



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – JORNALISMO

FELIPE MENDES PINTO

**DESLOCAMENTOS ESPAÇO-TEMPORAIS: ESPACIALIDADES *MA* (間) EM
A VIAGEM DE CHIHIRO, DE HAYAO MIYAZAKI**

FORTALEZA

2019

FELIPE MENDES PINTO

DESLOCAMENTOS ESPAÇO-TEMPORAIS: ESPACIALIDADES *MA* (間) EM *A VIAGEM DE CHIHIRO*, DE HAYAO MIYAZAKI

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social – Jornalismo do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Jornalismo.

Orientadora: Profa. Dra. Gabriela Frota Reinaldo

FORTALEZA

2019

FELIPE MENDES PINTO

DESLOCAMENTOS ESPAÇO-TEMPORAIS: ESPACIALIDADES *MA* (間) EM *A VIAGEM DE CHIHIRO*, DE HAYAO MIYAZAKI

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social – Jornalismo da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Jornalismo.

Orientadora: Profa. Dra. Gabriela Frota Reinaldo

Aprovada em: 10/12/2019

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Gabriela Frota Reinaldo (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Laura Tey Iwakami
Universidade Estadual do Ceará (UECE)

Profa. Dra. Michiko Okano Ishiki
Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP)

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- P728d Pinto, Felipe Mendes.
Deslocamentos espaço-temporais : espacialidades Ma (間) em A Viagem de Chihiro, de Hayao Miyazaki / Felipe Mendes Pinto. – 2019.
97 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Curso de Comunicação Social (Jornalismo), Fortaleza, 2019.
Orientação: Profa. Dra. Gabriela Frota Reinaldo.
1. animação japonesa. 2. comunicação. 3. estética japonesa. 4. Hayao Miyazaki. 5. Ma. I. Título.
CDD 070.4
-

A todas as meninas e a todos os meninos que algum dia, em meio às aulas na escola, sonharam em poder estudar o que amam. Sonho com um mundo no qual todas e todos possam.

AGRADECIMENTOS

Uma pesquisa, descobri ao longo do processo de produção das páginas que agora você tem em mãos, na tela do celular ou do computador, é algo feito a muitas mãos. Mãos que trabalharam em conjunto com as minhas na construção do caminho até aqui. Mãos sem as quais esta pesquisa não seria o que se tornou, o trabalho mais importante da minha vida até o momento. Por isso, tenho muito a agradecer.

Aos meus pais, Roseanne e Edilberto, à minha irmã, Marianne, e à minha avó, Maria do Carmo, por nunca deixarem o meu lado, por jamais terem medido esforços para que eu tivesse amor, saúde, segurança, conhecimento e a melhor educação possível, dentro e fora de casa. Por estarem presentes nos momentos felizes e nos difíceis. Vocês são a base a partir da qual eu pude ter acesso ao mundo, se tenho o que tenho e sou o que sou, é primeiro por causa de vocês.

Ao Eldo, pelo incentivo constante, por acreditar em mim em cada passo do caminho, por estar presente desde o primeiro momento desta pesquisa e muito antes também, pelas indicações, buscas de texto, impressões sobre o andamento do trabalho, por ser a pessoa com quem posso conversar sobre tudo, e que sempre está interessada no que tenho a dizer.

À minha orientadora, professora Gabriela Reinaldo, também grande amiga, por todo incentivo, carinho, paciência, leituras, sugestões, pela coragem de ir além e pelos cafés árabes. Sua maneira de ensinar e de ver a Universidade, a sociedade, a arte e o saber me inspirou em incontáveis níveis a seguir meus sonhos, me mostrou outra forma de ver e de pensar o universo. Nas manhãs daquela disciplina de Semiótica, em 2017, você me apresentou a alguns dos muitos meios de pensar além da caixa, me ensinou que não devemos nos conformar com os limites dela, que podemos ir muito mais longe e descobrir muitos outros caminhos.

Ao Max Valarezo, pelo vídeo no *YouTube*, ponto de partida desta pesquisa, que sem o qual nada das páginas a seguir teria sido possível. Obrigado por se dedicar a popularizar o conhecimento com um conteúdo tão primoroso na internet e chegar até onde a academia não chega.

Aos meus amigos, a família que escolhi, por estarem sempre presentes, do colégio, do prédio, da faculdade, dos grupos de pesquisa e dos de extensão, pelo apoio constante desde 2004, 2009 e 2016, pelas conversas sobre o mundo, pela paciência, pelo apoio, carinho e cuidado.

À professora Laura Iwakami, por tão gentilmente ter me orientado em trabalhos durante o ano de 2019, por ter permitido que eu assistisse às suas aulas de Língua e Cultura Japonesa na Universidade Estadual do Ceará, por incentivar e difundir os Estudos Japoneses no Ceará, apesar de todas as dificuldades que isso também significa, por me inspirar a seguir meus estudos nessa área tão fascinante e por ter aceitado meu convite para integrar a banca avaliadora deste trabalho.

À professora Michiko Okano, de quem o trabalho teve contribuição essencial nesta pesquisa, pelos e-mails gentis e solícitos, pelo incentivo enviado de longe, por ter sido tão atenciosa, cuidadosa e respeitosa, por investir no estudo da arte japonesa e da espacialidade *Ma*, por ter me concedido a honra de avaliar este trabalho.

A todos os meus professores no Curso de Comunicação Social da UFC, por terem guiado o caminho até aqui, por dedicarem a vida ao ensino e por acreditarem na pesquisa no Brasil. Deixo aqui meu agradecimento especial a Cida de Sousa, Gabriela Ramos e Robson Braga, por acreditarem no meu potencial e ouvirem minhas angústias acadêmicas.

À Samira Andrade, professora do curso de língua japonesa do Núcleo de Línguas Estrangeiras da UECE, por ter me apresentado e me instruído nos caminhos desconhecidos desse idioma tão rico que me levou ao interesse crescente pelos Estudos Japoneses.

À Camila Cavalcante, por ser sempre tão atenciosa e prestativa nos atendimentos na coordenação do Curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFC. À Flaviana Pontes, por manter limpas as instalações do Curso, pelos “bom dia’s” sorridentes e simpáticos.

Aos estudantes do Curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFC, por resistirem em meio às situações adversas enfrentadas pelo Curso e por insistirem na importância da educação pública de qualidade e para todos.

À Universidade Federal do Ceará, na qual entrei criança e da qual saio adulto, na figura de todos que entraram em meu caminho e, de alguma maneira, ajudaram-me a trilhá-lo, principalmente àqueles que conferem à Universidade a diversidade que esta deve ter, imperativamente. O mundo é mais bonito no contato com o outro. Juntos, somos diferentes, somos plurais, somos necessários.

Muito obrigado.

「ヘッドフォンをはずすと沈黙が聞こえる。沈黙は耳に聞こえるものなんだ。僕はそのことを知る。」

“Retiro os fones de ouvido e ouço o silêncio. O silêncio é certamente audível. Sei disso.”

Haruki Murakami, *Kafka à beira-mar*, 2002, tradução nossa.

“Nunca se sabe ao certo quando e como começa uma viagem. Algumas vezes, as mudanças são visíveis: malas e álbuns de fotografias empilhados. Mas existem também as viagens íntimas, que acontecem sem que ninguém saia do lugar.”

Christine Greiner, *Poéticas da brevidade: o pensamento japonês nas vanguardas brasileiras*, 2008.

RESUMO

O Ocidente convencionou o silêncio à ausência de comunicação. Numa realidade social que nos exige uma produção constante de signos audíveis e visíveis, a pausa parece ter sido condicionada à falta. No Oriente, contudo, especificamente no Japão, os entre-espços são valorizados, sendo um elemento relacionável a diversos aspectos estéticos da cultura do país (OKANO, 2007). Diante disso, realizamos um estudo sobre potencialidades comunicativas das manifestações do signo estético japonês *Ma* (間) no longa-metragem *A Viagem de Chihiro* (千と千尋の神隠し, *Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001), do cineasta Hayao Miyazaki. Tivemos como objetivo buscar uma discussão sobre a importância e a centralidade de *Ma* para a construção imagética, estética, narrativa e sonora do filme, suscitando um debate sobre a imperativa pluralidade de meios de conceber a comunicação. Para tal, discorreremos sobre cultura de massas (MORIN, 2018), sobre cultura pop (LUCIE-SMITH, 2000) e sobre o conceito lotmaniano de semiosfera a partir da Semiótica da Cultura (MACHADO, 2007). Contextualizamos a indústria de animações no Japão (FARIA, 2008; NAPIER, 2007; SATO, 2005), além de apresentar a trajetória cinematográfica de Miyazaki (CAVALLARO, 2006). Em seguida, dedicamo-nos à explanação de *Ma*, estando este inserido no contexto da cultura japonesa (OKANO, 2007, 2008, 2014, 2016). Tecemos comentários sobre suas manifestações em diferentes segmentos culturais. Nesse momento, apoiamo-nos também nas proposições da Semiótica peirceana no que diz respeito à fenomenologia (PEIRCE, 2008). Voltamo-nos, então, ao filme em questão. Discorreremos sobre o enredo do longa, os diálogos com outras produções que têm a viagem como temática, as questões exploradas na obra e o contexto mercadológico no qual esta se inseriu (CAVALLARO, 2006; NAPIER, 2018; OLIVEIRA, 2016). Por fim, discutimos alguns elementos que evidenciam as materializações de *Ma* no longa, como a evolução da personagem, passando pela composição visual e sonora da obra e pela inserção de objetos, temas ou cenários no decorrer do filme. A pesquisa nos apontou para a importância de conceber outras maneiras que não a ocidental para a produção de sentido no cinema, percebendo o silêncio, a pausa e o vazio como elementos estruturantes na construção da comunicação.

Palavras-chave: animação japonesa; comunicação; estética japonesa; Hayao Miyazaki; *Ma*.

ABSTRACT

The West has put silence in the place of lack of communication. In a social reality that demands a constant production of audible and visible signs, the pause seems to have been conditioned to absence. In the East, however, specifically in Japan, the interspaces are valued, being an element related to various aesthetic aspects of the country's culture (OKANO, 2007). Given this, we conducted a study on the communicative potential of the manifestations of the Japanese aesthetic sign *Ma* (間) in the feature film *Spirited Away* (千と千尋の神隠し, *Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001), by the filmmaker Hayao Miyazaki. We aimed to seek a discussion about the importance and the centrality of *Ma* for the imagetic, aesthetic, narrative and sound construction of the film, raising a debate about the imperative plurality of means of conceiving communication. For such, we discuss about mass culture (MORIN, 2018), about pop culture (LUCIE-SMITH, 2000) and about the Lotmanian concept of semiosphere from the Semiotics of Culture (MACHADO, 2007). We contextualized the animation industry in Japan (FARIA, 2008; NAPIER, 2007; SATO, 2005), as well as presented Miyazaki's cinematic trajectory (CAVALLARO, 2006). Then we dedicated ourselves to the explanation of *Ma*, being inserted in the context of Japanese culture (OKANO, 2007, 2008, 2014, 2016). We commented on its manifestations in different cultural segments. At this point, we also relied on Peirce's Semiotic propositions regarding phenomenology (PEIRCE, 2008). We then turned to the movie in question. We discussed the plot of the feature, the relations with other productions that have travel as a theme, the issues explored in the work and the marketing context in which it is inserted (CAVALLARO, 2006; NAPIER, 2018; OLIVEIRA, 2016). Finally, we discussed some elements that highlight *Ma's* materializations in the feature, such as the evolution of the character, the visual and sound composition of the work and the insertion of objects, themes or scenarios throughout the film. The research pointed us to the importance of conceiving other ways than the western one for the production of meaning in the cinema, perceiving the silence, the pause and the emptiness as structural elements in the construction of communication.

