tradução nossa)

Em parte, escolhemos o fantástico e a fantasia como base de discussão e análise pois são temáticas que escapam do imaginário ocidental comum em torno do anime. Antes dos artifícios da internet, em particular a capacidade de *streaming* e altas velocidades de banda, é argumentável que a maior parte do contato de países como o Brasil com animes fosse intermediado pela televisão. Há animes sendo importados para o país desde a década de 1960<sup>1</sup> e é comum encontrar otakus (a gíria que designa os fãs mais dedicados ao universo da animação e literatura japonesa) brasileiros cujo primeiro contato com anime foi através da programação da TV aberta; entretanto, tão fácil quanto encontrá-los é ouvir comentários sobre a irregularidade da grade de horários, cortes na história, episódios que terminavam abruptamente sem coesão narrativa e séries que simplesmente pararam de ser exibidas antes dos seus fins. A exibição de animações japonesas não parecia ser uma prioridade para a maioria dos canais que as importavam, porém mesmo quando incluídas na programação para preencher o espaço entre dois programas maiores, os chamados programas *fillers*, foi através daí que gerações de brasileiros conheceram o anime.

Como consequência desse comportamento em relação às obras, a variedade de gêneros e temáticas que chegavam até as grades de programação do país não era muito extensa. Os gêneros *mecha* (animes que se concentram em interações entre humanos e robôs ou máquinas, e.g.: *Mobile Suit Gundam*, *Neon Genesis Evangelion*), *superpower* (animes com personagens extremamente poderosos, geralmente dotados de habilidades de luta e força sobre-humanas acompanhadas de capacidades sobrenaturais ou mágicas, e.g.: *Dragon Ball*) e magia

---

<sup>1</sup> “Quando sugiram os primeiros animes?” Disponível em: <https://mundoestranho.abril.com.br/cultura/quando-surgiram-os-primeiros-mangas-e-animes/> Acessado em 19/02/2018.

(considerado por muitos um subgênero dentro da fantasia, animes que se desenvolvem através de eventos mágicos que se manifestam de diversas formas, seja instalando-se em personagens ordinários inseridos no mundo “real”, e.g.: *Cardcaptor Sakura*; seja em mundos mágicos separados da nossa realidade, onde a magia é um fator comum, e.g.: *InuYasha*; seja através de artifícios ou objetos mágicos, e.g.: *Yu-Gi-Oh!*; etc.) acabaram prevalecendo sobre outras temáticas e tornaram-se a associação com o anime mais comum no ocidente. Portanto parte da intenção desse trabalho é explorar um tema que divirja um pouco desse imaginário do qual também fazemos parte.

A principal motivação deste trabalho, entretanto, está presente e explicada no primeiro capítulo. Nele, pretendemos investigar algumas das razões que identificamos para justificar um sentimento de ausência de conteúdo sobre o anime dentro do meio acadêmico. Este sentimento se originou ao longo do próprio período do curso de Cinema, quando pudemos observar que poucos professores investem em apresentar conteúdo artístico e teórico originário de cenários que não sejam centrados em tradições europeias e anglo-saxônicas. Esta falta gerou curiosidade: trata-se de um fenômeno acadêmico ou uma impressão pessoal baseada apenas em experiência própria? Portanto investimos em buscar razões dentro do próprio meio acadêmico que pudessem sanar a dúvida a respeito dessa ausência, e encontramos diversas possibilidades observadas por outros autores que também estão preocupados com este “vácuo” de conteúdo. Baseando-nos principalmente na pesquisa de Kaori Yoshida, que trata muito a respeito da percepção e recepção do anime no mundo ocidental (academicamente ou não), e de Fernandes e Oswald, que abordam a relação entre adultos e crianças sob a referência televisiva, delinearemos duas possíveis explicações que consideramos satisfatórias para nossa sensação de ausência tanto por concretizá-la como algo além de uma simples impressão pessoal, mas também por apontar elementos culturais que trazem um raciocínio lógico acerca desta questão.

No segundo capítulo, pretendemos analisar duas obras do diretor, roteirista e animador Satoshi Kon, um artista com uma carreira popular e curta, interrompida por sua morte prematura em 2010 após a conclusão de apenas quatro longas-

metragens de sua autoria. Analisamos **Paprika**<sup>2</sup>, uma obra que trabalha com artifícios como a internet e a tecnologia (como um mundo virtual) correlacionados a ideia de sonhos e como eles podem ser representados em um universo fantástico através da forma do filme; analisamos também **Perfect Blue**<sup>3</sup> uma obra que usa também a internet como veículo de virtualidade, mas que se aprofunda na psicologia humana e procura representar visualmente a complexidade da confusão interna de uma jovem dividida entre seus antigos valores e suas novas perspectivas, num processo de doloroso e por vezes alucinatório amadurecimento.

No terceiro e último capítulo analisaremos duas das obras do maior nome vivo da animação e especificamente do anime, Hayao Miyazaki. Seus filmes são mundialmente conhecidos como manifestações encantadoras do encontro entre a fantasia e a realidade, muitas vezes utilizando de artifícios fantásticos como substitutos para elementos do real que não existem mais, como cenários pré-modernidade ou pós-apocalípticos com um foco extremo na relação humanidade *versus* natureza, ou ainda elementos do real que pertencem a um mundo possível, porém idealizado, como cenários com ausência de violência básica ou com valores éticos incomuns. A primeira obra analisada, **Tonari no Totoro**<sup>4</sup>, trata das manifestações fantásticas vindas do repertório imaginativo de crianças, em um ambiente cuja natureza densa remete ao onírico ou ao celestial, e onde não há distrações tecnológicas no caminho entre as crianças e sua liberdade, um tema comum abordado pelo animador. A segunda e última obra, **Majo no Takkyuubin**, sobre uma jovem bruxa buscando sua independência, “desfamiliariza” a caracterização da prática de bruxaria como algo maligno, como representado em muitas obras da animação ocidental, e insere essa visão alternativa dentro de um contexto realista que discute maturidade, engajamento social e até mesmo independência financeira e profissional.

---

<sup>2</sup> Paprika. Direção: Satoshi Kon. Produção: Jungo Maruta, Masao Takiyama. Japão: Madhouse, Sony, 2006. 90 min., DTS, Color, 35 mm.

<sup>3</sup> Perfect Blue. Direção: Satoshi Kon. Produção: Hitomi Nagaki, Yoshihisa Ishihara, Yutaka Tōgō, Masao Maruyama, Hiroaki Inoue. Japão: Madhouse, 1997. 81 min., Dolby, Color, 35mm.

<sup>4</sup> Tonari no Totoro. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toru Hara. Japão: Studio Ghibli, 1988. 86 min., Dolby, Color, 35 mm.

Com estas análises fílmicas, pretendemos principalmente investigar de forma mais aprofundada diferentes manifestações da mídia que é o anime, a fim de descobrir peculiaridades não apenas em seu conteúdo, argumentavelmente distante da realidade da maioria das obras com as quais entramos em contato ao longo do curso de Cinema, mas também em sua forma, que compreendemos inicialmente como sendo intrinsecamente divergente do *live-action* e da própria animação ocidental como um todo.

Os alicerces principais que sustentam este trabalho se concentram em três autores: Susan Napier, Kaori Yoshida e o próprio Hayao Miyazaki. A obra de Napier, *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, faz um panorama geral do anime e analisa algumas de suas principais temáticas; os capítulos oito e nove especificamente foram essenciais para o desenvolvimento de algumas problematizações deste trabalho, não apenas por tratar de obras também analisadas aqui, mas por trazer discussões acerca das representações de feminilidade e sexualidade feminina que, apesar de não serem um foco deste trabalho, são tangentes às discussões aqui propostas. O trabalho de Yoshida, *Animation and "Otherness": The Politics of Gender, Racial and Ethnic Identity in the World of Japanese Anime*, traz uma articulação extensa a respeito da relação intrínseca entre o estudo e a própria apreciação do anime e o conceito de orientalismo, um conjunto de diretrizes racistas e xenofóbicas que obscura nossa compreensão sobre aspectos culturais asiáticos, mais especificamente japoneses, traçando um paralelo entre a transmissão ideológica deste conceito e a mídia que é o anime. Por fim, as duas obras de Miyazaki, *Starting Point* e *Turning Point*, são compilações de entrevistas, artigos e contribuições artísticas do animador que nos oferecem não apenas uma visão introspectiva do autor refletindo a própria obra, mas também um olhar exclusivo sobre o anime, sua forma e seu impacto, pelo ponto de vista dos "bastidores" de um dos seus maiores expoentes.

Consideramos relevante sublinhar também que, embora seja certamente enriquecedora para discussões a respeito do cinema em geral, inclusive para nossa discussão sobre o anime e suas possibilidades enquanto mídia, esse texto não se propõe a elaborar problematizações sobre o real, o Real, a realidade etc. A menos quando assinalado o contrário, faremos uso do termo simples, denotativo:

o conjunto das coisas existentes de fato, concretas, enfim, a idéia de real afastada do campo das idéias e aproximada da experiência cotidiana. Também é importante ressaltar que entenderemos ao longo deste trabalho que o anime é uma mídia própria, como sugerido por Napier e Yoshida, e não um gênero ou subgênero da animação, pois não apenas possui características técnicas específicas de sua forma, mas possui características culturais que o diferem de outras obras, como será visto no primeiro capítulo.

## **CAPÍTULO 1 - Sobre a sensação de ausência**

É possível imaginar, especialmente dentro do meio acadêmico, que a discussão sobre o que é a arte e qual sua função jamais se cessará e jamais atingirá uma resolução. É uma discussão que visualmente seria melhor representada pela imagem de uma cobra comendo seu próprio rabo, deglutindo o próprio corpo e, fantasticamente, tornando-se uma cobra inteira novamente: um ouroboros. De alguma forma, a arte prevalece mesmo sem função estabelecida ou sequer descrição oficial, diferente de quase todo aspecto da vida humana, que requer constante rotulação e definição. Portanto não vamos nos preocupar em explicar ou problematizar a noção de que o cinema é arte e possui função social: vamos apenas aceitá-la como verdadeira para o efeito de prosseguir nossa discussão sem interrupções ou redundâncias. Até porque, atualmente, essa não parece ser uma questão muito desafiada: não encontramos em nossa pesquisa nenhum autor que problematiza a definição de cinema como arte e como objeto e meio formador de cultura.