Keywords: japanese animation; communication; japanese aesthetics; Hayao Miyazaki; *Ma*.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 — Arte Pop. *Marilyn Diptych* (1962) e *Latas de Sopa Campbell* (1962), ambas de Andy Warhol. Fonte: Wikipédia.

Figura 2 — Soldados hasteando a bandeira dos EUA em solo japonês após a batalha de Iwo Jima (1945) e *McDonald's* com fachada escrita em *katakana*, respectivamente. Fonte: G1 e Tadaima.

Figura 3 — *Astro Boy* (鉄腕アトム, *Tetsuwan Atomu*, 1963-68). Fonte: YouTube.

Figura 4 — *Akira* (アキラ, 1988), de Katsuhiro Otomo. Fonte: Reprodução.

Figura 5 — *Seu Nome* (君の名は, *Kimi no Na wa*, 2016), de Makoto Shinkai. Fonte: Reprodução.

Figura 6 — *A Grande Onda de Kanagawa* (神奈川沖浪裏, *Kanagawa oki nami ura*, 1830-1833), de Katsushika Hokusai. Uma das mais conhecidas obras ukiyo-e. Fonte: *Metropolitan Museum of Art, New York City*.

Figura 7 — *No. 6* (2011) e *Boku no Hero Academia* (僕のヒーローアカデミア, 2016 -), respectivamente. Fonte: Reprodução.

Figura 8 — *Sekai-ichi Hatsukoi* (世界一初恋, 2011) e *Gravitation* (グラビテーション, 2000), respectivamente. Exemplos de animês *yaoi*. Fonte: Reprodução.

Figura 9 — *Gen Pés Descalços*, *Túmulo dos Vagalumes* e *Vidas ao Vento*, respectivamente. Fonte: IMDB.

Figura 10 — Planos comparativos entre *Perfect Blue* (1997) e *Cisne Negro* (2010). Fonte: RIRCA.

Figura 11 — *Ghibli Museum* (三鷹の森ジブリ美術館, *Mitaka no Mori Jiburi Bijutsukan*), Museu do Studio Ghibli, em Tóquio. Fonte: Coisas do Japão.

Figura 12 — *Encontros e Desencontros* (*Lost in Translation*, 2003), de Sofia Coppola. O filme apresenta Tóquio pelo olhar de uma cineasta ocidental. Fonte: Reprodução.

Figura 13 — *Godzilla* (ゴジラ, *Gojira*, 1954), de Ishirō Honda, e *Yayoi Kusama, Louis Vuitton shop window display with Tentacles*, 2012/2015 (Foto: Vegard Kleven). Fontes: IMDB e *My News Desk*.

Figura 14 — Casa japonesa tradicional. Identificamos a importância da penumbra na composição estética do aposento. Fonte: Rethink Tokyo.

Figura 15 — *Pine Trees screen* (松林図 屏風, *Shōrin-zu byōbu*, 1595), de Hasegawa Tōhaku. Fonte: Wikipédia.

Figura 16 — *Frutas* (1910), de Kokei Kobayashi e *Folhas Caidas* (落葉, *Rakuyō*, 1909), de Hishida Shunsō. Fontes: Wikipédia.

Figura 17 — Exposição de obras de Tomie Ohtake, 2010-2011. Fonte: Instituto Tomie Ohtake.

Figura 18 — *Quatro Estações* (1970), de Tikashi Fukushima. Obras analisadas por Moreno (2012). Fonte: Espaço Arte.

Figura 19 — *Genkan* na entrada de uma residência japonesa. Fonte: *Here and There Japan*.

Figura 20 — *Kyu Shiba Rikyu Garden*, em Tóquio, e Jardim de Versailles, respectivamente, com sistemas de organização diferentes. Fonte: Japão em Foco e site oficial do Palácio de Versailles.

Figura 21 — Chihiro observando o mar. Fonte: *Studio Ghibli*/Reprodução.

Figura 22 — Museu de Arte de São Paulo. Fonte: Folha de S. Paulo.

Figura 23 — *Parangolé*, de Hélio Oiticica. Fonte: Arte Ref.

Figura 24 — Chihiro resiste a explorar o local. Após ceder, junta-se à sua família. A garota observa a cidade vazia. Pais de Chihiro são transformados em porcos. Fonte: *Studio Ghibli*/Reprodução.

Figura 25 — Personagens voam ao viajar em diferentes obras de Miyazaki. *Nausicaä do Vale do Vento*, *O Serviço de Entregas da Kiki*, *A Viagem de Chihiro* e *Vidas ao Vento*, respectivamente. Fonte: *Studio Ghibli*/Reprodução.

Figura 26 — Espírito do rio poluído antes e depois de ser limpo. Fonte: Reprodução.

Figura 27 — Exterior da casa de banhos, espaço onde Chihiro passa a dormir e aposentos privados da bruxa Yubaba. Fonte: Reprodução.

Figura 28 — Pôster do filme no Japão, nos Estados Unidos e capa do DVD no Brasil. Fonte: *Studio Ghibli*/Reprodução.

Figura 29 — Pelúcias, cadernos, canetas e colecionáveis com temática de filmes do *Studio Ghibli*. Fonte: foto do autor e *Aliexpress*.

Figura 30 — Yubaba rouba o nome de Chihiro como tentativa de controlá-la. Fonte: *Studio Ghibli*/Reprodução.

Figura 31 — Ponte para chegar à casa de banhos de Yubaba. Fonte: *Studio Ghibli*/Reprodução.

Figura 32 — Aparições do trem em momentos diferentes do filme. Fonte: *Studio Ghibli/Reprodução*.

Figura 33 — Viagem de trem dos personagens próximo ao fim do filme. Fonte: *Studio Ghibli/Reprodução*.

Figura 34: Chihiro espera o trem. Detalhe do nome da locomotiva. Fonte: *Studio Ghibli/Reprodução*.

Figura 35 — Chihiro absorta em pensamentos e sombra de garota na estação de trem. *Studio Ghibli/Fonte: Reprodução*.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
1. CULTURA, IMAGENS JAPONESAS E MESTRES INTERCULTURAIS	20
1.1 Cultura: para massas, esférica e pop	20
1.1.1 <i>Cultura embalada</i>	20
1.1.2 <i>Cultura em esferas</i>	22
1.1.3 <i>Cultura pop</i>	24
1.2 Animações no Japão: um breve panorama histórico	25
1.3 Alguns comentários sobre os animês	32
1.3.1 <i>História e estética</i>	32
1.3.2 <i>Questões sociais</i>	34
1.3.3 <i>Exportação, otakismo e embate cultural</i>	38
1.4 Hayao Miyazaki	40
1.4.1 <i>Inícios</i>	40
1.4.2 <i>Studio Ghibli</i>	42
1.4.3 <i>Aspectos da produção</i>	43
1.4.4 <i>Miyazaki e vazios</i>	45
2. O SOL NASCENTE, POTENCIALIDADES E MATERIALIZAÇÕES	48
2.1 Notas sobre alguns aspectos estético-imagéticos do Japão contemporâneo	48
2.2 <i>Ma</i>: a potencialidade do vir a ser	51
2.2.1 <i>Por uma tentativa de compreensão de Ma</i>	52
2.2.2 <i>Manifestações de Ma na cultura do Japão</i>	55
2.3 Revisão de algumas pesquisas sobre <i>Ma</i> no Brasil	62
2.4 Diálogos de <i>Ma</i> com o Ocidente e (im)possíveis traduções estéticas	64
3. CHIHIRO, VIAGENS DE TREM E ENTRE-ESPAÇOS COMUNICATIVOS	68
3.1 Chihiro e suas viagens	68
3.1.1 <i>A viagem e a sua aventura</i>	68
3.1.2 <i>A viagem e os seus diálogos</i>	70
3.1.3 <i>A viagem e as suas temáticas</i>	73
3.1.4 <i>A viagem e o seu contexto</i>	78
3.2 As manifestações de <i>Ma</i> no filme	79
3.2.1 <i>Transitoriedades</i>	80
3.2.2 <i>Olhares sobre a viagem de trem</i>	83
CONSIDERAÇÕES FINAIS	87
REFERÊNCIAS	92

INTRODUÇÃO

Nunca fui ao Japão fisicamente. Por meio de imagens, no entanto, muitas vezes. Pela literatura e pelos sons também. Os ventos de Hayao Miyazaki, as palavras de Haruki Murakami, as bolinhas de Yayoi Kusama e as produções de tantos outros me transportaram a muitos “japões” diferentes — do tecnológico, moderno e *cool* ao interiorano rural inundado pelo som das cigarras no verão. O Japão me veio pelas ondas sonoras, pela escrita, pelas imagens (talvez daqui possamos pensar a razão para tantas figuras nesta monografia). O Extremo Oriente me invadiu e me transformou sem que eu saísse de meu país, do outro lado do mundo.

O Japão não me veio pelos animês na infância, como é o caso de tantas crianças ao redor do mundo. Naquela época, não entendia o por quê de tantos colegas serem apaixonados por *Dragon Ball Z* e *Cavaleiros do Zodíaco*, animações populares no Brasil do início dos anos 2000. Eu não os achava tão interessantes. Só descobri as narrativas de Hayao Miyazaki depois de adolescente. O interesse pelo Japão surgiu nesse momento, na curiosidade pelo que residia dentro da cultura estrangeira, pelo que habitava um lugar longínquo — ou, pelo menos, achava eu que esse lugar assim o era —, que não fazia parte do meu contexto cultural. Descobrir e dialogar com o outro foi e é motivo de fascínio para mim.

Em 2017, a faísca do desafio: por quê não estudar a língua japonesa? Esse idioma tão diferente do que eu estava habituado. Foi aí que iniciei meu trajeto no curso de extensão em língua japonesa da Universidade Estadual do Ceará. Ir às aulas, no início, foi um pouco estranho para mim. Sentia-me deslocado. A professora perguntava à turma o motivo que os havia levado até ali. A resposta parecia unânime: o amor pelo animê e pelo mangá. Eu não amava, tinha “apenas” curiosidade pela cultura. Ao passo em que conhecia mais do idioma, descobria mais sobre as produções culturais, e mais ficava instigado a estudar sobre a riqueza da cultura nipônica.

Desse modo, num primeiro momento, o Japão me veio pelas imagens. E então vieram os textos e a descoberta que me deixou estupefato: a da existência de uma área de pesquisa chamada Estudos Japoneses, unindo trabalhos das Artes Visuais ao Direito, além de toda uma produção brasileira acerca da cultura japonesa. Os textos ampliaram a minha percepção sobre o quão fascinante é notar a maneira como agem os signos que lá — e cá — habitam, além de perceber as trocas que ocorrem entre esses diferentes sistemas.

Nesse meio tempo, a ideia para esta pesquisa surgiu no *YouTube*, plataforma que cumpre papel fundamental na minha formação humana, também um meio de democratização da comunicação importante num mundo em vias de globalização¹. Foi por meio do site que tive acesso a discussões que antes não tinha mesmo ideia da existência. Foi lá que, numa tarde de 2018, buscando vídeos sobre cinema, deparei-me com o canal *EntrePlanos*, do brasiliense Max Valarezo. No vídeo *Hayao Miyazaki: A Importância do Vazio*², o jovem, que é bacharel em Jornalismo pela Universidade de Brasília, comentava acerca dos momentos de pausa na obra do diretor japonês, inseridos propositalmente para o desenvolvimento de seus filmes. A partir daí, passei a me questionar acerca desses intervalos, dessa outra proposta para construir narrativas no cinema.

Assim, o objetivo principal desta monografia é buscar uma compreensão das possíveis potencialidades comunicativas das manifestações da ideia não-conceitual japonesa *Ma* (間)³ no filme *A Viagem de Chihiro* (千と千尋の神隠し, *Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001), de Hayao Miyazaki. Realizei esse recorte de objeto em relação à vasta obra do cineasta em razão das temáticas tratadas no filme sobre transição, mudança, deslocamento e transposição. Meu objetivo nesta monografia é não apenas apontar para as aparições de *Ma* no longa-metragem, mas suscitar uma reflexão no que tange à importância do entre-espço e do momento intervalar para a comunicação.

Estando inserido numa sociedade que exige uma produção constante de signos audíveis e visíveis, como aponta a professora Eni Orlandi (2007), tentei desenvolver esta pesquisa como um meio de proposição de um outro olhar sobre os processos comunicativos nos filmes de Miyazaki. Ao longo de toda a produção do trabalho, incentivado por minha orientadora, professora Gabriela Reinaldo, segui questionando-me: “Que contribuição posso eu, um jovem pesquisador brasileiro, em 2019, oferecer a esta discussão?”

Em meio às pesquisas sobre as categorias aqui trabalhadas — cinema japonês de animação, entre-espço *Ma*, estética japonesa —, foi possível localizar, em diferentes bancos

¹ Fico relutante em entender o mundo como globalizado uma vez que há tantos indivíduos à margem e sem acesso a essa suposta globalização, como os muitos brasileiros que sequer possuem acesso à internet. Segundo dados mais recentes da pesquisa TIC Domicílios, realizada pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic), cerca de 30% dos brasileiros ainda não tinham conexão à rede em 2018. Disponível em <<https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2019/08/28/uso-da-internet-no-brasil-cresce-e-70percent-da-populacao-esta-conectada.ghtml>> Acesso em 17 out 2019.

² Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=Kyp3YV2t0gQ>> Acesso em 13 set. 2019.

³ Podemos conceber *Ma* como um *modus operandi* da cultura japonesa, uma possibilidade que se instala no intervalo (OKANO, 2007). Trataremos sobre essa ideia não-conceitual no segundo capítulo desta monografia.

de teses e dissertações, bibliotecas, livrarias e ferramentas de busca online como Google Acadêmico, muitos estudos relevantes para as percepções aqui desenvolvidas. Essas informações, que dizem respeito ao Estado da Arte desta monografia, são detalhadas e discutidas no decorrer dos capítulos que se seguem. Este trabalho, dessa maneira, se propõe a dialogar com seus predecessores, sugerindo uma troca teórica entre os textos já existentes.

Com as leituras, surgiram os questionamentos quanto à relevância da realização de uma pesquisa como esta. Por que estudar cultura japonesa num curso de Comunicação Social? Qual a importância de um estudo desenvolvido no Ceará sobre aspectos estéticos da cultura nipônica manifestados em um filme de animação também japonês, de um país “do outro lado do mundo”? Por que investir tempo, dinheiro público — em razão da natureza da Universidade na qual esta pesquisa foi desenvolvida —, paciência e esforço em uma investigação sobre animê, se esses são, aparentemente, “mero entretenimento infantil”?

A essas perguntas, talvez seja possível articular uma resposta com outros questionamentos. Por que *não* estudar cultura japonesa? O Brasil é, depois do Japão, o país no qual mais residem pessoas vindas do arquipélago e seus descendentes⁴. Os processos comunicativos entre Oriente e Ocidente trazem à luz discussões sobre as relações de choque e de assimilação entre as culturas diferentes. O que é realidade em um país e sofre transformações para se manifestar em outro? Quais novos fenômenos podemos perceber a partir desses encontros interculturais?

O Japão está mesmo do outro lado do mundo? Eventos de cultura pop japonesa com público assíduo e o grande consumo de animês e mangás por jovens e adultos parecem apontar o contrário: o Japão está aqui, agora. As imagens nipônicas viajam milhares de quilômetros e se reinventam no Brasil contemporâneo. Condicionar o Japão ao espaço distante e inacessível é negar a presença da cultura nipônica dentro da cultura brasileira, é invisibilizar a história da imigração japonesa no Brasil e violentar a existência de suas tradições culturais que se reconfiguraram em solo brasileiro.

Além disso, vale pontuar a reflexão sobre a pertinência de se estudar animações. Vistos por muitos na academia e fora dela como produções desprovidas de técnicas e temáticas complexas, os desenhos animados foram condicionados à classificação de “mero

⁴ Segundo estimativa do Consulado Geral do Japão em São Paulo, o número de brasileiros com ascendência japonesa era de 1,5 milhão em 2017, em todo o país. Disponível em <<http://www.turismo.gov.br/%C3%BAltimas-not%C3%ADcias/7896-o-jap%C3%A3o-dentro-do-brasil.html>> Acesso em 13 set. 2019.

entretenimento infantil”. Espero contribuir para desconstruir, aqui, essa ideia rasa e preconceituosa, que se mostra tão prejudicial para pesquisas que têm como objeto de estudo as animações. Estas que são, muitas vezes, produções que devem receber a atenção de investigações acadêmicas devido à sua ampla possibilidade comunicativa e criativa pelo desenho, dentre muitos outros aspectos.

Ainda quanto à relevância da pesquisa, no que toca aos processos comunicativos, o interesse se volta à percepção da riqueza que a possibilidade de estudar uma outra cultura oferece. O encontro com o outro pode e deve ser lugar de troca. Esse diálogo entre as diferentes percepções dos fenômenos que nos cercam tornam mais e mais plurais as maneiras de pensar e de efetivar a comunicação entre os seres humanos. Pesquisar *Ma* no Brasil é persistir na afirmação da existência de meios outros que não o Ocidental de produção de signos e de semiose⁵.

Nesta introdução, até o momento, tomei a liberdade de me expressar na primeira pessoa do singular. No entanto, no decorrer do trabalho, optei pela primeira pessoa do plural, nós, principalmente por reconhecer que esta pesquisa foi desenvolvida, como apontei nos agradecimentos, por muitas mãos: as minhas, as de minha orientadora, as dos autores que contribuíram tão ricamente com seus estudos às páginas que aqui se seguem e as dos colegas que indicaram textos. Espero ter chegado a um resultado, nas páginas a seguir, que tenha alcançado o que o trabalho se propôs a apresentar, com alguma coerência na amarração e sequência de pensamentos. Dessa maneira, seguem-se, aqui, três capítulos distintos.

No primeiro, intitulado *Cultura, imagens japonesas e mestres interculturais*, discuto a cultura de massas, o cinema japonês de animação, as características estéticas dos animês e a trajetória de Hayao Miyazaki até o momento de escrita do trabalho. Introduzo as temáticas numa tentativa de contextualização do meio no qual o objeto de pesquisa se insere.

O segundo capítulo tem como título *O Sol nascente, potencialidades e materializações* e propõe uma breve reflexão sobre os aspectos estético-imagéticos do Japão contemporâneo, além da apresentação da ideia não-conceitual japonesa *Ma* (間), bem como da sua manifestação em diferentes segmentos da cultura nipônica e de suas (im)possibilidades de tradução/recriação no Ocidente.

⁵ Refiro-me ao conceito de Charles S. Peirce que define semiose como a ação auto-gerativa do signo. Ou seja, um signo está sempre produzindo outro signo que, por sua vez, produz outro que produz outro, e assim numa cadeia infinita.

No terceiro e último capítulo, chamado *Chihiro, viagens de trem e entre-espaços comunicativos*, discuto o longa *A Viagem de Chihiro* e as possíveis manifestações de *Ma* ao longo da obra. Como posto anteriormente, não me interessa apenas identificar os momentos do filme nos quais acredito haver essa presença de *Ma*, mas refletir sobre a importância da ideia não somente neste longa-metragem, mas nos processos comunicacionais da cultura japonesa de modo geral. Apesar de considerar este capítulo aquele dedicado ao aprofundamento das questões envolvendo a análise de *Ma* na obra de Miyazaki, tentei tornar o objeto de pesquisa presente em todo o trabalho.

Encaminhando-me para o fim desses comentários introdutórios, informo que as traduções das citações nas línguas inglesa e francesa são de minha responsabilidade. Nesses casos, disponibilizei o texto original em notas de rodapé. Optei também pelo uso frequente dessas notas. A decisão se deu por acreditar que muitos dos termos ou ideias do trabalho não são amplamente discutidos na área de Comunicação Social, sendo muitos deles específicos dos Estudos Japoneses. Indico, assim, por toda a monografia, textos para aprofundamento em temas que surgem no decorrer da leitura.

Ao realizar este estudo, aprendi, entre muitas outras coisas, com minha orientadora, que um trabalho de pesquisa é um trabalho de partilha. Por vezes, solitário, o que o(a) pesquisador(a) produz parece se ramificar para muito além dele(a). A escrita é um signo de ausência — tantas vezes ouvi isso nas aulas de Semiótica da professora Gabriela —, se escrevemos, é porque, por algum motivo, não podemos comunicar oralmente aquilo que desejamos. Espero, com estas palavras aqui escritas, retribuir, à minha maneira, algo do que a Universidade Federal do Ceará e toda a comunidade acadêmica à qual tive acesso me ofereceram ao longo dos últimos quatro anos. Esta pesquisa é fruto da dedicação de professores e de colegas de plantar, dentro de mim, uma semente. Por hora, este é o ramo que brotou.

1. CULTURA, IMAGENS JAPONESAS E MESTRES INTERCULTURAIS

Em meio ao lançamento desenfreado de curtas e longas-metragens animados nas últimas décadas, o Japão se destaca dos demais países no que diz respeito à grande produção de animações para a TV e para o cinema, os popularmente chamados animês. Essa constatação nos leva a questionamentos quanto à evolução da animação japonesa, às suas características e à sua construção narrativa — que se tornou tão reconhecida e aclamada pelo público japonês e internacional. Por nosso objeto de análise estar inserido nesse recorte da indústria cultural, torna-se oportuna uma contextualização da maneira como esses produtos conquistaram espaço no mercado, alavancando o Japão a núcleo irradiador de cultura na perspectiva do que Iuri Lotman chama de semiosfera ou esfera sógnica, como trataremos em seguida. Discorreremos, pois, sobre essas questões que fundamentam a discussão sobre a idealização, a produção e a comercialização de animês.