Entretanto é preciso notar que ainda há dentro e fora do meio acadêmico discussões acerca da validade de certas expressões cinematográficas e debates acerca do que pode e o que não pode ser considerado cinema, especialmente com os avanços tecnológicos que permitem a proliferação de novas mídias a largos passos. Com o anime isso não é diferente, e durante nossa pesquisa foi possível observar que grande parte dos estudiosos dessa mídia justificam, em algum momento de seus textos, a pertinência das escolhas de seus trabalhos. O primeiro capítulo da principal obra de Susan Napier, referência não apenas neste texto mas em vários que encontramos, chama-se “Por que anime?” (“Why

anime?") e trata justamente da relevância cultural e social e dos impactos que essa mídia produz, a partir do seguinte questionamento:

"O anime pode ou deve ser levado tão a sério quanto a variedade extraordinária de artefatos de alta cultura, da impressão em madeira ao *haiku*, pela qual a cultura japonesa é conhecida? O anime pode ou deve ser visto como "arte", ou ele deveria ser analisado apenas como um fenômeno sociológico, uma chave para compreender algumas das preocupações que estão em alta na sociedade japonesa contemporânea?" (NAPIER, 2005, p. 03, tradução nossa)

Consideramos que esta questão seja pertinente também a este trabalho, porém não postando dúvida acerca da validade do anime enquanto arte, e sim partindo do princípio de que o anime é uma expressão cinematográfica e conseqüentemente também é arte. Entretanto, é notável a ausência de conteúdo acadêmico que seja voltado para a análise do anime por si só. Em nossa pesquisa observamos que são mais frequentes trabalhos que abordam aspectos que orbitam a mídia, como a questão do forte *merchandising* presente na indústria do anime, o fenômeno de dedicação extrema ao universo por parte dos fãs e as conseqüências socioeconômicas deste etc., ou ainda cedendo à muitas vezes inevitável comparação com o cinema *live-action*. Pesquisas que abordam o anime de forma mais específica e criteriosa, como a de Yoshida referenciada neste trabalho, foram menos frequentes, o que pode significar um desinteresse em divulgar amplamente trabalhos assim, mas também pode significar simplesmente desinteresse em seguir tal linha de pesquisa. De qualquer maneira, partindo desta sensação de ausência, buscamos assinalar e observar quais razões poderiam existir para que, ao contrário de tantas outras formas de expressão cinematográfica, o anime fosse desprivilegiado.

A primeira possibilidade que encontramos é a respeito de animes serem, em outras palavras, desenhos animados, e portanto considerados conteúdo infantil voltado ao público infantil, e desta forma dispensam análises e debates aprofundados por se tratarem de um conteúdo mais simples e de fácil interpretação. Isso é apontado como parte de um senso comum a respeito do anime por Napier (p. XII) e a noção de desenhos animados como pertencentes ao universo infantil é tida como fenômeno cotidiano na pesquisa de Fernandes e Oswald. Mas por qual motivo existe o senso comum de que algo voltado ao

público infantil é necessariamente mais fácil de ser analisado? Fernandes e Oswald apontam para os textos de Neil Postman sobre a invenção do conceito de “infância” como possível justificativa:

“Neil Postman (1999) atribui o nascimento da infância principalmente a dois fatores: à invenção da imprensa, que criou o homem letrado, e à escola, instituição responsável por desvelar o mundo das letras à criança. Não saber e saber ler se configura, do século XVI ao XX, no limiar por excelência que distinguia, no seio da burguesia, a experiência infantil da experiência adulta. Havia, ainda, um outro aspecto que distanciava adultos e crianças: a vergonha dos mais velhos com relação aos pequenos ante questões como violência, sexo e palavras grosseiras contribuía para a construção de um clima de mistério e segredo que ensejava a autoridade dos primeiros para impor à infância diretrizes morais formadoras” (FERNANDES, OSWALD, 2005, p. 27)

Portanto, na interpretação de Fernandes e Oswald sobre Postman, que trata especialmente do contexto histórico estadunidense, o conceito ocidental de infância passa pela idéia de que, a partir de artifícios culturais como linguística, leitura e métodos educativos, a diferença entre adultos e crianças está em capacidade e conhecimento: uma contradição entre o adulto que sabe *versus* a criança que não sabe (FERNANDES, OSWALD, 2005, p. 27) para estabelecer, entre outras coisas, uma estrutura de poder hierárquica. Dessa forma, algo pertencente ao “universo infantil” deveria ser algo mais simples e fácil porque precisa ser consumido por um público com menos capacidade crítica, e portanto analisar tal objeto se tornaria menos desafiador ou necessário.

Esta visão é problematizada por Yoshida em sua discussão sobre identidade e ideologia na animação quando ela afirma que não é o público de produções artísticas, e sim seus produtores, que determinam a complexidade e a intenção do conteúdo:

“(…) a animação é particularmente importante na discussão sobre identidade política, apesar de raramente ser levada a sério e ser frequentemente dispensada como apenas direcionada a crianças e portanto transparente demais para ser estudada academicamente. Essa visão é enraizada em uma associação próxima entre animação e a visão tradicional de “infância” no ocidente como sendo uma esfera desassociada de política. Ao contrário, entretanto, a noção de “infância” em si é uma construção sociopolítica, e portanto mesmo mídias voltadas a crianças podem ser severamente influenciadas pelas intenções de produtores culturais e autoridades. Desta forma, seja promovida como voltada a crianças ou não, a animação deveria ser entendida como um meio de expressão que projeta as preocupações políticas, econômicas e morais de adultos, enquanto



brincando com a noção de “infância.” (YOSHIDA, 2008, p. 06, tradução nossa)

Yoshida se refere em seu trabalho não necessariamente ao anime apenas, mas a animações 2D em geral: em sua discussão sobre identidade política, ela aponta a “onipresença” da estética de filmes dos estúdios Disney (animações que precederam a possibilidade do 3D e da animação digital, e que foram e ainda são promovidas como voltadas ao público infantil) na indústria de animação desde 1928 como justificativa para a associação entre o conceito de infância e animação (YOSHIDA, p. 60). Em outras palavras, a promoção da idéia de toda animação como sinônimo da “estética Disney” e por consequência como sinônimo de conteúdo infantil pode ser uma das justificativas para que o estudo do anime seja dispensado como “fácil” ou desnecessário.

A outra possibilidade de justificativa que encontramos também é influenciada pela persistência da associação entre animação e a “estética Disney”. Obras estadunidenses em geral prevalecem como padrão no ocidente pois, entre outras razões, é possível pressupor que brasileiros, por exemplo, reconheçam como mais próxima uma obra que represente a cultura estadunidense do que uma que faça referência à cultura japonesa. Nosso referencial de animação seria dessa forma associado diretamente a essa “estética Disney”, o que geraria estranhamento ao encontrarmos a forma de representação do anime, que possui características e códigos próprios que são pesadamente influenciados pela cultura asiática, em especial a japonesa. Esse estranhamento, que frequentemente é acompanhado de aversão, é apontado por Yoshida como uma consequência do conceito de orientalismo como definido por Edward Said:

“A noção de orientalismo de Said descreve as representações ocidentais do Oriente racializado como um “discurso mítico” que ignora ou obscura as origens do próprio Ocidente assim como aquelas do “Oriente” que elas representam. No discurso orientalista, textos midiáticos criados no Ocidente trazem significados conotativos que são associados a sua percepção fantasiosa do Oriente.” (YOSHIDA, 2008, p. 22-23, tradução nossa)

O orientalismo é, portanto, um discurso acerca de uma suposta relação de poder entre o Ocidente sobre o Oriente, representando a história e cultura

orientais de acordo com interesses próprios de nações ocidentais. Yoshida elabora algumas formas de identificação do discurso orientalista:

“Uma das principais percepções associadas ao orientalismo é organizada em torno de uma relação binária - o Ocidente é figurado como racional, conhecedor, moderno (e masculino), e o Oriente como emotivo, ignorante (ou, de forma mais positiva, como possuindo uma “sabedoria anciã” ao invés da ciência ocidental), não-modernizado (e feminino). Através da paradigmática imagem da mulher coberta por um véu, que representa “o Oriente” nos produtos culturais que Said analisa, o Oriente também é figurado como enigmático e indecifrável - exceto por aqueles ocidentais (“orientalistas”) que já viveram lá ou estudaram a respeito. No clássico discurso orientalista, até mesmo as pessoas que vivem no “Oriente” são incapazes de compreender a si mesmas e a própria cultura até que ela seja “racionalmente” explicada a elas pelo orientalista.” (YOSHIDA, 2008, p. 22, tradução nossa)

A pesquisa de Yoshida se aprofunda em identificar e analisar formas de discurso orientalista encontrados em filmes como *Aladdin*<sup>5</sup> e *Mulan*<sup>6</sup>, obras da Disney que se propõem a representar diretamente histórias de povos não-ocidentalizados e que possuem concepções racistas e xenofóbicas, de acordo com a autora. Ela reforça que a representação de um “Oriente” como inferior intelectual e culturalmente ao Ocidente é parte de um discurso que pretende manifestar dominância sobre a narrativa para limitar a autonomia do objeto representado (p. 23).

Se partirmos do princípio de que o discurso orientalista é dominante na cultura ocidental, como argumenta Yoshida em sua pesquisa, e que portanto associamos - mesmo que inconscientemente - produtos da cultura japonesa a um nível inferior de cultura e intelecto em comparação a produtos estadunidenses por exemplo, não é possível concluir que a falta de interesse sobre o estudo do anime, um produto sob forte influência de tradições artísticas asiáticas, parte simplesmente de princípios racistas e xenofóbicos? Não é possível que a visão “senso comum” que percebe o anime como exótico e estrangeiro em comparação às obras pertencentes à “estética Disney” parta do mesmo princípio de dominância cultural

---

<sup>5</sup> Aladdin. Direção: Ron Clements, John Musker. Produção: Ron Clements, John Musker. Estados Unidos: Walt Disney Pictures. 90 min., Dolby, Technicolor, 35 mm.

<sup>6</sup> Mulan. Direção: Barry Cook, Tony Bancroft. Produção: Pam Coats. Estados Unidos: Walt Disney Pictures. 88 min., DTS, Technicolor, 35 mm.

do Ocidente sobre o “Oriente” que pretende colocar a animação ocidental como formadora de cultura e a animação asiática como algo efêmero (um fenômeno sociológico, talvez, como questionou Napier) e não-merecedor de atenção aprofundada dentro da academia?

Tendo essas duas possibilidades em mente - a associação do anime como algo pertencente ao universo infantil e o discurso orientalista que nos afasta de produtos de origem japonesa - pretendemos, nos próximos capítulos, analisar animes que conseguiram superar o desinteresse acadêmico e a dificuldade de reconhecimento e tornaram-se referências culturais e alvos de críticas elaboradas para identificar não apenas quais qualidades os tornaram singulares e exceções em meio a esta sensação de ausência que observamos ao longo do capítulo, mas também apresentar diferentes formas de manifestação dessa mídia que geraram o nosso interesse em primeiro lugar.

## CAPÍTULO 2 – Sobre Satoshi Kon

Muitas animações receberam o status “cult” ao longo dos anos e por conta de seu impacto, seja por popularidade, seja por técnica, seja por inovação, foram mais bem recebidas pela crítica que geralmente não torna suas atenções ao meio da animação. A maioria dessas obras tem origem estadunidense, porém o anime tem também representantes no imaginário *mainstream*.