1.1 Cultura: para massas, esférica e pop

1.1.1 *Cultura embalada*

Podemos pensar a gênese da indústria cultural a partir do surgimento dos meios de comunicação de massa, equipamentos como o rádio, a televisão, sendo potencializada, muito mais à frente, pelos computadores, pela internet e pelos *smartphones*. Em *Cultura de massa no século XX* (2018), Edgar Morin aponta que o cinematógrafo e o telégrafo sem fio foram os precursores de uma onda de desenvolvimento de aparelhos técnicos que permitiram o progresso da indústria cultural, provocando a aceleração nos meios de produção e permitindo um alcance nunca antes visto na potencialidade do comunicar. Podemos situar os acontecimentos em questão entre os séculos XIX e XX, época descrita por alguns como momento no qual a Segunda Revolução Industrial tomou forma, fazendo surgir aparelhos como automóveis, telefones, televisores e rádios.

Segundo Morin, no início do século XX, as grandes potências estenderam seu poderio imperialista pelo globo terrestre de novas maneiras. Uma vez chegado ao apogeu o processo (acrescentamos ao que diz o autor: racista, sangrento, perverso e injusto) de dominação da África, começam, então, a se estabelecer novas maneiras de colonização. Não mais horizontais, essas novas perspectivas têm como alvo a alma do indivíduo, se tornando uma

colonização vertical ao mirar no espírito humano. Passa a operar assim, também, uma industrialização desse espírito, artificial, mecanizada, relacionada à massividade dos modos de produção.

A segunda industrialização, que passa a ser a industrialização do espírito, e a segunda colonização, que passa a dizer respeito à alma, progridem no decorrer do século XX. Através delas, opera-se esse progresso ininterrupto da técnica, não mais unicamente voltado à organização exterior, mas penetrando no domínio interior do homem e aí derramando mercadorias culturais. Não há dúvida de que já o livro, o jornal eram mercadorias, mas a cultura e a vida privada nunca haviam entrado a tal ponto no circuito comercial e industrial, nunca os murmúrios do mundo — antigamente, suspiros de fantasmas, cochichos de fadas, anões e duendes, palavras de gênios e deuses, hoje em dia, músicas, palavras, filmes levados através de ondas — haviam sido ao mesmo tempo fabricados industrialmente e vendidos comercialmente. Essas novas mercadorias são as mais humanas de todas, pois vendem a varejo os ectoplasmas da humanidade, os amores e os medos romanceados, os fatos variados do coração e da alma. (MORIN, 2018, p. 3-4)

É desse modo, portanto, que vai se estabelecendo uma nova configuração sistemática de produção. Novos desafios se impõem, pois, ao Capital, ao mercado que tem como objetivos o lucro e a fidelidade do consumidor. Cultura agora feita de maneira planejada, embalada, transmitida por ondas e/ou projetada em telas. Aqui se localiza o mercado cinematográfico, o literário, o musical, dentre tantos outros. O nome em si já aponta: mercado, implica mercadoria, produção, venda, movimentação industrial, do lucro e dos negócios. A indústria cultural, operando dentro dessa lógica produtivista e lucrativa, passa a ter, com o desenvolvimento de suportes técnicos variados, a possibilidade de prosperar e de evoluir, abrindo margem para novas e potencializadas maneiras de manifestação de características humanas por meio da arte. Cultura produzida industrialmente, sim, mas também manifestação artística.

Evidente é, contudo, que algumas regras se imporiam a esse sistema produtivo. Morin ainda argumenta que um grande desafio à indústria cultural é o embate constante entre, de um lado, a reprodução do já conhecido, do que já fez e ainda faz sucesso — leia-se: do que movimenta o Capital — e, de outro, a inovação que arrisca o estranhamento, o diferente, o inédito. “[...] o padrão se beneficia do sucesso passado, e o original é garantia do novo sucesso, mas o já conhecido corre o risco de fatigar, enquanto o novo corre o risco de desagradar” (MORIN, 2018, p. 18). O desafio é encontrar a medida exata equilibrando elementos já conhecidos do público com novas características que garantam certa “originalidade” ao produto.

Essa realidade, concebendo ideais de sucesso e de fracasso de produções culturais, acaba estabelecendo padrões de êxito produtivo; ou seja, de como devem ser esses produtos para que tenham uma boa recepção do público. Essas ideias dialogam, assim, com as proposições de Yuri Lotman sobre semiosfera e núcleos irradiadores de cultura, como discutiremos no próximo tópico.

1.1.2 Cultura em esferas

Nesse meio de produções culturais, optamos pelos Estudos Semióticos para pensar as trocas produtivas e culturais, especialmente, neste momento, pela vertente russa da disciplina: a Semiótica da Cultura. Desenvolvida a partir da década de 1960, na Rússia e, em seguida, em razão do regime stalinista, na Estônia, a Semiótica da Cultura tem suas maiores contribuições em Yuri Lotman. A Escola de Tartu-Moscú, como ficou conhecida a base dos estudos semióticos acerca da cultura, desenvolveu pesquisas principalmente entre os anos 1960 e 1980, no Leste da Europa, e buscou compreender a cultura a partir dos fenômenos dialógicos em relação aos seus contextos, como sistemas de signos que conversam entre si, se modificando e complexificando (KIRCHOF, 2010). Atualmente, a Escola de Tartu-Moscú possui um legado de influência intercontinental, contribuindo para estudos que discutem a cultura como um grande texto semiótico.

Para Lotman, os sistemas culturais — que constituiriam sublinguagens da cultura —, como a arte, o mito, a religião, criam padrões de modelização do real. Quer dizer, a partir de um sistema primário, a língua natural, essas outras linguagens da cultura estabeleceriam modelos de comunicação desses signos, criando padrões assimiláveis da realidade (*ibid.*).

Lotman propõe que a semiótica não seja vista a partir de sistemas isolados [como nas abordagens de Peirce e de Saussure], mas sim a partir de um conjunto heteróclito de “formações semióticas de diversos tipos e que se encontram em diversos níveis de organização” (KIRCHOF, 2010, p. 68).

Dessa perspectiva, Lotman cunha o termo “semiosfera”, inspirado no conceito de biosfera postulado por Vernadsky. Enquanto esse último diz respeito à esfera da vida, dos processos químicos e físicos, dos seres e dos elementos naturais, o primeiro toca os processos comunicativos, os sistemas de linguagens e a decodificação de informações, todos inseridos na cultura. Ana Paula Velho, doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, aponta que, segundo Lotman, a cultura organiza informações em sistemas de signos, utilizando códigos que dão origem às expressões

humanas, “como as leis, a dança, a arquitetura, o teatro, a moda, o jornalismo, a ciência” (VELHO, 2009, p. 253). Por meio desses que podem ser concebidos como sublinguagens da cultura, as subjetividades desta se tornam passíveis de manifestação, constituindo sistemas sógnicos complexos, de relações internas e externas.

É nesse contexto que a nossa discussão neste trabalho se insere, de trocas internas e externas entre os sistemas culturais. Dentro do espaço semiótico estão os signos assimilados e assimiláveis pelos indivíduos nela inseridos, legitimando a existência de núcleos irradiadores de cultura, que atualizam e reorganizam o conteúdo interno, estabelecendo padrões e estimulando tendências. Fora, signos ainda não assimilados, não pertencentes à cultura, os elementos desconhecidos e, por vezes, até mesmo impossíveis de serem percebidos — como, por exemplo, as diferenças sutis entre sons distintos de um idioma estrangeiro.

O que habita o centro de uma determinada semiosfera é compreendido como cultura, ao passo que o exterior a essa esfera sógnica é designado como não cultura. Os acordos entre o que faz ou não parte de uma cultura dependem de muitos fatores, que incluem também questões políticas de dominação de informações. O que faz parte da semiosfera pode passar a integrar o patrimônio da memória — sendo o par memória e esquecimento característico das relações políticas e imposições de grupos hegemônicos (MACHADO, 2007).

Apesar de constataremos a existência de um espaço interno e outro externo em relação à semiosfera, esta não é intransponível, possuindo, como uma célula, membranas permeáveis que atuam como filtros tradutores e selecionam as informações sógnicas, permitindo ou negando a entrada dessas no meio interno da esfera (KIRCHOF, 2010). Pensando no contexto do nosso objeto de pesquisa, inserido nas animações japonesas, estaria, num primeiro momento, recluso a uma determinada semiosfera oriental. Sendo, contudo, produtos de uma comunicação de massa que conquistou territórios em outras culturas, os animês alcançam outras semiosferas e são ressignificados de acordo com outros patrimônios culturais com os quais têm contato. Alguns signos podem soar como estranhos ao público ocidental. Outros, porém, podem ser apreendidos e interpretados a partir dos repertórios diversos dos espectadores.

Podemos relacionar essas ideias com o pensamento de Morin (2018), que afirma que aquilo que ainda não está inserido em uma determinada cultura pode ser denominado contracultura. Numa movimentação intercultural de signos, essa “cultura do submundo” vai se introduzindo na cultura, gerando, primeiramente, uma onda de choque, causadora de um

estranhamento inicial. Passado algum tempo, essa primeira onda transforma-se, então, numa onda mais larga, que converte o fenômeno cultural em moda. Nos termos de Iuri Lotman (*apud* MACHADO, 2007), estamos falando de explosão: a agitação gerada no sistema semiótico a partir da introdução de novos textos culturais. Para o semioticista, essa explosão não tem o sentido de destruição, mas é um fator que possibilita o surgimento do novo. É possível perceber essas relações na maneira como os animês se introduziram no Ocidente, inicialmente, causando um estranhamento no público, acostumado a outros tipos de desenhos animados, mas, posteriormente, tornando-se um produto de consumo de proporções internacionais⁶ e uma parte fundamental da cultura pop japonesa.

1.1.3 Cultura pop

Segmento da cultura na qual nosso objeto de estudo está inserido, a origem da cultura pop pode ser pensada a partir das palavras *arte pop* (ou *pop art*). O termo surgiu na Grã-Bretanha, em 1954, com o crítico Lawrence Alloway, como uma maneira de se referir à “arte popular” criada na sociedade modificada pelo advento da cultura de massas. Como aponta o crítico de arte Edward Lucie-Smith no texto *Arte Pop*, presente no livro *Conceitos da arte moderna* (2000), no início dos anos 1960, Alloway expandiu o termo para que pudesse compreender as produções de artistas “que estavam procurando usar imagens populares em um contexto de ‘belas-artes’” (LUCIE-SMITH, 2000, p. 196). A partir daí, novos caminhos passaram a ser trilhados por quem produzia arte, abrindo espaço para evoluções posteriores dos trabalhos, nas possibilidades de assimilação das recorrentemente modificadas relações de consumo. Dentre algumas das principais influências da época, podem

⁶ Sobre isso, podemos comentar o caso de grandes eventos voltados para a divulgação e a celebração da cultura pop japonesa, como é o Sana (Super Amostra Nacional de Animes), convenção semestral que acontece em Fortaleza, CE, desde 2001, e reúne um número considerável de fãs de animê e mangá. Tomamos esse exemplo em razão da sua importância na região Nordeste, fugindo à área de concentração do Sudeste brasileiro, bastante contemplada por eventos dessa natureza. É pertinente considerar, também, a existência de cursos de língua japonesa como o do Núcleo de Línguas Estrangeiras da Universidade Estadual do Ceará (NLE-UECE), em atividade desde 1993. É curioso que um curso de um idioma considerado por alguns como de extrema dificuldade para falantes não-nativos (BOIKO, 2017) se mantenha há 26 anos e com um número tão considerável de alunos (dados do primeiro semestre de 2019, concedidos pela Profa. Dra. Laura Iwakami, coordenadora do curso, apontam que o número de matrículas ativas é de 209 alunos, incluindo os Campi Fátima e Itaperi) em uma cidade como Fortaleza, na qual o número de descendentes de japoneses (primeiros possíveis interessados no estudo da língua, seguindo uma lógica do seu aprendizado como língua de herança) é tão reduzido se comparado a São Paulo, SP ou a Manaus, AM. A resposta para questionamentos como esse pode ser obtida com uma visita a uma aula do curso, algo que une os estudantes, para além de uma ascendência estrangeira: o amor e o fascínio pela cultura japonesa, adquirido, em grande medida, pelo acesso às produções de cultura pop do Japão.

ser citados David Hockney, Derek Boshier, Allen Jones e Andy Warhol (*ibid.*), esse último tendo se tornando, em muitos espaços, o rosto e o nome do movimento artístico.