Um expoente comum em discussões sobre a importância e o impacto do anime é Satoshi Kon, diretor, roteirista e animador muito popular por suas obras com temáticas focadas no psicológico humano e por explorar as possibilidades da animação ao máximo, criando o que muitos consideram filmes surrealistas. O conjunto de sua obra é peculiar por constantemente ser associado ao *live-action*, tanto em casos de associações diretas (que comentaremos mais tarde) quanto por ser constantemente questionado sobre o porquê de preferir o meio da animação para contar suas histórias.

Em uma entrevista<sup>7</sup> Kon explica que sua preferência pelo meio é simplesmente porque ele prefere e gosta de desenhar, mas a verdade é que as suas obras não poderiam ser contadas da mesma forma se contadas através de atores humanos e CGI, tampouco teriam o mesmo impacto. Neste capítulo, analisaremos alguns dos elementos que fazem com que a obra de Kon seja única e pertencente completa do anime, através de dois de seus filmes.

---

<sup>7</sup> “Satoshi Kon”. Disponível em: <<http://www.midnighteye.com/interviews/satoshi-kon-2/>>. Acessado em 10/11/2017.

### ***i. PAPRIKA***

A primeira cena de *Paprika* apresenta um caminhão de brinquedo e uma mulher adulta saindo completamente de dentro dele por sua pequena porta. É uma alusão a um truque de circo real, em que o interior de um pequeno carro é removido e suas paredes são pintadas para esconder os vários palhaços que se amontoam e contorcem dentro dele. Entretanto, no contexto do filme, não se trata de um truque. A mise-en-scène do anime não permite nenhum elemento “extra”: apenas o que é desejado e necessário é incluído, e o que se vê é o que conta. Se uma mulher adulta sai de dentro de um caminhãozinho de brinquedo em um filme *live-action*, sabemos que trata-se de algo impossível e implausível, portanto um efeito visual, uma ilusão; em *Paprika*, entretanto, não temos razão para tratar como um truque, pois não há o parâmetro de leis físicas que regem o mundo real. Ainda não fomos apresentados mais intimamente ao universo do filme, portanto não há como saber se aquela cena tem a intenção de ser considerada como uma emulação da realidade (uma ilusão de ótica perfeita permitida pelo meio), ou se ela pretende ser vista como algo mágico ou fenomenal, ou se ela sequer pretende ser vista de maneira determinada.

A protagonista, que dá nome ao filme, é apresentada imediatamente como uma personagem “fluida” em relação às leis da física. Ela possui a capacidade de controlar sua forma e se adaptar ao ambiente em que está, implantando seu rosto e mente em diversas pessoas e até objetos. Paprika é uma figura virtual, o alter-ego de uma cientista, Dra. Chiba, que interfere no subconsciente de seus pacientes enquanto eles dormem como um método de tratamento psiquiátrico. Paprika nos é apresentada dentro de um sonho recorrente de Kanakawa, um policial que está sendo perturbado por imagens do seu passado como cineasta amador e pelo caso de homicídio que está investigando sem muito sucesso, e o encontro destes personagens gira em torno da invenção que torna esse tipo de tratamento possível, o DC Mini. A forma com que este dispositivo de sonhos é referenciado ao longo do filme é um dos elementos que distancia *Paprika* do gênero de ficção científica e o aproxima de um filme de fantasia: contrário ao

padrão de narrativa clássica ocidental, não há um grande momento de explicação de como a fantasia funciona *de verdade*, ou seja, uma explicação científica que apresente ao espectador um mundo que ele seja capaz de não apenas assistir, mas sentir-se parte. É comum a filmes que seguem esse padrão hollywoodiano que haja um momento a parte para explicações, um momento em que os personagens quebram discretamente a quarta parede para interagir com o espectador de forma indireta. O filme *Inception*<sup>8</sup>, de Christopher Nolan, é comumente associado a *Paprika* por ter temas semelhantes - invasão de sonhos, mescla entre realidade e o onírico etc. - porém uma das mais pontuais diferenças entre os dois filmes é justamente que o filme estadunidense possui diversos momentos de pausa na narrativa para que o roteiro possa se adaptar a parâmetros de leis físicas do mundo real, ainda que elas estejam sendo adaptadas ou distorcidas para se debruçar sobre a premissa do filme. *Paprika*, por outro lado, não oferece essa adaptação, deixando a diegese do filme em suspenso, dando ao espectador a “escolha” entre aceitar a história como fisicamente possível dentro do nosso mundo, ou como mágica, fantástica, onírica, ou ainda como nenhuma dessas coisas, ou ambas. Essa “escolha” é frequentemente posta em obras desta mídia, ainda que no gênero de ficção científica<sup>9</sup>, que supostamente deveria se apoiar em parâmetros físicos realistas. Essa manifestação da forma é comentada por Miyazaki:

(...) você começa a criar uma história, [e] a tendência é começar a acrescentar todo tipo de explicação. No mundo da ficção científica, as pessoas falam sobre pulsos da quarta dimensão e que seja, e energia

---

<sup>8</sup> *Inception*. Direção: Christopher Nolan. Produção: Christopher Nolan, Emma Thomas. Estados Unidos: Legendary Pictures. 148 min., Dolby, Color, 35 mm.

<sup>9</sup> *Astro Boy*, de Tezuka Osamu, é uma das obras de ficção científicas mais aclamadas do anime e do manga, porém a própria criação do protagonista - um menino-robô que é dotado de alma para substituir o filho morto de um cientista genial - é tratado como uma ocorrência fantástica, quase milagrosa, onde aparelhos eletrônicos e mecânicos manejados por gênios simplesmente criaram um ser, e nem mesmo um terço do primeiro episódio é dedicado a qualquer explicação aprofundada sobre o caso. *Akira*, de Otomo Katsuhiro, é um clássico de ficção científica onde a maior parte dos eventos ocorrem de maneira fantástica e o foco é maior nas consequências de tais eventos do que na causa deles, e também por essa razão o filme tem um passo dinâmico do início ao fim. Mesmo sem esse elemento, ambas as obras se tornaram referências e ícones para as gerações de obras de sci-fi, inclusive live-actions estadunidenses.

fazendo isso ou aquilo, quando a palavra “mágica” seria suficiente (MIYAZAKI, 2014, p.208, tradução nossa)

Desde o início, portanto - de fato, antes mesmo da sequência de abertura, que mostra a personagem Paprika projetando-se em diversas superfícies ao longo da cidade, interagindo com todo o cenário ao seu redor e as pessoas que estão nele de forma aparentemente real e virtual ao mesmo tempo - *Paprika* se apresenta como uma obra que se aproveita do meio em que está sendo produzida: o anime dá permissão para que a história não precise se justificar, e portanto ela pode simplesmente ser contada, sem interrupções.

Como na maioria das obras de Kon, *Paprika* possui uma linha narrativa baseada em um universo concreto que se conecta a elementos fantásticos e abstratos na trama, como a separação entre realidade e virtualidade e aspectos da psicologia humana. Há um vilão, inicialmente é identificado como o co-criador do “aparelho dos sonhos”, Dr. Himuro, que é apresentado como um *hikikomori*<sup>10</sup> acumulador de aparelhos eletrônicos homossexual com uma fixação por bonecas. Este vilão roubou o aparelho e pretende usá-lo para dominar a consciência das pessoas e prendê-las em um mundo de sonhos que é representado por um desfile surreal, onde diversos objetos cotidianos e icônicos dançam e caminham ao som de instrumentos e vozes diversas se sobrepujando sem harmonia: uma geladeira, aparelhos de televisão, cadeiras, hidrantes, sapos em uma fanfarra, dúzias de bonecas e bonecos, a Estátua da Liberdade, *torii* gigantes (os tradicionais portais japoneses que se encontram na entrada de templos), dinossauros, semáforos, entre dezenas de outros. Himuro é visto constantemente no meio desses objetos, vestido como uma *ichimatsu-ningyō* (uma boneca tradicional japonesa cuja origem está no teatro *kabuki*) declarando uma espécie de profecia sobre a divindade do mundo dos sonhos. É revelado eventualmente que Himuro é mais uma vítima e que sua consciência está sendo roubada por este vilão misterioso, porém o fato de sua expressão onírica se dar através da figura de bonecas pode se tratar de

---

<sup>10</sup> Termo japonês usado para designar pessoas que voluntariamente ou por conta de algum transtorno emocional se recolhem ao ambiente das próprias casas e se isolam da sociedade, geralmente associando esse comportamento ao consumo extremo de obras de ficção, videogames etc.

uma alusão intencional a um elemento extremamente conhecido pelo espectador: bonecas. Em praticamente toda cultura existe um interesse primordial em representar-se enquanto ser humano através de expressões concretas, seja através de desenhos unidimensionais ou objetos tridimensionais. Bonecas são um dos primeiros artifícios utilizados, já durante a primeira infância, para externar e representar os anseios e idéias da forma e condição humana; são artifícios usados para concretizar nosso subconsciente e para atuar muitas de nossas vontades e medos, ou seja, uma forma de realizar nossos “sonhos” na vida real. No contexto do filme, a associação a bonecas pode ser uma forma de sinalizar o irreal e/ou o surreal e a perda de consciência de Himuro sob a manipulação do DC Mini.

O desfile surreal é o ícone máximo da consciência coletiva que permeia o filme e se estende tanto sobre e entre os personagens da trama quanto para o próprio espectador. O desfile incessante está presente em todo o filme, crescentemente mais “poluído” de referências culturais, confuso, e de certa forma violento, até o seu clímax. Na primeira aparição, o desfile está atravessando um deserto; posteriormente na história ele atravessa uma vegetação densa, como uma floresta antiga, até que enfim, antes do clímax do filme, ele explode - literalmente - para dentro de uma sala de cinema e atinge enfim o ambiente urbano. O trajeto do desfile se assemelha muito à trajetória da humanidade, acumulando anseios e vontades e ideais e, em geral, *coisas* ao longo das civilizações e gerações. Em certo momento do filme, um dos cientistas, Dr. Shima, é “abduzido” para a consciência coletiva, dentro do desfile, e quase morre ao se jogar de uma janela em sua alucinação. Ao despertar desta espécie de coma, ele revela que sentia como se estivesse prestes a dominar todo o mundo. Aqui, o sonho não é apenas aquilo que vemos enquanto dormimos, e sim o sonho no seu significado de ambição, vontade, projeção de si, especificamente o sonho de assumir controle: um sonho constante da humanidade, presente de uma forma ou de outra em todos nós.

A qualidade mórfica completa do anime é especialmente essencial para esse aspecto do filme - a consciência coletiva presente no desfile “surreal” - pois ele



permite uma representação extrema da diegese - uma “realidade excessiva” de acordo com o próprio Kon<sup>11</sup> - que transmite com mais facilidade a mensagem intencionada ao espectador, como explicado por Yoshida quando ela comenta o fenômeno de doutrinação ideológica dentro do meio da animação:

Outra característica que faz a animação um veículo mais efetivo para a produção de ideologia está na sua forma de expressão - sua qualidade “mórfica” que é claramente distinta daquela de filmes em *live-action*. Essa qualidade essencialmente distancia o mundo da animação da realidade física, o que desafia visões pré-concebidas de tempo e espaço, criando uma “realidade metafísica” e portanto permitindo que criadores possam expressar suas idéias e intenções mais flexivelmente do que através de filmes *live-action* ou fotografia convencional. (YOSHIDA, 2008, p. 07-08, tradução nossa)

Em *Paprika*, a mensagem não é necessariamente uma doutrina ou sequer uma *mensagem*, e sim aparenta ser mais uma transmissão de sensação, de impacto. Na sequência final do filme, o desfile está em seu auge, até que ele aparentemente se mescla ao mundo real e todo o mundo está adormecido e participando ativamente do volume de informações desta alucinação que pode representar todos os nossos sonhos (nossas ambições e medos e vontades e vergonhas etc.), e essa realidade virtual coletiva é representada por metamorfoses: primeiro vemos um grupo de homens de terno e maletas representando o trabalhador médio se unindo ao desfile ao se transformarem em diversos instrumentos musicais enquanto cantam “o mundo comum e feliz vai aliviar a sua raiva”, como em uma referência a relação entre música e o estado psicológico humano, a música como válvula de escape da realidade ou até mesmo o clichê do “robô corporativo” que sonha com uma carreira artística; depois vemos uma família que canta “os sonhos vão aumentar e aumentar, vamos cultivar a árvore de onde brota o dinheiro”, e em seguida transformam-se em diversos objetos tradicionais associados à prosperidade: uma imagem dourada de *Ebisu*, deus da prosperidade e da riqueza que também apadroe pescadores e agricultores, e de *Daikokuten*, deus do comércio e da prosperidade, e dois *maneki-neko*, estátuas de gatos muito populares tanto no Japão quanto no

---

<sup>11</sup> “Satoshi Kon”. Disponível em: <<http://www.midnighteye.com/interviews/satoshi-kon-2/>>. Acessado em 10/11/2017.

exterior, representando o anseio e a expectativa financeira que ultrapassa gerações e culturas, de fato um dos sonhos mais antigos da humanidade em geral; um grupo de colegiais cujas cabeças são celulares que retratam seus rostos e que cantam “aquilo tem mais valor enquanto ainda é um botão [de flor]” enquanto levantam suas saias para que um grupo de homens, cujas cabeças também são celulares, ajoelhem-se frente a elas e completem: “é verdade, então vamos registrar essa memória para sempre” antes de ouvir-se o *shuttle* de uma câmera fotográfica, talvez a crítica mais incisiva da sequência, comentando a obsessão sobre tecnologia e imagem e os anseios sexuais tanto femininos quanto masculinos, além dos papéis de gênero intrínsecos na idéia de virgindade. Essa sequência traz três dos anseios mais comuns da humanidade - liberação e liberdade, prosperidade, sexo - e a forma de apresentá-los é através de metamorfoses perfeitas, uma transição completa entre um objeto e outro, sem qualquer tipo de interferência. Se o objetivo aqui - a “mensagem” - é transmitir ao espectador uma sensação semelhante a de estar acompanhando um sonho, a metamorfose completa permitida na forma do anime é o método mais incisivo, sem interferência ou distração do meio. Essa possibilidade é menos atingível no *live-action*, onde a expectativa da platéia por uma representação verossímil inevitavelmente entra no caminho da apreciação pela obra, pois ela passa pela interpretação da tecnologia da época e suas limitações. O desfile foi uma idéia original de Kon (a história de *Paprika* veio originalmente de um livro<sup>12</sup>) para representar visualmente a confusão e loucura da trama e o seu método de *storytelling*, o anime, foi provavelmente o melhor para transmitir tal idéia.

O filme também trabalha com o irreal e o surreal em outros cenários que estão de acordo com o senso comum sobre imaginação e virtual. *Paprika* apresenta na primeira sequência do filme o seu cartão de visitas para Kanakawa e nele há um endereço de um website, reforçando a idéia de que ela se trata de um ser pertencente ao ambiente virtual, mas não necessariamente ao onírico, e transfere para um artifício cotidiano essa idéia: a maioria das pessoas está acostumada com a internet, seja usando-a diretamente ou seja pelos efeitos que

---

<sup>12</sup> TSUTSUI, Yasutaka. *Paprika*. Japão: Chūōkōron Shinsha, 1993.

ela causa na sociedade, e portanto é mais fácil compreender a interação entre Kanakawa e Paprika dentro de um ambiente virtual como a internet. A maior parte dos cenários de *Paprika* são locais onde se pressupõe suspensão de realidade e de instigação imaginativa: o parque de diversões onde Himuro é encontrado quase morto e que se chama “Dreamland”, literalmente “terra dos sonhos”; o centro de pesquisa científica onde os protagonistas trabalham e se reúnem, que apesar de não ser um ambiente místico, trata-se de um ambiente de transformação e de descobertas que muitas vezes se assemelham a própria idéia de magia; o circo onde o filme começa; a sala de cinema onde Kanakawa e Paprika se encontram. A ambientação do filme parece constantemente procurar a quebra de expectativa e a suspensão de crença que leva o espectador a questionar sua interpretação ao longo da obra; talvez para que esta obra seja interpretada, e não compreendida?

Quando Kanakawa se vê diante do desfile surreal na cidade, ele questiona se ainda está sonhando, uma das figuras virtuais do filme responde a ele que sim, o mundo inteiro está sonhando, a trama rejeita a última possibilidade de interpretação fechada e força o espectador a questionar suas conclusões até o final do filme e de certa forma ganhamos “permissão” para interpretarmos o que quisermos, afinal os parâmetros de realidade agora pertencem coletivamente ao mundo dos sonhos, dos quais ativamente fazemos parte, e tudo se torna possível. O DVD brasileiro de *Paprika* traz a frase “agora é a vez do seu cérebro entrar no mundo da animação” e talvez seja essa a explicação mais simples sobre o porquê de *Paprika* ter ultrapassado as resistências postas ao anime: o filme se passa no mundo da animação, e lá tudo é possível, inclusive assistir aos seus próprios sonhos, e todos podem se identificar com isso.

## **ii. PERFECT BLUE**

*Perfect Blue* foi lançado em 1997, mas no início da década de 2010 o filme retomou espaço em discussões, especialmente na internet, por conta do

lançamento de *Black Swan*<sup>13</sup>, de Darren Aronofsky. Assim como *Inception*, *Black Swan* compartilha semelhanças incríveis com a obra de Kon, semelhanças que se estendem até ao nome das protagonistas: a heroína de Aronofsky, uma bailarina “virginal” que entra em conflito ao ser escalada para interpretar os papéis principais dicotômicos de O Lago dos Cisnes de Tchaikovsky, chama-se Nina, enquanto a heroína de Kon, uma *idol* que decide trocar os palcos e a sua imagem romântica por uma carreira como atriz e começa a sofrer os efeitos de distanciar-se da própria personalidade, chama-se Mima. O filme estadunidense também possui cenas que parecem ter sido feitas como uma homenagem à obra de Kon, porém seu diretor nega a influência (mesmo tendo Aronofsky comprado os direitos de *Perfect Blue* para reproduzir uma cena, quadro a quadro, em seu filme *Requiem for a Dream*). De qualquer forma, a obra japonesa recebeu uma atenção especial no período após o lançamento e sucesso comercial de *Black Swan*, e novamente iniciaram-se discussões a respeito da possível relação entre a obra de Kon e o meio *live-action*, por *Perfect Blue* ser considerada uma obra mais “realista” do que, por exemplo, *Paprika*.

Mima é apresentada inicialmente como uma *idol*, um termo usado para um tipo específico de artista pop muito comum na Ásia. Contrário ao conceito mais comum de artista pop ocidental, *idols* são “fabricadas”<sup>14</sup> para serem bons exemplos, modelos dentro e fora dos palcos: suas vidas pessoais e imagens são rigidamente controladas, há uma expectativa de perfeição em suas performances em todos os fronts, seja cantando, dançando, interagindo com os fãs, comprometendo-se com o conceito artístico da apresentação, e é mais do que comum que *idols* envolvam-se em outros tipos de trabalhos, como ser modelo fotográfica, modelo de passarela, participar de programas de variedades e atuar em pequenos ou grandes papéis em filmes e dramas para TV. *Idols* são em si uma fantasia viva, uma espécie de produto que vende aos fãs uma fantasia de perfeição constante: elas são publicamente como personagens fictícios, ou pelo

---

<sup>13</sup> *Black Swan*. Direção: Darren Aronofsky. Produção: Scott Franklin. Estados Unidos: Fox Searchlight Pictures, 2010. 108 min., Dolby, Color, 35 mm.

<sup>14</sup> Também há *idols* do sexo masculino, porém para o efeito dessa discussão, vamos tratar mais as expectativas ligadas ao sexo feminino neste meio.

menos personas fictícias. Porém após ser escalada para fazer um pequeno papel em um drama policial para TV, Mima decide investir completamente em uma carreira como atriz, deixando para trás a *idol*. Não importa o caminho que Mima escolha, ela está fugindo de uma fantasia para outra: ser uma *idol* significa viver a fantasia, enquanto como atriz ela *convive* com a fantasia. De uma forma ou de outra, o espectador está constantemente dividido entre uma imagem real e a imagem além-do-real de Mima, sua persona real x sua persona *idol* x sua persona atriz. A própria Mima tem dificuldades em distinguir-se, e é em cima disso que o filme se desenrola.

As primeiras sequências do filme acontecem *in media res*, com a cena de Mima voltando trivialmente para casa depois de fazer compras intercalando-se com a clara lembrança de Mima revelando no seu perturbador e agressivo último show como parte do CHAM, o trio *idol* do qual ela fazia parte, que ela iniciará sua carreira como atriz, exclusivamente. Aqui, o filme direciona o espectador a acreditar que, apesar do tom misterioso e sombrio do filme, há uma linearidade, uma separação clara entre o real e o surreal (uma extrapolação da realidade, como um sonho) ou irreal (falso simplesmente, como uma alucinação), e apresenta a mente de Mima e a sua visão dos acontecimentos como a janela por onde o filme será visto, portanto se Mima está confusa, o espectador também estará, partindo da premissa básica do anime de que apenas o que se quer ser comunicado estará na tela.