Figura 1: Arte Pop. *Marilyn Diptych* (1962) e *Latas de Sopa Campbell* (1962), ambas de Andy Warhol. Fonte: Wikipédia.

A definição de algo como pop pode ser encarada de duas maneiras, como aponta Jeder Janotti, professor da Universidade Federal de Pernambuco, em *Cultura pop: entre o popular e a distinção* (2015). Na primeira, em uma perspectiva de desqualificar o objeto/produto, destacando os elementos descartáveis do produto midiático; na segunda, como uma exaltação das características cosmopolitas, plurais e globais daquilo que se descreve como pop (JANOTTI, 2015). Nessa linha de pensamentos contrastantes acerca do pop, as primeiras seguem no entendimento de que este seria uma decadência da cultura, uma padronização prejudicial, compreendendo-o de maneira redutiva. Já as concepções positivas destacam o pop como uma cultura dinâmica que produz novos significados e sentidos, atualizando os modelos de produção (NAKAMURA, 2018).

A evolução do pop ao longo dos anos tornou possível a criação e o estabelecimento de novos processos produtivos, narrativas e possibilidades interpretativas. A cultura pop expandiu-se para muito além das artes plásticas, compreendendo, em um mundo cada vez mais moderno e tecnológico, o cinema, a música, os videoclipes, a televisão etc.

1.2 Animações no Japão: um breve panorama histórico

Tangenciando os conceitos discutidos até aqui, a história da animação no Japão tem início na década de 1910⁷. Por influência dos curta-metragens animados produzidos em Nova

⁷ Ressaltamos que essa data representa o início do desenvolvimento dos desenhos em movimento no Japão; temos ciência, contudo, que as artes visuais precursoras da animação têm sua origem muito mais antiga.

York, no início da década, alguns desenhistas japoneses passaram a desenvolver projetos independentes. Seitaro Kitayama, um dos pioneiros na área, tornou-se um dos nomes mais proeminentes da época devido aos seus curtas-metragens baseados em fábulas infantis japonesas. O cineasta iniciou, em 1913, estudos sobre desenho com papel e nanquim. Segundo afirma Cristiane Sato, tradutora e pesquisadora de mangá e animê, foi a partir desse interesse pelo desenho em movimento que Kitayama, produziu, dentre outras animações, *A luta entre o caranguejo e o macaco* (さるかに合戦, *Saru kani gassen*, 1917) e *O menino-pêssego* (桃太郎, *Momotarō*, 1918), considerados dois dos primeiros desenhos animados produzidos com fins comerciais da história do Japão (SATO, 2005).

Em 1929, em razão da quebra da bolsa de valores de Nova York e à grande crise econômica mundial que se seguiu, o Japão foi afetado de diferentes maneiras, dentre elas, pelo crescimento do poder e das ideias militares no país. Nádia Saito, doutora em Artes Cênicas pela Universidade de São Paulo, comenta acerca dessa realidade em sua dissertação (2012), intitulada *A formação do fascismo no Japão de 1929 a 1940*:

[...] a crise bancária mundial imergiu a economia do Japão numa depressão nunca antes experimentada. Golpes e assassinatos políticos compuseram o panorama desse país, facilitando a subida dos militares ao poder, em 1932. [...] As expansões militares continentais na Ásia favoreceram uma recuperação rápida da economia japonesa, além de desenvolver uma indústria pesada, voltada, essencialmente, para uma tecnologia bélica. (SAITO, 2012, p. 10)

Em meio ao regime totalitário, as animações, que vinham conquistando espaço no mercado cultural japonês, foram utilizadas como meio de propaganda do governo. “Em 1933, quando o país estava em guerra contra a China, todos os cinemas foram obrigados a exibir filmes de caráter educacional militar e propaganda militarista” (SATO, 2005, p. 28-29). Apesar da liberdade de expressão limitada pelo caráter opressor do regime, que durou de 1929 a 1945 — tendo seu fim juntamente ao da Segunda Guerra Mundial —, o investimento militar nas produções resultou numa acelerada evolução técnica das animações.

O final da Guerra, que deu início à ocupação norte-americana no Japão (1945-1952), também influenciou a indústria cinematográfica no país. Foi a partir da entrada das tropas e, conseqüentemente, da cultura dos Estados Unidos, que as produções animadas do Japão passaram a se chamar animê, uma abreviação do termo em inglês *animation* (*ibid.*). Acerca disso, é relevante comentar sobre a ocidentalização forçada à qual o Japão foi imposto com a ocupação norte-americana no pós-guerra, que teve como resultado uma incorporação considerável de vocábulos ingleses à língua japonesa (SIQUEIRA, 2015), além de mudanças

na economia, na política e em outros aspectos sociais. Lembramos, aqui, que o Japão é um país que possui um histórico de longos tempos de isolamento, a exemplo do Período Edo (1603-1868), o que reforça a ideia do choque cultural promovido pela ocidentalização de cunho imperialista e forçado, imposta pelos Estados Unidos.



Figura 2: Soldados hasteando a bandeira dos EUA em solo japonês após a batalha de Iwo Jima (1945) e McDonald's com fachada escrita em *katakana*, respectivamente. Fonte: G1 e *Tadaima*.

Até então, antes da ocupação dos EUA no Japão, a palavra *douga* (動画, vídeo ou filme, em tradução livre; imagem em movimento, literalmente) era empregada para fazer referência a qualquer filme, animado ou não. Ainda segundo Sato, findo o governo autoritário dos militares japoneses, mais da metade das obras analisadas pelos estadunidenses foi considerada militarista ou propagandista, e acabou sendo condenada à destruição, impossibilitando qualquer acesso posterior a esses materiais. (SATO, 2005, p. 31).

Mais adiante, nos anos de 1950, foi produzido o primeiro longa-metragem animado colorido do Japão, *A lenda da serpente branca* (白蛇伝, *Hakujaden*, 1958). O filme é considerado por muitos teóricos o primeiro animê da história. No entanto, concordamos com Sato ao afirmar que essa indicação é equivocada, uma vez que ignora toda a produção de animações japonesas até então, desde o início do século XX, como vimos anteriormente, e que “foi a base para a existência da atual indústria cultural de animê” (*ibid.*, p. 29). Apesar disso, *Hakujaden* se tornou, inegavelmente, um marco na história do cinema japonês no pós-guerra. Com o seu lançamento, produtoras cinematográficas logo perceberam o potencial desse tipo de material no mercado, e um movimento acelerado de industrialização da produção animada tomou forma.

As animações da década de 1960 têm a popularização da televisão no Japão como maior fator modificador da produção. É quando surgem, na TV, séries famosas como *Astro*

Boy (鉄腕アトム, *Tetsuwan Atomu*, 1963-68), inspirada no mangá homônimo de Osamu Tezuka. Trazendo temáticas de ficção científica, os animês começam a ser exibidos na TV norte-americana. Também nessa época, os primeiros indícios de robôs gigantes, além dos questionamentos acerca dos limites entre humanos e máquinas, passam a fazer parte do imaginário dos animadores, temas que chegariam a se tornar extremamente populares e se estabeleceriam como gêneros específicos em décadas por vir (POITRAS, 2008).

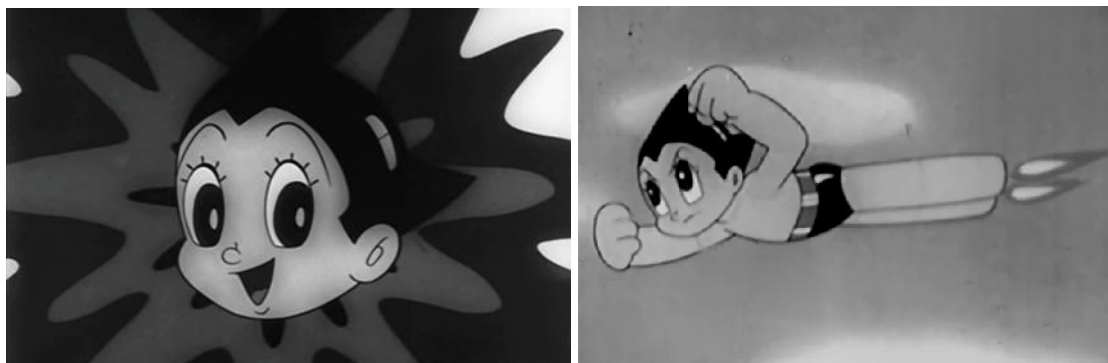


Figura 3: *Astro Boy* (鉄腕アトム, *Tetsuwan Atomu*, 1963-68). Fonte: YouTube.

Não poderíamos deixar de destacar, ainda nessa década e também na anterior, o trabalho primoroso de Osamu Tezuka, considerado por estudiosos (SATO, 2005; FARIA, 2008) como o maior “divisor de águas” na história da indústria cultural do Japão. Tezuka revolucionou o mercado ao apresentar novas propostas narrativas, visuais, estéticas e temáticas, deixando sua marca nas histórias nos mangás, sendo muitos de seus trabalhos adaptados para a TV, em formato de animê. Foi a partir de sua obra que os personagens dos desenhos passaram a ter feições mais exageradas e com olhos grandes, principalmente por isso permitir a transmissão de “emoções sinceras e psicologicamente mais profundas” (MOLINÉ *apud* FARIA, 2008, p. 151). Suas principais produções em mangá incluem *Astro Boy* (鉄腕アトム, *Tetsuwan Atomu*, 1963-68), já citado anteriormente; *A Princesa e o Cavaleiro* (リボンの騎士, *Ribon no Kishi*, 1953-1956); e *Kimba, o Leão Branco* (ジャングル大帝, *Jungle Taitei*, 1950-1954), esse último, inclusive, antecessor ao filme da Disney, *O Rei Leão* (*The Lion King*, 1994) — acusado de ser um plágio da obra de Tezuka (SATO, 2005).

Dando prosseguimento à evolução dos animês, em 1970, estes passam por um aumento no número de histórias voltadas ao público juvenil do Ensino Fundamental, para além do apelo infantil predominante. A década marca também a estreia de Hayao Miyazaki, diretor do objeto de análise deste trabalho, no cinema, com o filme *O Castelo de Cagliostro*

(ルパン三世 カリオストロの城, *Rupan sansei: Kariosutoro no shiro*, 1979). No fim da década, o recurso das trilhas sonoras passou a compor mais ativamente as produções audiovisuais animadas, conquistando mais um mercado de vendas, o de LP's (POITRAS, 2008).