A carreira de Mima está em grande parte na mão de outras pessoas. Ela é jovem e em algum nível ingênua, tem uma voz suave e constantemente ao longo do filme ela esconde seus sentimentos negativos para não causar incômodo a ninguém. Ao longo do filme, as pessoas que a rodeiam - principalmente os homens - são constantemente manipuladoras, rudes e sufocantes, todos tentam tirar algum tipo de vantagem sobre Mima, até seus supostos admiradores. Os “fãs” de Mima aparecem em vários momentos diferentes do filme, sempre discutindo em detalhes as novidades sobre sua carreira, indicando que eles se dedicam a acompanhá-la, porém raramente se ouve um elogio ou um comentário positivo vindo destes homens, que parecem só acompanhar Mima para julgá-la da forma mais sexista possível sob a justificativa de se tratar de uma crítica a cultura pop; a equipe de filmagem e os executivos e produtores por trás da série de TV em que

Mima atua, que tem como objetivo explorar fisicamente a transição e o *momentum* dela na mídia, de um jeito muito semelhante ao que acontece com ex-artistas da Disney no ocidente; as próprias ex-companheiras na banda CHAM aparecem em determinado momento zombando de Mima, implicando que ela seria promíscua e não teria problema de “abrir as pernas”. Porém há duas pessoas que ao longo de todo o primeiro arco parecem zelar completamente pelo bem estar de Mima, mesmo que de forma bizarra ou inapropriada: Rumi, a agente de Mima e figura materna que a acompanha o tempo todo e que desde o início se opõe a sua mudança de carreira, e Mimania, o codinome de um *stalker* que acredita ter um relacionamento “íntimo” com Mima através de um website que supostamente é escrito por Mima. Tanto Rumi quanto Mimania tem a mesma preocupação: que a imagem de Mima será manchada pelos sacrifícios que ela está disposta a fazer para ser levada a sério como atriz. O primeiro sacrifício já é extremo: é oferecida a ela uma cena de estupro violenta que será o ponto de virada para a personagem de Mima, e conseqüentemente de sua carreira. Ela é coagida pelos homens que a rodeiam, que assumem uma associação entre a violência sexual da cena à maturação que Mima busca, e relutantemente ela aceita.

A infame cena de estupro pode ser classificada como um momento surreal graças novamente ao meio em que foi concebida. A personagem de Mima encontra-se no palco central de um clube de strip-tease onde ela será segurada e violentada por vários homens. Os atores e a equipe a observam atentamente, todos com a mesma expressão, que pode ser interpretada como curiosidade *voyeur*. Mima está com uma fantasia de uniforme de empregada doméstica, sentada com os joelhos fechados e os braços cobrindo os seios, visivelmente desconfortável. Ela espera até a contagem regressiva para o início da ação para descobrir o corpo, e imediatamente antes da música começar a tocar alta, num estopim seco, temos uma panorâmica dos atores que estão em volta de Mima: suas expressões após o ‘ação!’ do diretor são as mesmas de antes, dando a impressão de que suas reações maliciosas àquela situação de Mima não se tratava de atuação. A cena começa com Mima dançando e sorrindo e tirando suas peças de roupa gradualmente, a platéia ao seu redor crescendo em excitação. Não vemos o momento em que as coisas fogem do controle, pois a cena corta para a sala de controle, onde há parte da equipe, executivos e Rumi, que observa

a cena imóvel com uma expressão de morbidez. Um dos executivos diz “*ex-idols* realmente fazem ótimas cenas!” de forma quase zombeteira, e fica claro naquele momento que todo o sacrifício de Mima, todo o desconforto e vulnerabilidade daquela situação estava sendo feita para o olhar masculino, não diferente dos “fãs” de Mima que aparecem ao longo do filme a criticando-a e objetificando-a. A cena é famosamente perturbadora porque é difícil diferenciar os homens que agredem e manipulam Mima dentro e fora de cena. Todos têm a mesma expressão, olhos fixos e atentos e uma espécie de sorriso sádico no rosto; além disso, da mesma forma que ocorre no caso supracitado da mulher adulta saindo do carrinho de brinquedo em *Paprika*, em *Perfect Blue* não há parâmetro de realidade para distinguir nosso olhar. O que vemos é o que acontece. Quando um dos homens agarra os pés de Mima e a derruba no chão, a constante suspensão de realidade do filme nos deixa em dúvida sobre a extensão da atuação. Como distinguir o que é falsa violência e o que é a verdadeira violência se ambas têm a mesma aparência e funcionam da mesma forma?

Quando a cena parece estar prestes a ficar violenta demais para ser assistida, o diretor grita “corta!” e somos desconfortavelmente lembrados de que aquilo, em algum nível, não se trata da realidade. Mima está deitada com as costas no chão e um homem em cima dela segura seus pulsos, e eles precisam manter essa posição durante a pausa do diretor. O ator sussurra um pedido de desculpas para Mima, que prontamente responde que está tudo bem, que não tem problema, quase com um sorriso no rosto. Imediatamente depois, o diretor grita que em seguida haverá a cena de estupro. Somos desconfortavelmente colocados em um ponto de vista atrás das câmeras, vendo o que claramente se trata de uma atuação, e portanto falso, ou no mínimo uma extrapolação do real, e em seguida somos levados para um quadro fechado no corpo de Mima, quase claustrofóbico, como se estivéssemos postados exatamente na borda do palco onde ela está sendo violentada. A cena continua, os homens exaltados em excitação com a cena, e novamente ela é interrompida logo quando a violência está prestes a atingir seu ápice. Somos novamente postados atrás das câmeras, constantemente lembrados, quase que de forma provocativa, de que nada daquilo é real. O desconforto é real, mas a violência não. Enfim, a personagem de Mima é estuprada. A expectativa é que a câmera seja afastada e que sejamos levados

para outro lugar mais confortável, como é comum em cenas de violência misógina - porém permanecemos focados em Mima, especialmente no seu rosto, que aparece transmitido em várias telas de televisão, por vários ângulos diferentes. O espetáculo da violência é televisionado, e portanto pertence apenas a um mundo de fantasia, de faz-de-conta, porém fincado em uma violência tão real que o espectador, assim como os personagens presentes na cena, não conseguem diferenciar se o que estão vendo é repulsivo por ser real ou por ser *surreal*. Em determinado momento, Mima se perde na cena e deixa de atuar, o trauma em tempo real desenvolvendo-se nela toma conta e ela perde a consciência, sendo levada a uma memória da platéia chamando seu nome nos seus tempos de *idol*: é o lugar para onde ela escapa da realidade horrorosa do seu presente. Porém a própria idéia de que isso seria um lugar melhor mostra o quão perdida em uma fantasia da própria vida Mima estava: ela escapa de uma fantasia para outra, e em todos os momentos suas sensações e ações são controladas pelo humor de outras pessoas, especialmente homens. Não vemos o encerramento da cena. Tudo parece um sonho, que inicia e termina em momentos confusos e nos deixa em dúvida sobre o que vimos de fato.

Em *Perfect Blue*, assim como em *Paprika*, o mundo virtual da internet é usado literalmente como artifício para criar um momento de hesitação: Mima descobre um website chamado “O Quarto de Mima”, um blog cujo autor clama ser a própria, e descreve seus passos em um detalhe preocupante. Se em *Paprika* o mundo virtual era apresentado para integrar a realidade ao subconsciente de quem o acessava, em *Perfect Blue* a internet representa uma quarta persona possível de Mima, uma persona que se manifesta diretamente a partir do olhar de um Outro sobre ela, e a ansiedade de se ver reproduzida por este Outro pauta toda a dissociação de Mima com a própria personalidade ao longo do filme. O mundo virtual é um veículo alucinatório que interfere constantemente com a capacidade de Mima de ver a si própria e reconhecer-se.

Os homens que se aproveitam de Mima são assassinados brutalmente, um a um, por Mimania, que acredita comunicar-se com a verdadeira Mima através do blog, que agora traz textos de descontentamento e que mostram os verdadeiros sentimentos de Mima, ainda que não sendo escritos por ela. Mimania acredita que a Mima que acompanhamos é uma impostora e tenta matá-la, mas não sem antes



tentar estuprá-la violentamente em uma pavorosa alusão à cena da personagem de Mima, trazendo-nos novamente à noção de que o que vimos anteriormente não foi totalmente fora da realidade. Enfim, o único homem que parecia proteger e se preocupar com Mima ao longo da trama (ainda que de forma inapropriada e bizarra) a trai. Ela escapa por um triz, martelando a cabeça de Mimanía e deixando-o desacordado no chão, apenas para se ver novamente em frente às câmeras, sendo aplaudida pelo que aparentemente tratou-se apenas de uma cena. Mimanía não está lá, e aparece morto em seguida enquanto Rumi leva uma traumatizada e exausta Mima para casa.

O final do filme oferece uma solução para a realidade diegética: Rumi, obcecada por Mima e ela própria sofrendo de dissociação da própria realidade e completamente envolta em uma fantasia, estava por trás dos assassinatos e da violência contra Mima. Ela leva Mima ao seu apartamento, que é decorado para ser igual ao quarto de Mima, e fica óbvio que ela é quem estava por trás do blog e da associação com Mimanía. Rumi coloca uma “fantasia” de Mima, emulando suas roupas dos tempos de CHAM e seu cabelo, e pelos olhos de Mima, vemos a sua imagem refletida, e apenas em reflexos espelhados podemos ver a figura gordinha e atarracada de Rumi enfiada no vestido de babados cor-de-rosa e uma peruca. Rumi persegue Mima com intenção homicida pela cidade de forma mágica, assumindo a figura semelhante a de uma fada, saltitando brilhante e sem esforço pela cidade enquanto Mima corre desesperada por sua vida. Em determinado momento, vemos Rumi refletida em um espelho suada, correndo afobada e com uma expressão maníaca, porém a imagem que está sendo refletida é a de uma Mima perfeita e sorridente. Assim como em *Paprika*, a trama apresenta como resolução um sonho coletivo, em que a loucura e personalidade obcecada de Rumi “infectam” a mente de Mima por ela estar em um momento de transição e maturação e vulnerabilidade, e portanto o que vemos não se trata apenas de uma dualidade entre real *versus* surreal *versus* irreal e sim de uma representação fantástica daquilo que pode ser considerado ilusão ou não; é provavelmente impossível entrar em um consenso acerca do que é este filme, pois, como dissemos anteriormente sobre a obra de Kon, é preciso interpretá-la, e não compreendê-la.

## CAPÍTULO 3 – Sobre Hayao Miyazaki

Hayao Miyazaki é comumente apontado como o maior expoente atual da animação no mundo. Sua carreira, apesar de marcada por vários hiatos e promessas de aposentadoria, está presente no meio da animação desde 1960 e é uma das mais bem-sucedidas da história do anime, com diversos de seus filmes quebrando recordes de bilheterias no Japão, recebendo prêmios que comumente tem outros destinatários - como o Oscar de Melhor Animação que ganhou em 2003 por *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, o único anime a conseguir tal feito até hoje - e consolidando-o como um dos nomes mais discutidos, analisados e reverenciados da história da animação. Suas obras têm uma afinidade especial com o fantástico, pois seus cenários raramente têm desenvolvimentos pautados no universo “real”. Seu repertório envolve um mundo que é como o nosso, mas com valores e uma espécie de ética que é pertencente a um mundo idealizado, por vezes mágico. A fantasia de Miyazaki, diferente das obras analisadas anteriormente, está principalmente em seus personagens e seus cenários.

### ***i. TONARI NO TOTORO***

*Tonari no Totoro* é argumentavelmente o filme mais “infantil” de Miyazaki, não somente pela demografia de seu público-alvo e admiradores, mas por se tratar de uma história focada em e ativamente carregada por crianças. Ambientado num Japão “pré-televisão”, de acordo com o próprio Miyazaki (2009, p. 350), o filme nos apresenta seu cenário fantástico logo no primeiro momento do filme. Satsuki, com cerca de dez anos, e Mei, com quatro, são levadas por seu pai para sua nova casa, atravessando um longo caminho de fazendas, templos, jardins, árvores, rios.

Não há comércio visível em lugar nenhum, indústria muito menos. Apenas densa natureza e trabalhadores rurais. A casa está no meio de tudo isso, sem portões ou muros, separada da estradinha principal apenas por um túnel de árvores. As duas irmãs correm excitadas para explorar os arredores: a natureza não as assusta, tampouco o estado da casa, corroída pelo tempo e por ter ficado vazia por muito tempo. Satsuki guia Mei a todo momento, a menor imitando os trejeitos e falas da irmã mais velha de forma a parecer mais “adulta”, mas Satsuki não parece ter qualquer resistência a isso, algo que seria comum e até esperado em uma relação entre irmãs com tanta diferença de idade. É argumentável até que Satsuki parece infantilizar seu comportamento para equiparar-se ao de Mei ao longo do filme, algo que comentaremos mais tarde.

Seu pai não as pressiona nem as limita, e sim as encoraja, uma atitude que é constante no filme e uma divergência refrescante em relação a outras obras do tipo: Satsuki e Mei têm imaginações livres e não são repreendidas por brincarem, tampouco são desacreditadas quando revelam aos pais suas aventuras e anseios, que poderiam muito bem ser interpretados como pura imaginação, faz-de-conta. Em histórias do tipo, os adultos comumente são um obstáculo na narrativa, usando de valores e lógicas realistas, como segurança, para impedir uma aventura mágica, por exemplo, ou simplesmente não existem ou não estão por perto para interferir ou sequer reconhecer os eventos fantásticos ocorrendo na obra. *Totoro* apresenta adultos que não apenas participam mas investem nesse aspecto das crianças protagonistas, oferecendo uma abertura para que a história possa se desenrolar mais livremente e mais focada na relação das crianças com elas mesmas e com o desenvolvimento da trama do que no conflito entre magia x real.

Ao explorarem a casa, Mei e Satsuki encontram seu primeiro objeto fantástico: pequenos seres de cor preta que parecem ser carvão vivo que fogem assim que são revelados ao sol, chamados *susuwatari*. As duas resolvem encontrá-los sozinhas, levando-as até um quarto no andar de cima da casa, longe da presença dos adultos, onde os *susuwatari* estão escondidos, em uma fenda na parede. Satsuki, porém, é distraída ao ver seu pai e o ajudante trazendo com dificuldades um armário para dentro de casa e imediatamente deixa de lado a “aventura” com Mei, demonstrando um reflexo maduro de sua personalidade, que

prioriza suas responsabilidades à seus momentos de lazer. A menor, entretanto, permanece tenaz observando a fenda na parede, mesmo apreensiva. Os *susuwatari* se revelam novamente quando ela toca o buraco onde eles estão e ela tenta prender um em sua mão para levar aos adultos, mas há apenas fuligem em suas mãos e pés quando ela os alcança. Seu pai e Obaa-chan, uma senhora que age como uma espécie de governanta da casa, não reprimem a descoberta de Mei, entretanto, e a senhora faz uma importante revelação: “eu podia vê-los quando era pequena, agora vocês também podem”. Novamente, os eventos fantásticos orbitam ao redor da idéia de infância, inocência e, em algum nível, imaginação, e podem se desenrolar com mais liberdade pois não há uma repressão adulta sobre eles.

Por outro lado, a sequência inicial de exploração da casa também representa outra fantasia, ou uma ilusão, dependendo do ponto de vista: o filme leva cerca de 22 minutos para introduzir ao espectador a dura realidade da mudança da família, que foi da cidade para aquela área rural para ficar mais perto do hospital onde a mãe de Satsuki e Mei está internada com uma longa e grave doença. Miyazaki conta em uma das entrevistas inseridas em seu livro *Starting Point* que casas como aquelas eram comuns antigamente, casas onde pessoas doentes poderiam se recuperar longe do estresse da cidade ou morrer, confortavelmente. Alguns autores consideram importante destacar que o próprio diretor teve uma experiência semelhante quando sua mãe sofreu de tuberculose vertebral e teve de passar anos no hospital antes de ser levada para convalescer em uma casa deste tipo, pois visto sob este ponto de vista, *Tonari no Totoro* pode ser considerado um filme com algum aspecto autobiográfico, e que portanto os eventos fantásticos representados no filme seriam simplesmente a forma imaginativa - “falsa” - das crianças de compensar a ausência e o medo da perda da mãe. Napier enfatiza este aspecto ao comentar a análise de Yoshiyuki Shimizu:

Shimizu assinala a qualidade reconfortante do totoro, especialmente a tendência da criatura a aparecer em momentos particularmente solitários. Exemplos são o primeiro encontro, quando Mei é deixada por conta própria, ou a primeira vez que Satsuki de fato vê o totoro quando as duas garotas estão sob a chuva em um solitário ponto de ônibus esperando que seu pai volte para casa. Ao invés disso, o totoro aparece e Satsuki o empresta um guarda-chuva, “quase como se ela estivesse emprestando-o para seu pai”. Muito mais do que a paternidade, entretanto, o totoro evoca uma mãe calorosa e acolhedora, não apenas em seu corpo confortável e peludo, mas no

“gato-ônibus” que ele invoca em duas ocasiões no filme, outra criatura peluda que na cena climática literalmente se abre para envolver as meninas “em um abraço que dá a impressão das conexões calorosas e táteis de uma mãe”. (NAPIER, 2005, p. 160, tradução nossa).

Esta visão tem como foco principalmente as ações e eventos que ocorrem em torno de Mei, a primeira a encontrar o totoro e quem se apegua mais fortemente ao aspecto mágico da casa. De certa forma, Mei é quem “ativa” os acontecimentos fantásticos, enquanto Satsuki (por ser mais velha, talvez, como indicou a revelação de Obaa-chan) participa passivamente ou apenas como encorajadora da irmã. Mei é quem vê, de fato, os *susuwatari*; Mei é quem encontra o totoro na floresta enquanto Satsuki está na escola; é quando Mei está literalmente caindo de sono enquanto espera na chuva pelo retorno do pai que o totoro aparece e revela-se pela primeira vez para Satsuki. Até mesmo na sequência em que os totoro aparecem no jardim para fertilizar as sementes que as irmãs plantaram e fazê-las crescerem magicamente, a mais velha é quem acorda a mais nova para mostrar a ela o evento fantástico, porém no dia seguinte é apenas a menor que acredita que tudo não se tratou de um sonho. Mei é participante ativa na fantasia a todo momento, enquanto Satsuki parece apenas participar do faz-de-conta da irmã.

Satsuki possui uma característica conflitante dicotômica que pode ser explicada pela sua situação extrema: ela age de forma extremamente infantil em alguns momentos e com natural maturidade em outros. Há uma cena particular em que Satsuki escreve à mãe uma carta em que ela relata, em *voice-over*, que Mei encontrou um totoro. Ela pausa, reflete por um momento e aí adiciona: “espero que eu possa vê-lo em breve também”, no que pareceu ser uma mudança entre um relato da alegre infantilidade da irmã para um relato da sua própria fragilidade infantil. Satsuki parece infantilizar seu comportamento em vários momentos do filme em uma tentativa de indicar aos pais que, por ainda ser “muito criança”, ela não consegue compreender totalmente a complexidade e gravidade da situação familiar, relaxando-os da preocupação de ter que lidar com esse aspecto do problema. Em outra cena que indica que seu amadurecimento a afasta do universo fantástico, Satsuki vai a noite sozinha buscar lenha no quintal de casa e é quase carregada por um vento misteriosamente forte. Ela observa a

gigantesca canforeira que tange a propriedade, mas não vê nenhum sinal de um totoro ou qualquer coisa mágica. Ela se impressiona com a situação, mas não vê ocorrência fantástica alguma. De certa forma, Satsuki e Mei representam o dilema sobre o real versus surreal da trama, pois enquanto é claro que há uma dicotomia entre as ações de ambas, seus universos frequentemente se tangem e eventualmente se mesclam, deixando o espectador hesitante entre qual versão (ou visão) dos fatos escolher.

É somente na sequência final que os mundos das irmãs realmente convergem: após descobrir que sua mãe não vai voltar para casa no dia esperado por ter contraído uma gripe, depois de uma briga com a irmã mais velha causada pela frustração de ambas, Mei foge para tentar encontrar o hospital e entregar à mãe um milho que ela acredita que vai fazê-la melhorar instantaneamente. Satsuki busca ajuda com Obaa-chan, que mobiliza os moradores das fazendas e casas vizinhas a procurá-la, e ela mesma sai correndo até o ponto de exaustão para encontrar a irmã. A paisagem que na sequência inicial do filme era convidativa e relaxante agora se torna um labirinto opressor onde uma pequena criança pode se esconder em qualquer cantinho. Quando está prestes a desistir, Satsuki torna-se para um último recurso desesperado: ela busca o gigante totoro, seguindo pelo mesmo caminho que Mei relatou ter seguido quando o encontrou pela primeira vez, e encontra-o da mesma forma, caindo em sua barriga peluda e confortável. O totoro a acolhe e invoca o gato-ônibus mágico que a leva diretamente ao encontro da irmã. Sob a tutela e auxílio de adultos, seus esforços acabam sendo infrutíferos, e é somente quando ela entra em contato com o imaginário da irmã que ela consegue criar a identificação necessária para encontrá-la. As irmãs conseguem ir até o hospital, novamente com o auxílio do gato-ônibus, e deixam o milho na soleira da janela do quarto da mãe, que é vista com uma aparência saudável discutindo com o pai delas justamente a maturidade e paciência das filhas ao enfrentar toda essa situação, enquanto ambas descansam sobre uma árvore com o gato-ônibus. Seus pais entretanto não as vêem, mas a mãe exclama que teve a impressão de vê-las sobre aquela árvore, indicando que a cena de resolução que o espectador assiste não é necessariamente real. A fantasia em *Totoro* é apresentada visualmente mas não através do meio, como nas obras anteriormente analisadas, e sim através de um repertório muito mais simples de

ser acessado e muito mais universal do que as experiências específicas do diretor: é uma manifestação visual da imaginação e do tipo de relação que crianças estabelecem entre si mesmas, com o ambiente, com momentos de transição e principalmente sobre a forma com que crianças lidam com situações adversas, amadurecendo a partir delas.