Os anos 1980 destacam-se como o período no qual “a produção de animações para a televisão atingiu seu ápice no Japão” (SATO, 2005, p. 37). Os canais de televisão passaram a reproduzir as animações nacionalmente, contribuindo, ainda mais, para a popularização da produção, agora em larga escala. Foi também nessa década que houve um amadurecimento perceptível nos temas dos animês, parcialmente devido ao ingresso no mercado de animações de pessoas que cresceram assistindo aos desenhos na TV. Uma vez produtores do conteúdo, esses jovens animadores tinham agora a possibilidade de escolher seu próprio público alvo, que passou a ter como novidade os estudantes de Ensino Médio (POITRAS, 2008). Nessa época, é lançado o longa-metragem *Akira* (アキラ, *Akira*, 1988), de Katsuhiro Otomo, baseado no mangá homônimo (1982-1990) do mesmo autor. A história, que se tornou um sucesso nacional e internacional e representa uma referência na linha do tempo da animação mundial, narra os conflitos urbanos de Neo-Tokyo após uma Terceira Guerra Mundial, misturando elementos de cyberpunk, ficção científica e violência.

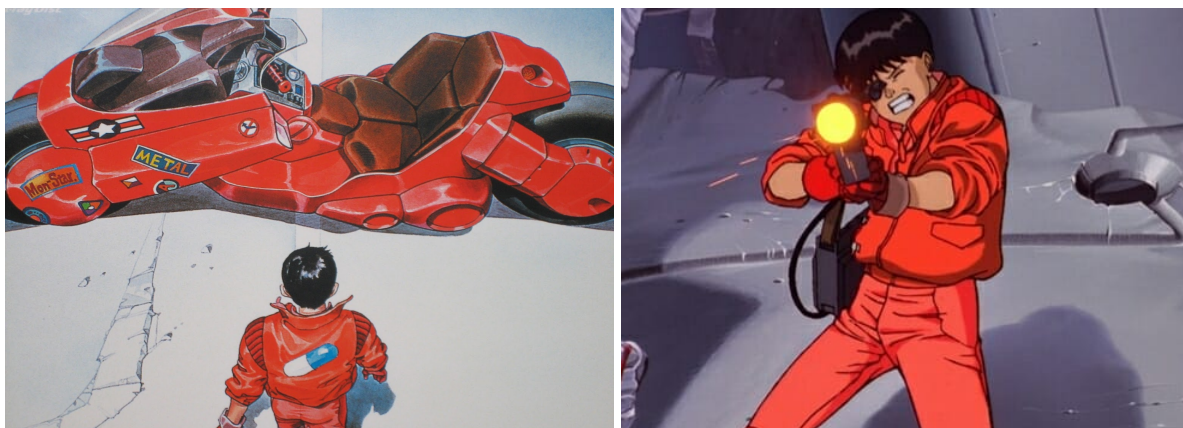


Figura 4: *Akira* (アキラ, 1988), de Katsuhiro Otomo. Fonte: Reprodução.

A década de 1980 também é marcada pela criação do que veio a se tornar o maior estúdio de animações do Japão, o *Studio Ghibli*, fundado por Hayao Miyazaki — cuja vida e obra será tema na próxima seção — juntamente a Isao Takahata. O estúdio surgiu em razão da necessidade desses cineastas criarem “desenhos com alta qualidade sem a pressa que as

animações de televisão requerem”⁸ em meio ao crescimento das narrativas seriadas que eram exibidas na TV diariamente.

Nos últimos anos do século XX, as narrativas seriadas no mercado japonês de animações tornaram-se mais complexas, principalmente devido à valorização do público adulto (POITRAS, 2008). Os temas, ainda não tão fortemente explorados até a época, podem ser vistos nos trabalhos de diretores como Hideaki Anno, aclamado pelo seu animê de sucesso *Neon Genesis Evangelion* (新世紀エヴァンゲリオン, *Shin Seiki Evangerion*, 1995-96), que traz ao público discussões futuristas, religiosas e pós-humanistas.

Com a virada do milênio, a produção japonesa assume uma nova configuração, decorrente do uso de tecnologias digitais (*ibid.*). Os desenhos passam, então, a possuir características e movimentos mais fluidos graças à evolução tecnológica. Em meio a essa revolução digital, Hayao Miyazaki produz, em 2001, o que se tornou o único desenho animado japonês a ganhar um Oscar de Melhor Animação⁹ na história da premiação¹⁰, *A Viagem de Chihiro* (千と千尋の神隠し, *Sen to Chihiro no Kamikakushi*). O longa-metragem permaneceu por quinze anos no topo da lista dos animês mais vistos no Ocidente, tendo sido apenas recentemente ultrapassado pelo sucesso mundial *Seu Nome* (君の名は, *Kimi no Na wa*, 2016)¹¹.

⁸ Disponível em:

<https://www.nexojournal.com.br/expresso/2017/06/06/Por-que-o-est%C3%BAdio-Ghibli-%C3%A9-considerad-o-equivalente-%C3%A0-Disney-no-Jap%C3%A3o>> Acesso em: 11 mar. 2019.

⁹ Disponível em: <https://www.japantimes.co.jp/news/2003/03/25/national/spirited-away-bags-academy-award/#.Wv9hNEgvzIV>> Acesso em: 18 mai. 2018. Vale ressaltar que estamos cientes das questões norteadoras da votação deste prêmio, que é decidido, em sua maioria, por homens brancos, de classe média alta e estadunidenses, com privilégios de gênero, de raça e de classe. Dessa maneira, a escolha do filme para o recebimento do Oscar de Melhor Animação (ou em outras categorias) não é, no nosso entendimento, uma garantia da qualidade do material para o público geral, e tampouco julgamos que esta decisão seja tomada de modo “neutro”, desinteressado. Ocorre, contudo, que ganhar um Oscar aumenta a visibilidade de um produto audiovisual e auxilia na inserção desses conteúdos no Ocidente.

¹⁰ Apesar de *A Viagem de Chihiro* ter sido o único filme japonês a ganhar esse prêmio, outros animês foram indicados nos anos seguintes, inclusive longas-metragens do próprio Hayao Miyazaki, tais como *O castelo animado* (ハウルの動く城, *Hauru no Ugoku Shiro*, 2004), em 2005, e *Vidas ao vento* (風立ちぬ, *Kaze Tachinu*, 2013), em 2013. Mais animações japonesas indicadas ao Oscar foram *O conto da princesa Kaguya* (かぐや姫の物語, *Kaguya-hime no Monogatari*, 2013), de Isao Takahata, co-criador do *Studio Ghibli*; *As memórias de Marnie* (思い出のマーニー, *Omoide no Mānii*, 2014), de Hiromasa Yonebayashi; e *Mirai* (未来のミライ, *Mirai no Mirai*, 2018), de Mamoru Hosoda. Para mais, ver <http://awardsdatabase.oscars.org>> Acesso em: 08 mar. 2019.

¹¹ Disponível em <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/your-name-spirited-away-highest-grossing-anime-of-all-time-a7530876.html>> Acesso em: 18 mai. 2018.



Figura 5: *Seu Nome* (君の名は, *Kimi no Na wa*, 2016), de Makoto Shinkai. Fonte: Reprodução.

O século XXI traz um aprimoramento das técnicas e uma complexificação ainda maior dos temas abordados ao buscar uma maior subjetividade das narrativas. Nesse cenário, novos diretores passam a produzir e exportar suas obras. Dentre esses, destacamos Makoto Shinkai (1973-), Satoshi Kon (1963-2010) e Mamoru Hosoda (1967-). Entre os principais trabalhos de Shinkai, citamos *Cinco Centímetros por Segundo* (秒速5センチメートル, *Byōsoku 5 Senchimētoru*, 2007), *O Jardim das Palavras* (言の葉の庭, *Kotonoha no Niwa*, 2013) e *Seu Nome* (君の名は, *Kimi no Na wa*, 2016), comentado anteriormente.

O segundo, Satoshi Kon, foi reconhecido internacionalmente pelos sucessos *Perfect Blue* (パーフェクトブルー, *Pāfekuto Burū*, 1997), *Tokyo Godfathers* (東京ゴッドファーザーズ, *Tokyo Godfathers*, 2003) e *Paprika* (パプリカ, *Papurika*, 2006). Kon faleceu jovem, aos 46 anos, acometido de câncer no pâncreas. À época, o cineasta trabalhava no que se tornaria seu quinto filme, *Dreaming Machine* (夢みる機械, *Yume Miru Kikai*), que teve a produção cancelada mesmo com a tentativa do estúdio de dar prosseguimento à obra após a morte do diretor¹². Seu falecimento precoce representa uma grande perda para a produção contemporânea de animês.

Por fim, de Mamoru Hosoda, destacamos *A Garota que Conquistou o Tempo* (時をかける少女, *Toki wo kakeru shōjo*, 2006), *Crianças Lobo* (おおかみこどもの雨と雪, *Ōkami Kodomo no Ame to Yuki*, 2012) e *Mirai no Mirai* (未来のミライ, *Mirai no Mirai*, 2018), tendo esse último concorrido ao Oscar de Melhor Animação na premiação dos filmes produzidos em 2018.

¹² Disponível em <<https://www.omelete.com.br/filmes/morre-o-diretor-japones-satoshi-kon>> Acesso em: 04 abr. 2019.

1.3 Alguns comentários sobre os animês

Apresentada e estabelecida essa contextualização histórica do percurso temporal das animações no Japão, passamos, então, a algumas distinções acerca das características estéticas e técnicas dessas produções, que se distinguem dos demais produtos da indústria cultural em diversos aspectos, dentre eles, estrutura narrativa, estética visual, ambientação espaço-temporal e segmentação específica do público alvo.

1.3.1 História e estética

As animações japonesas são descendentes diretas do mangá — histórias em quadrinhos japonesas — cujas origens, por sua vez, remontam às caricaturas desenhadas em rolos de papel pelo sacerdote xintoísta Toba (1053-1140) (MOLINÉ *apud* FARIA, 2008). Como é longo o percurso das narrativas desenhadas nesse rolos até os dias atuais, trataremos, aqui, apenas de alguns marcos pontuais nessa linha de evolução.

As manifestações artísticas visuais apresentam um grande salto estilístico no Período Edo (1600-1867), época na qual o Japão se manteve isolado do exterior por uma política anti-imigrantes, quando as xilogravuras *ukiyo-e* tiveram uma boa recepção do público japonês, retratando temáticas cômicas e eróticas. *Ukiyo-e* significa, em japonês, “imagens do mundo flutuante”, e eram feitas a partir de pranchas de madeira. Como aponta Mônica Lima de Faria, professora da Universidade Federal de Pelotas,

Foi ainda com os *ukiyo-e*, em 1814, que a palavra mangá foi utilizada pela primeira vez. O pintor Katsushika Hokusai (1760-1849) foi o primeiro a desenvolver sucessões de desenhos, num total de 15, que foram encadernados e batizados como Hokusai Manga (FARIA, 2008, p. 150).