## **ii. MAJO NO TAKKYUUBIN**

A fantasia representada em *Majo no Takkyuubin* é diferente das demais tratadas neste trabalho pois se trata de uma história ambientada em um contexto de fato mágico. Kiki é uma bruxa com todas as características típicas a que tem direito - um gato preto falante, uma vassoura voadora, poderes especiais - porém o elemento fantástico a respeito da história não é sua faceta mágica, e sim sua faceta enquanto pessoa, principalmente como uma garota pré-adolescente passando por um rito de passagem para a maturidade: tradicionalmente ao atingirem 13 anos bruxas como ela precisam sair da casa dos pais e mudar-se para outra cidade onde elas podem treinar suas habilidades mágicas, amadurecerem e servir ao propósito de usar sua magia para ajudar outras pessoas, ao contrário da antiga associação entre bruxaria e ações ruins. A reversão desses tropos, além de acrescentar profundidade à personagem protagonista, também abre uma nova possibilidade para a fantasia, transformando a imagem maligna e vil de bruxas, tornada senso comum especialmente por obras ocidentais como as da Disney, em uma representação de uma heroína com quem o público pode se identificar, especialmente o público-alvo desejado pelo diretor, que é definido justamente por garotas na faixa etária de Kiki.

Enquanto na maioria das obras do gênero a fantasia existe na transferência do núcleo protagonista do mundo real para um mundo mágico ou diferente, como em *Paprika*, ou então na exploração de um mundo fantástico sem necessariamente uma relação direta com o nosso mundo, a fantasia em *Majo no Takkyuubin* ocorre justamente na reversão do gênero: o mundo em que Kiki vive é abertamente mágico, visto que seres humanos convivem com bruxas sem o alarde que isso geraria no mundo real, porém os desafios que ela encontra são extremamente realistas, como a dificuldade em se adaptar a um lugar novo,

conhecer novas pessoas, conseguir estabilidade financeira e profissional e principalmente o enfrentamento da puberdade.

O primeiro elemento fantástico do filme, pertencente a maioria dos filmes de Miyazaki, é que este é um mundo que emula o real, porém há fatores sociais que convenientemente são excluídos da narrativa, como pessoas extremamente violentas: é sabido que existem ladrões neste mundo, por exemplo, pois há uma ocorrência de um policial correndo atrás de um (falso) pedido de socorro por roubo, mas os pais de Kiki não aparentam estar particularmente preocupados com o fato de sua filha, que ainda está em idade pubescente, estar prestes a se mudar sozinha para uma cidade onde ela inevitavelmente dependerá de adultos estranhos para conseguir estabilidade. Existe uma aura de bondade no cenário que, enquanto é perfeitamente *possível*, pois um mundo onde não há pedófilos, por exemplo, parece ser algo atingível em uma utopia, não é *plausível*, pois sabemos dos desafios do mundo real e da violência que ele possui. O cenário criado por Miyazaki é essencialmente realista por tratar de questões diretamente ligadas ao desenvolvimento e às relações humanas, porém é preciso desprender-se de alguns elementos reais que empatam a narrativa, especialmente tratando-se de uma história com uma protagonista feminina e jovem, e isso em si já cria um mundo fantástico.

Kiki é essencialmente uma pré-adolescente buscando independência. É esta a premissa básica do filme. Não se trata de uma pré-adolescente *mágica*, apenas, amadurecendo. O filme explora a magia de Kiki não como um veículo para atingir algum objetivo como a derrota de um vilão, mas como algo que é pertencente a ela intrinsecamente, portanto é suscetível a interferências originadas no estado de espírito de Kiki. A magia também é o que une e separa Kiki das pessoas: na cena em que Kiki chega a cidade grande, as pessoas se impressionam com sua chegada em uma vassoura voadora, porém não leva muito tempo para que essa peculiaridade acenda desconfiança e desconforto nas pessoas; ao mesmo tempo, é a magia de Kiki que a leva a conhecer todas as pessoas amigáveis no seu caminho enquanto ela trabalha no serviço de *delivery*, e todas essas pessoas reconhecem o valor que a magia de Kiki tem, ainda que seja algo muito diferente do comum. Aqui, o elemento mágico, por se tratar de algo descolado do mundo real, toma o local de representatividade de características outras que pessoas



reais possuem e que geram desafios a elas: a magia de Kiki pode tomar o lugar por exemplo de uma veia artística, ou um distúrbio de personalidade, um gosto particular por algo incomum; o espectador reconhece que a magia é uma metáfora e portanto pode se sentir confortável a “substituir” este elemento por outro que ressoe com o seu repertório pessoal.

Mesmo sendo uma personagem essencialmente fora da realidade, os problemas que Kiki enfrentam são particularmente comuns, especialmente no trato que o filme dá a questão financeira. De acordo com Susan Napier, o dinheiro é uma das maiores diferenças entre a obra original, um livro homônimo de Kadono Eiko lançado em 1985.

Ao contrário da obra original, em que Kiki normalmente fazia uma troca de serviços de maneira amigável, é claro que no filme dinheiro e sobrevivência estão fortemente ligados, um contraste não apenas ao livro mas também a virtualmente todos os outros filmes de Miyazaki, que parecem ser ambientados em sociedades ou pré ou pós-capitalistas; *Kiki's Delivery Service* inclui não apenas muitas cenas em que Kiki é diretamente paga por seus serviços mas também cenas de Kiki fazendo compras, preocupando-se que ela não terá o suficiente para adquirir tudo que precisa, e temendo que ela precisará sobreviver de panquecas pelo resto de seu tempo sozinha. (NAPIER, 2005, p. 166, tradução nossa)

Isso pode ser explicado pela preocupação relatada por Miyazaki antes do lançamento do filme, em que ele diz que a preocupação principal na adaptação de *Majo no Takkyuubin* é justamente trazer a narrativa para algo mais aproximado do que garotas na faixa etária de Kiki, também começando a busca por independência não apenas material mas também emocional, possam reconhecer.

Na história original do livro, Kiki superou obstáculos através da força da sua própria bondade. E ao mesmo tempo, ela fez amizade com as pessoas ao redor dela. Ao transformar essa história em filme, entretanto, nós acreditamos que teremos que fazer algumas mudanças. É emocionante ver Kiki desenvolver seus talentos de forma tão maravilhosa, mas muitas de nossas garotas urbanas modernas desenvolveram uma psicologia mais complexa. Para muitas, o esforço para superar os obstáculos para atingir independência se tornou extremamente difícil, precisamente porque elas sentem que nunca foram abençoadas com nada, em primeiro lugar. Nós acreditamos portanto que precisamos examinar o problema da conquista da independência ainda mais do que na história original. Filmes são intrinsecamente uma mídia mais realista, e nós vamos dessa forma mostrar Kiki experimentando ainda mais solidão e frustração. (MIYAZAKI, 2009, p. 263, tradução nossa.)

Não coincidentemente, a única habilidade mágica de Kiki é voar, o que em si já é uma alternativa de origem fantástica para a relação entre o amadurecimento e a independência. Voar é um anseio humano constantemente ligado à ideia de liberdade e escape, sob a premissa de que, com a habilidade de voar, podemos simplesmente sumir de uma situação e aparecer em outra. Kiki, entretanto, utiliza sua habilidade não como uma forma de fugir de seus problemas: até mesmo na cena em que o policial a aborda e repreende por estar causando problemas no centro da cidade, ela não usa a vassoura para escapar, e sim caminha a pé em outra direção. Há um senso de responsabilidade em Kiki, não no sentido moral comum a histórias fantásticas de que a magia não deve ser usada para o mal ou indiscriminadamente, mas no sentido amadurecido de que ser uma bruxa não a faz melhor ou pior do que outras pessoas, e, em um nível mais avançado de análise, é possível que a ideia de utilizar sua magia para escapar de uma situação desconfortável simplesmente não ocorra a Kiki justamente porque a sua magia é intrínseca a ela, e não uma vantagem adquirida sobre outras pessoas.

Muitas histórias sobre “garotas mágicas” foram criadas antes, especialmente para animes de TV, mas as “bruxas” em tais programas geralmente são apenas artifícios para que as garotas possam realizar seus sonhos. Bruxas, em outras palavras, são apenas um meio para que as garotas se tornem estrelas, sem nenhum esforço. A mágica inserida em *Kiki's Delivery Service* não é tão simples ou fácil. Na nossa adaptação fílmica, a magia de Kiki é algo que todas as garotas reais possuem - habilidades limitadas que apenas indicam alguma espécie de talento. (MIYAZAKI, 2009, p. 263, tradução nossa)

O primeiro grande desafio que Kiki enfrenta se dá parcialmente por conta de sua habilidade de voar, quando durante um trabalho ela enfrenta um forte vento, derruba o objeto que precisa ser entregue e acaba caindo sobre um ninho, incomodando os pássaros da região, impossibilitando-a de sobrevoar o local para recuperar o objeto. Ou seja, mais uma vez indo contrária a exploração mais comum de magia em histórias fantásticas, a habilidade de voar de Kiki não se trata de um catalisador de narrativa, desenhado para ser um meio de resolução, e sim exatamente isto: uma *habilidade*, um talento que serve para algumas situações, e outras não. Isso aproxima a personagem e as situações representadas no filme a uma linha de realidade plausível, atenuando o contraste entre realidade e magia, aproximando a diegese a um universo fantástico.

Ao longo do filme, Kiki encontra algumas pessoas que a transformam ativamente e colaboram no seu processo de maturação: a maioria delas, mulheres, e todas representam um nível de amadurecimento e independência que Kiki procura. Osono, a dona da padaria onde Kiki se instala, funciona como uma figura materna postiça que reforça em Kiki a independência material: ela oferece abrigo e uma quase oportunidade de emprego ao permitir que Kiki não apenas abra um negócio “dentro” da padaria, mas que também possa aproveitar da clientela. Ursula, a jovem pintora que mora na floresta, é argumentavelmente uma versão amadurecida de Kiki (NAPIER, 2005, p. 163) e oferece a ela a visão de uma mulher totalmente em contato e dedicada a aprimorar seu talento e sua habilidade principal, o que colabora com a construção da autoconfiança de Kiki que será a chave para a resolução do clímax do filme. Até mesmo as idosas que Kiki ajuda com tarefas domésticas durante uma entrega se tornam modelos de gentileza e de educação, ajudando-a com o trato social tão necessário para a vida sozinha em um novo ambiente.

A relação de Kiki com Tombo, o garoto apaixonado por aviação e que se encanta com Kiki à primeira vista, embora tenha uma inclinação a ser interpretada como uma relação romântica (não apenas pela questão da heteronormatividade que cria expectativa de relações menino x menina automaticamente no público, mas também pela relação entre o momento em que Jiji cria uma aproximação com Lili, uma gatinha da vizinhança, e o momento em que Kiki se aproxima de Tombo) revela um aspecto ansioso da personalidade de Kiki, que tem dificuldade em se conectar com as pessoas em seu novo ambiente, e um choque de culturas até, pois ela vem de uma cidade pequena, enquanto as jovens da sua idade na cidade grande já tem características mais adultas. É simplista interpretar que o momento em que Kiki perde seus poderes de voar e de se comunicar com Jiji é simplesmente por sentir-se insegura em relação à Tombo: ele é simplesmente o catalisador que revela a já presente insegurança e ansiedade de Kiki sobre suas relações. Ela não consegue se identificar com o tipo de feminilidade que encontra no seu novo ambiente e conseqüentemente não consegue se identificar com as moças da cidade, especialmente as amigas de Tombo (que, não coincidentemente, desprezam Kiki pela aparência e pelo fato de ela ser uma garota independente e trabalhadora). Não por acaso o primeiro passo para Kiki

reconstruir sua confiança é isolar-se daquele ambiente e refugiar-se com Ursula numa cabana na floresta, longe do ambiente que a sufoca. Ursula, ao falar sobre suas dificuldades e bloqueios enquanto artista ao longo da vida, cria uma ponte ainda mais firme entre Kiki e o espectador, pois ela traz o aspecto mágico de Kiki para um parâmetro muito mais simples de ser reconhecido pelo público: inspiração. A magia de Kiki, como ressaltado por Miyazaki, não funciona da forma comum em textos fantásticos, como algo garantido ou infalível, e sim como um talento e, como tal, ele requer esforço e inspiração para ser executado. Kiki aproxima-se ainda mais do público, deixando momentaneamente de ser uma garota mágica que não pode voar e passando a ser uma garota talentosa precisando de um tempo para se reorganizar e disciplinar. A pintura que Ursula faz de Kiki voando pelos céus também traz outro aspecto importante para sua recuperação: Kiki compreende que as pessoas a veem como algo belo, não apenas no sentido de ser uma garota bonita, mas por ter uma habilidade especial que a torna bela. Ela compreende que suas capacidades são apreciadas por alguns, e não por outros, e que isso não é determinante sobre quem ou o que ela é, um dos principais passos para atingir maturidade. A sequência final do filme, com Tombo pendurado no dirigível, confirma isso: a tenacidade de Kiki para salvar seu amigo não resolve todos os problemas (ao contrário de uma saída mais esperada para a situação, em que a força do suposto amor de Kiki viria acima de sua insegurança e suas habilidades voltariam sem ela nem perceber), mas seu esforço e concentração aliado ao apoio dos habitantes da cidade a ajudam e ela consegue, com dificuldade, atingir o seu objetivo e salvar Tombo. O motivo pelo qual Kiki corre para salvar Tombo e o motivo que leva Kiki a conseguir tal feito são o mesmo: ela busca um sentimento de *pertencimento*, muito além da apreciação, e Tombo é um símbolo desse sentimento, e é no momento de maior pertencimento de Kiki que ela consegue a sua façanha heroína. Novamente, apesar de estar em uma situação de completa extrapolação da realidade e num contexto de magia, o espectador pode se identificar não com a façanha, mas com a *atitude* de Kiki, que fica entre os valores do nosso mundo real e as possibilidades do mundo fantástico em que ela está inserida.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde o início do projeto que se transformou neste trabalho, nosso maior intuito era o de explorar e aprender mais sobre o anime e, a partir de uma observação séria, gerar interesse em um possível leitor. Durante o desenvolvimento desse texto houve uma preocupação por vezes até exagerada sobre o espectador e os impactos de diversos textos sobre o mesmo, e muito desta preocupação veio da própria motivação para o desenvolvimento deste trabalho: que ele seja o início de uma curiosidade e investigação maior, tanto para um possível leitor quanto para a própria pesquisa pretendida aqui. Portanto não concluímos, com este texto, o objetivo de explorar o anime. Por ser um campo com tantas carências e sensibilidades próprias, há muitas lacunas de interesse ainda a serem preenchidas; nosso interesse, ao fim desde trabalho, apenas aumentou. Por vezes se fez necessário exercer alguns “cortes” ao longo do texto e fugir de discussões e análises sobre elementos do anime que são tão instigantes para nós quanto os poucos que indicamos neste trabalho, e cada um destes “cortes” se tornou um novo interesse.

Assim como qualquer manifestação artística, a verdade é que para o anime não existe e não deveria existir um limite para discussões e debates ou para novos questionamentos e novas análises. Ao longo do próprio curso de Cinema foi possível observar a quantidade de autores que não apenas repetem e “reciclam” seus objetos de estudo, mas também a quantidade de constantes atualizações e revisões destes autores. Não há razão para que seja diferente com o anime: além de preencher as lacunas que ainda não receberam atenção aprofundada, é válido que o anime seja discutido novamente, e novamente, e novamente. Esperamos que no futuro esse texto possa ser revisitado e utilizado como um veículo para o desenvolvimento de novos projetos e novas análises também.

Nossas motivações mais objetivas sobre este texto também consistiam em encontrar respostas, se é que existiam, sobre a sensação de esvaziamento de interesse sobre o anime que tivemos não apenas ao longo de nossa pesquisa, mas da graduação em si, e analisar de que forma essa mídia se manifesta e pode ser vista. Concluímos que existe uma ausência de interesse de fato no meio acadêmico a respeito desta mídia, mas que também já há autores preocupados em contribuir para o “preenchimento” deste espaço vazio e também em problematizar este espaço vazio, analisar que outras mídias estão sendo discutidas, representadas e integradas ao imaginário popular, de que forma esses espaços vazios se formam etc. Concluímos também que as razões para este “fenômeno” que exploramos no início deste texto, primeiro apontando para uma teoria sobre o conceito de “infância” no ocidente e em seguida apresentando o conceito de orientalismo, não sanam a questão completamente, mas que ambas por si só já apresentam justificativas satisfatórias, inclusive por comprovarem que nossa impressão inicial não se tratava de uma impressão apenas, e sim de uma conjuntura sociopolítica delineada.

Consideramos que esta pesquisa seja pertinente pois acreditamos na noção de que a animação possui função social e portanto tem potencial transformador. Yoshida argumenta que a característica da animação de ser audiovisualmente metamórfica permite que os realizadores artísticos desta mídia possam expressar suas intenções e ideias de forma mais “flexível” em comparação à obras *live-action* e fotografia convencional (2008, p. 07-08), e a partir desta noção concluímos que a forma da animação permite que ela integre ideologias e percepções sociais aos seus textos de maneira mais eficiente do que, por exemplo, no cinema convencional *live-action*. Portanto, tomamos como plausível e também necessário que textos pertencentes à mídia do anime sejam problematizados e analisados, pois acreditamos que todo objeto com potencial de transformação e ideologização social precisa ser problematizado e submetido à crítica e escrutínio.

Por fim, observamos ao longo desta pesquisa que, apesar de ainda escasso, este é um campo que apresenta mudanças. Inclusive, concluímos, pelo advento da internet e das redes sociais que democratizam o conteúdo globalmente e geram discussão de forma mais ampla dentro e fora de ambientes acadêmicos. É possível observar um aumento não apenas em textos preocupados em variar o tipo de análise feita sobre o anime mas também na expansão do acesso à esta mídia e aos estudos

sobre ela. Em suma, é muito mais fácil “descobrir” o anime do que era duas décadas atrás, por exemplo, quando para o ocidente este conteúdo midiático ainda era transmitido de forma muito seleta (e ideologicamente questionável, como pudemos concluir a partir da apresentação do discurso orientalista) através da televisão, e com os avanços na área de acesso à informação, é possível notar uma maior abrangência de temas e preocupações sobre o anime. Portanto encerramos esta pesquisa não mais com o sentimento de ausência e falta que nos motivou a iniciá-la, mas com uma ampla perspectiva e um forte “pressentimento” de que trabalhos como este tendem a se proliferar ainda mais no futuro próximo.

## BIBLIOGRAFIA

**TORODOV, Tzvetan.** *Introdução à literatura fantástica*. 1. ed. Trad. de Maria Clara Correa Costello. Brasil: Perspectiva, 1980.

**YOSHIDA, Kaori.** *Animation and "Otherness": the politics of gender, racial and ethnic identity in the world of japanese anime*. 2008. 310 pág. Tese de doutorado – University of British Columbia, Vancouver, Canadá, 2008.

**NAPIER, Susan.** *Anime from Akira to Howl's Moving Castle, Updated Edition: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. St Martin's Press, 2005.

**FERNANDES, Adriana H., OSWALD, M. L. B. M.** *A Recepção dos Desenhos Animados da TV e as Relações Entre a Criança e o Adulto: Desencontros e Encontros*. 2005. 41 pág. Artigo – UERJ, 2005.

**POSTMAN, Neil.** *O desaparecimento da infância*. 3. ed. Trad. de Suzana Menescal de A. Carvalho e José Laurenio de Melo. Brasil: Graphia, 1999.

**MIYAZAKI, Hayao.** *Starting Point: 1979-1996*. Trad. de Beth Carry e Frederik L. Schodt. VIZ Media LLC, 2009.

\_\_\_\_\_. *Turning Point: 1997-2008*. Trad. de Beth Carry e Frederik L. Schodt. VIZ Media LLC, 2014



## FILMOGRAFIA

Aladdin. Direção: Ron Clements, John Musker. Produção: Ron Clements, John Musker. Estados Unidos: Walt Disney Pictures. 90 min., Dolby, Technicolor, 35 mm.

Black Swan. Direção: Darren Aronofsky. Produção: Scott Franklin. Estados Unidos: Fox Searchlight Pictures, 2010. 108 min., Dolby, Color, 35 mm.

Inception. Direção: Christopher Nolan. Produção: Christopher Nolan, Emma Thomas. Estados Unidos: Legendary Pictures. 148 min., Dolby, Color, 35 mm.

Majo no Takkyūbin. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 1989. 103 min., Dolby, Color, 35 mm.

Mulan. Direção: Barry Cook, Tony Bancroft. Produção: Pam Coats. Estados Unidos: Walt Disney Pictures. 88 min., DTS, Technicolor, 35 mm.

Paprika. Direção: Satoshi Kon. Produção: Jungo Maruta, Masao Takiyama. Japão: Madhouse, Sony, 2006. 90 min., DTS, Color, 35 mm.

Perfect Blue. Direção: Satoshi Kon. Produção: Hitomi Nagaki, Yoshihisa Ishihara, Yutaka Tōgō, Masao Maruyama, Hiroaki Inoue. Japão: Madhouse, 1997. 81 min., Dolby, Color, 35mm.

Tonari no Totoro. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toru Hara. Japão: Studio Ghibli, 1988. 86 min., Dolby, Color, 35 mm.