Susan Napier, pesquisadora estadunidense de cultura pop japonesa, reforça nossas proposições ao argumentar que certamente as imagens do Período Edo possuem ligação direta com o mangá e com o animê.

[...] particularmente com os *hibyoshi*, livros ilustrados com um conteúdo frequentemente humorístico e/ou erótico, e as xilogravuras conhecidas como *ukiyo-e*, que incluíam não só atores e cortesãos do *demi-monde*, mas, à medida que o tempo passava, temas grotescos e imaginativos, como demônios, fantasmas e pornografia extremamente criativa (NAPIER, 2005, p. 21)¹³.

¹³ Texto original: [...] particularly with the *hibyoshi*, illustrated books with an often humorous and/or erotic content, and the woodblock prints known as *ukiyo-e*, which featured not only actors and courtesans of the *demi-monde* but, as time went on, increasingly grotesque and imaginative subjects such as demons, ghosts, and extremely creative pornography.



Figura 6: *A Grande Onda de Kanagawa* (神奈川沖浪裏, *Kanagawa oki nami ura*, 1830-1833), de Katsushika Hokusai. Uma das mais conhecidas obras *ukiyo-e*. Fonte: *Metropolitan Museum of Art, New York City*.

Os estudos sobre as imagens do mundo flutuante são muitos e plurais; não temos, portanto, a pretensão de nos estendermos sobre o assunto — visto a contemplação do tema por outros trabalhos. Passamos, então, ao século XX, quando o cinema começa a adentrar o imaginário e a vida dos japoneses. Também não nos prolongaremos acerca desses primórdios das imagens em movimento, já abordados na seção anterior. Discutiremos, aqui, as características dessas produções que se estabeleceram como produto de consumo internacionalmente.

Com a inserção da TV no cenário doméstico japonês, em meados da década de 1960, como já apresentado, as narrativas dos desenhos passam por um momento de experimentação de novos formatos. As obras assumem uma configuração seriada, com episódios exibidos em dias distintos da programação semanal. O estudioso canadense Gilles Poitras (2008) defende que, pela periodicidade e diversificação dos temas, as narrativas dos animês conseguem abordar uma multiplicidade de situações de maneira regular, mantendo a qualidade da produção ao longo dos episódios, ao contrário de *shows* norte-americanos, nos quais, segundo o autor, os seriados contemporâneos “morrem uma longa e lenta morte perdendo qualidade” (POITRAS, 2008, p. 60).

Ainda segundo Poitras, quanto à estética das animações japonesas, variados fatores são aparentes, como a presença de sombras, movimento e diferentes tonalidades nas cores dos cabelos dos personagens. Muitos japoneses possuem o cabelo escuro ou totalmente preto, no entanto, nas animações, isso tornaria difícil a distinção entre os personagens, que, por esse

motivo, acabam tendo cabelos marrons, cinzas, ou até mesmo tingidos de alguma cor diferente das naturais, como azul ou verde (*ibid.*).



Figura 7: *No. 6* (2011) e *Boku no Hero Academia* (僕のヒーローアカデミア, 2016 -), respectivamente.
Fonte: Reprodução.

Os personagens também podem ser caracterizados com olhos grandes e expressões exageradas. Quanto aos olhos, como exposto anteriormente, argumenta-se que esse atributo se daria em razão de uma maior facilidade para a comunicação dos sentimentos dos personagens (MOLINÉ *apud* FARIA, 2008). Já no que diz respeito ao exagero nas expressões faciais e físicas, é possível que essa seja uma maneira que os japoneses encontram, na ficção, de fugir, mesmo que momentaneamente, das muitas regras sociais quanto à postura recatada e sóbria esperada no convívio e nos relacionamentos interpessoais. Nessa discussão, a violência se faz uma temática bastante presente.

As histórias para adultos ganharam muito espaço por causa da aceleração da vida cotidiana nipônica. Os japoneses enfrentam duras jornadas de trabalho, dentro de um sistema hierárquico rigorosíssimo (LUYTEN, 2000), assim, os violentos animês e mangás para adultos fazem o papel de uma válvula de escape para os leitores, diariamente oprimidos pelas regras da sociedade. (FARIA, 2008, p. 153)

1.3.2 Questões sociais

A estrutura social do Japão é bastante organizada, pautada na obediência às regras e no respeito ao outro¹⁴, como aponta a antropóloga estadunidense Ruth Benedict no referenciado *O crisântemo e a espada* (2011)¹⁵. Papéis de gênero são bem definidos e é socialmente

¹⁴ É preciso ter cautela, contudo, ao tratar de assuntos como esse. Não temos a intenção de condicionar o povo japonês ao lugar da alteridade absoluta e “exotizar” uma população composta por milhares de pessoas. A percepção da diversidade dentro da própria sociedade japonesa nos revela que uma suposta homogeneidade seria impossível de ser concebida, uma vez que estamos nos referindo a pessoas, que possuem vivências, desejos e personalidades distintas.

¹⁵ Escrito durante a Segunda Guerra Mundial, foi publicado pela primeira vez em 1946 e produzido por encomenda do governo dos Estados Unidos que, com objetivos estratégicos de guerra, buscava entender melhor

esperado que sejam acatados. A produção de animações segue diferentes linhas com uma imensurável pluralidade temática, sendo segmentada por diversos fatores, como gênero do público alvo e tipo da história apresentada. As obras voltadas ao público masculino apresentam “uma forte ênfase para a competitividade e a necessidade de destaque do indivíduo em relação aos outros e à sociedade” (FARIA, 2008, p. 152), seus principais eixos temáticos tratam de: policiais, mafiosos (*yakuza*), samurais, ninjas, crianças mal educadas, ficção científica, robôs gigantes e super tecnologia, esse último tendo conquistado espaço no meio a partir do crescimento econômico e tecnológico do Japão nas últimas décadas. Já as produções destinadas ao público feminino versam sobre: “amores, disputas, decepções, competição e morte dentro de cidades, escolas, castelos ou florestas, trazendo um aspecto fantásticamente real dentro de uma situação fantasiosa” (*ibid.*, p. 152)¹⁶.

Há, ainda, produções consideradas de nicho, voltadas para um público mais restrito. Citamos, aqui, o caso do *yaoi*. Produzido por mulheres heterossexuais e possuindo como destinatárias mulheres também heterossexuais, esse tipo de narrativa apresenta romances homossexuais masculinos caracterizados, principalmente, pela presença de relacionamentos abusivos e pela reprodução de estereótipos de gênero prejudiciais às causas LGBTQIA+¹⁷, uma vez que reforçam uma heteronormatividade imperativa. Essa questão, considerada por nós preocupante, no mínimo, é reveladora de um fetichismo feminino existente quanto às relações homoafetivas entre homens na cultura japonesa, sendo essa ideia restrita à cultura pop, uma vez que a homoafetividade não é aprovada abertamente em sociedade, na qual impera algo semelhante à política *don't ask, don't tell* (não pergunte, não conte)¹⁸. Ao nosso ver, essa questão se assemelha, em certa medida, à obsessão de homens cisgênero heterossexuais ocidentais pelo consumo de pornografia “lésbica”, uma vez que é sabido que a

o seu inimigo. O texto é considerado uma das principais referências sobre cultura japonesa diante de um olhar ocidental e permanece sendo amplamente utilizado em trabalhos que versam sobre a temática.

¹⁶ Fazemos menção a uma ideia geral da segmentação dos animês por público, tendo em mente, contudo, que as nuances das temáticas abordadas têm se mostrado cada vez mais complexas e menos específicas de supostos padrões de gênero, a exemplo da produção do próprio Hayao Miyazaki, aqui estudada, que possui muitos elementos diferentes e tem cativado adultos e crianças de todos os gêneros possíveis por todo o mundo.

¹⁷ Nos pautamos nas discussões da comunidade LGBTQIA+ no Ocidente. O estágio de debate dessas pautas no Oriente parece estar avançando com outra velocidade, ainda sendo considerado certo tabu em muitos meios.

¹⁸ Referimo-nos à expressão usada no exército estadunidense para velar a discussão sobre homossexualidade ou bissexualidade nas forças armadas.

pornografia que retrata relações homossexuais entre mulheres é produzida para fins de consumo masculino¹⁹.



Figura 8: *Sekai-ichi Hatsukoi* (世界一初恋, 2011) e *Gravitation* (グラビテーション, 2000), respectivamente. Exemplos de animês *yaoi*. Fonte: Reprodução.

Não podemos, contudo, desconsiderar que esse é um dos poucos segmentos da indústria de animês no qual as mulheres possuem certa autonomia para produzir, sendo obrigadas a conviver em uma sociedade dominada pela imposição masculina nos espaços, talvez ainda mais fortemente que no Ocidente, arriscamos dizer. Segundo Gláucio Aranha, doutor em Letras pela Universidade Federal Fluminense, as autoras desse tipo de animê e de mangá encontrariam, na retratação de relações homoafetivas, alguma maneira de expressão de uma vontade de equidade entre parceiros, inexistente em relações heterossexuais, pautadas na figura masculina como superior (ARANHA, 2010).

O Japão pode ser caracterizado por vivenciar um grande embate entre a abertura acelerada aos valores ocidentais, a algumas discussões pautadas com mais ênfase no Ocidente, nas últimas décadas — nos referimos, aqui, especificamente, a discussões como as propostas pelas várias vertentes dos movimentos feministas —, e uma convivência com o tradicionalismo. Segundo a professora Mônica Lima de Faria, “a violência existente no Japão, do ponto de vista ocidental, é aquela ocorrente dentro de casa, onde há regime hierárquico patriarcal e absoluto e não existem maneiras de refutar tal autoridade” (2008, p. 152).

Nessa discussão de gêneros dos animês, o cinema de Hayao Miyazaki pode ser inserido no segmento *shōjo*, destinado, principalmente, a jovens meninas. Susan Napier

¹⁹ Tendo em mente, no entanto, que essa comparação não poderia ser proporcional em vista da misoginia e do machismo estrutural a partir da qual muitas sociedades contemporâneas são construídas, o que acaba favorecendo indivíduos homens em muitas situações, sejam estes homossexuais ou não.

(2005) argumenta que o cineasta foi, inclusive, um dos que estabeleceu as características do gênero, que tem a possibilidade de assumir diferentes tons, com a presença de certas características infantilizadas com apelo às crianças. *Meu Amigo Totoro* (となりのトトロ, *Tonari no Totoro*, 1988) mostra as aventuras de duas irmãs em contato com o desconhecido e com o mítico da natureza. Essa temática do folclore permeia muitas das obras de Miyazaki, conferindo às narrativas um aspecto de resgate histórico de contos e personagens antigos da cultura japonesa.

As produções também são utilizadas como veiculação de mensagens de cunho político mais explícito relacionadas a momentos históricos do país, como é o caso de *Gen Pés Descalços* (はだしのゲン, *Hadashi no Gen*, 1983, Masaki Mori) — baseado no mangá homônimo (1973-1974) de Keiji Nakazawa — e *Túmulo dos Vagalumes* (火垂るの墓, *Hotaru no haka*, 1988, Isao Takahata). Ambos os filmes são claros manifestos contra a guerra, retratando a vida de crianças no contexto da Segunda Guerra Mundial. *Vidas ao Vento* (風立ちぬ, *Kaze Tachinu*, 2013, Hayao Miyazaki) também aborda a temática da Guerra, desta vez, trazendo à discussão uma proposta sobre sonhos infelizes, narrando a história de um personagem baseado em uma pessoa real, Jiro Horikoshi, engenheiro aeronáutico japonês responsável pelo desenvolvimento das aeronaves utilizadas pelos pilotos militares das operações *Kamikaze*²⁰ durante a Segunda Guerra.

²⁰ A origem da palavra japonesa *kamikaze* (vento divino, em tradução livre) remonta ao século XIII, a um episódio histórico de conflito entre japoneses e mongóis encerrado pela chegada de um tufão que garantiu a vitória dos japoneses ao destruir as frotas mongóis. O tufão foi, então, nomeado “vento divino” (disponível em <<https://super.abril.com.br/historia/kamikaze/>> Acesso em: 06 abr. 2019). Centenas de anos depois, já próximo ao fim da Segunda Guerra Mundial, os militares, face à derrota iminente, tomaram decisões drásticas, pondo em prática as operações *Kamikaze*, nas quais pilotos se suicidavam ao investir com suas aeronaves repletas de bombas contra navios estadunidenses. Essa questão é abordada no primeiro volume do mangá *Gen Pés Descalços*, carregando uma crítica explícita e veemente à decisão do governo japonês da época, que impôs um fim trágico à vida de milhares de jovens.



Figura 9: *Gen Pés Descalços*, *Tímulo dos Vagalumes* e *Vidas ao Vento*, respectivamente. Fonte: Reprodução.

1.3.3 Exportação, otakismo e embate cultural

Retomando o aspecto mercantil das animações, Cristiane Sato afirma que, assim como a indústria automobilística japonesa — Toyota, Suzuki, Mitsubishi etc — exporta seus produtos, a indústria cultural também o faz, tornando o mangá e o animê reconhecidos internacionalmente. A exportação massiva da produção cultural do Japão implica em uma propagação dos valores e dos costumes japoneses retratados nas obras (SATO, 2005). Essa propagação da cultura gera um fenômeno peculiar, manifestado no Japão e também no exterior, forte em países como o Brasil, que recebe grande influência da Terra do Sol Nascente devido ao fato de ser o país com maior número de pessoas japonesas e descendentes destes que não estão localizadas no Japão, além da influência dos programas veiculados nos anos 1990 e 2000, na TV brasileira, como *Cavaleiros do Zodíaco* (聖闘士星矢, *Seinto Seiya*, 1986-1989), *Sailor Moon* (美少女戦士セーラームーン, *Bishōjo Senshi Sērā Mūn*, 1992-1997) e *Dragon Ball* (ドラゴンボール, *Doragon Bōru*, 1986-1989) (FARIA, 2008). Referimo-nos aqui ao movimento otaku.

O termo otaku “é uma gíria japonesa que designa fãs de animê pelo hábito que estes possuem de ficar muito tempo em casa, isolados diante da TV, e de se comportarem de forma doentia” (SATO, 2005, p. 38). Como afirma Sato, o otakismo surgiu na década de 1980, quando a produção de cultura pop japonesa chegou ao seu auge. Há casos, no Japão, de radicalismo fanático por parte de otakus, a ponto de existirem crimes em massa cometidos por viciados em animês, como é o caso de Tsutomu Miyazaki, que assassinou e comeu pedaços

dos corpos de suas quatro vítimas em 1989²¹. Principalmente por fatores dessa natureza, os estúdios de animação japonesa não contratam fãs de animê para seu quadro de funcionários (*ibid.*).

Para finalizar esta seção, antes de adentrarmos nas especificidades da obra de Miyazaki, pontuamos uma questão considerada, por nós, de grande relevância: a inferiorização de outras expressões culturais face ao contato com a cultura europeia e norte-americana — como o caso dos diferentes povos africanos e descendentes. Aqui, trazemos para o contexto da cultura japonesa. Essa observação se faz presente em nível contínuo, como podemos evidenciar em alguns episódios: a negação de plágio pela Disney da obra de Tezuka, *Kimba, o Leão Branco* (1950-1954) para o filme *O Rei Leão* (1994); e as semelhanças inegáveis entre o longa-metragem *Perfect Blue* (1997), de Satoshi Kon, e *Cisne Negro* (*Black Swan*, 2010), de Darren Aronofsky, que apresenta aspectos idênticos à obra de Kon, da caracterização física e psicológica das personagens ao desenvolvimento narrativo. A constatação nos leva a uma problematização dessa imposição de negação de uma obra não-estadunidense em benefício de uma produção desenvolvida nos EUA. Pela complexidade do assunto, não adentraremos na discussão, contudo, não poderíamos deixar de ressaltar essa estruturação “colonizadora da alma”, nos termos de Morin (2018), e problemática no ponto de vista do respeito à autonomia e criatividade de cineastas de outros países não em posição de estabelecadores de uma hegemonia cultural. Pensamos também no que Lotman argumenta sobre os embates políticos inter e intra semiosferas.

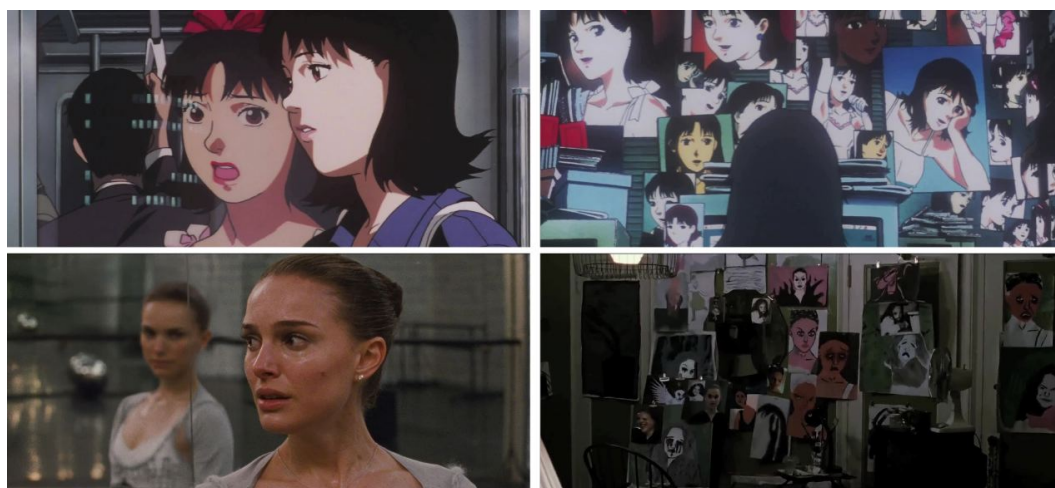


Figura 10: Planos comparativos entre *Perfect Blue* (1997) e *Cisne Negro* (2010). Fonte: RIRCA.

²¹ Disponível em

<<http://g1.globo.com/Noticias/Mundo/0,,MUL603870-5602,00-ASSASSINO+DE+CRIANCAS+E+CANIBAL+E+EXECUTADO+NO+JAPAO.html>> Acesso em: 06 abr. 2019.

1.4 Hayao Miyazaki

Reconhecido no Ocidente e no Oriente como um dos maiores animadores de todos os tempos, Hayao Miyazaki construiu uma trajetória embrenhando-se em caminhos de subjetividade narrativa, permeados por fortes tons de política e criticidade. A obra do japonês passeia por diferentes temas, discutindo questões amplas culturalmente, como a relação da humanidade com o meio ambiente, a guerra, a infância, a descoberta do novo, o protagonismo feminino, a política, a ética, a religiosidade; e mais específicas também, como o folclore japonês. De acordo com Dani Cavallaro (2006), escritora e especialista no trabalho do cineasta, os temas apresentados por Miyazaki possuem uma relevância que ultrapassa as barreiras de uma só cultura, sendo de alcance universal.

Para Janete Oliveira (2016), doutora em Letras pela PUC do Rio de Janeiro e estudiosa da obra do diretor japonês, o destaque às produções é dado por estas conseguirem tratar de temas “adultos” com uma simplicidade infantil, sem serem simplista. Nesta seção, discorreremos brevemente sobre a vida e a carreira do cineasta, as características mais proeminentes de sua obra, além de comentarmos alguns aspectos espaço-temporais presentes nela. Interessa-nos, especialmente, o modo como momentos de aparentes “vazios” narrativos constroem um tipo de comunicação específico (e não a ausência de comunicação).

1.4.1 Inícios

Nascido em Tóquio, em 1941, Hayao Miyazaki teve o início da vida marcado pela violência da Segunda Guerra Mundial. Seu pai era diretor na empresa do irmão, *Miyazaki Airplanes*, e trabalhava com a fabricação de peças que eram utilizadas em aviões militares durante a Guerra (LENBURG, 2012). Esse contexto familiar pode ser considerado de grande influência na aproximação do cineasta com a temática do voo, tão presente em suas produções. Apesar das infelicidades trazidas pelos tempos de guerra, a família possuía uma situação socioeconômica, de certo modo, privilegiada, tendo até mesmo uma casa afastada da cidade, para a qual se dirigiam em momentos de ataque aéreo das tropas inimigas. A situação permitiu que o jovem Miyazaki não vivenciasse tão diretamente os horrores da época. No entanto, o cineasta, que tinha apenas quatro anos quando o conflito chegou ao fim, diz lembrar-se vividamente dos bombardeios aéreos e de sua rua em chamas (NAPIER, 2018).

Acreditamos que essa primeira vivência do diretor no mundo, marcada por tamanha violência, seja fundamental para compreender as escolhas temáticas em sua obra, que perpassa diversas discussões, entre elas a da guerra. Miyazaki é um crítico aberto desses conflitos, tendo abordado a questão em diversas produções. Suas opiniões o levam a manter posicionamentos contrários às tentativas do governo nipônico atual, conservador e de centro-direita, de alterar o Artigo Nono da Constituição Japonesa²², que renuncia o uso da guerra como direito soberano da nação (NAPIER, 2018).

Segundo Jeff Lenburg, biógrafo estadunidense e autor de livros sobre animações e animadores, durante a infância e o início da adolescência, Miyazaki era fascinado por mangás. O jovem tinha como sonho se tornar um autor e desenhista de quadrinhos, tendo como principal inspiração Osamu Tezuka, já referenciado aqui como o mais celebrado escritor de mangá da história da cultura pop japonesa. A primeira influência que pavimentou o início da jornada de Miyazaki no âmbito das animações foi *A lenda da serpente branca* (白蛇伝, *Hakujaden*, 1958), também já citado anteriormente. O longa-metragem agitou a imaginação do cineasta, aumentando potencialmente seu interesse pela arte do audiovisual animado (LENBURG, 2012).

A entrada de Miyazaki na Universidade de Gakushuin, no início da década de 1960, foi marcada pelo interesse crescente do diretor, à época, estudante, no estudo do marxismo, despertando uma disposição acadêmica pelas Ciências Políticas e pela Economia, áreas nas quais acabou se graduando. Passou, então, a trabalhar na maior empresa de animação do Japão nos anos 1960 e 1970, a Toei Animation — fundada por Tezuka, inclusive —, onde passou a ter suas primeiras experiências na indústria cinematográfica, desenvolvendo desenhos, mais precisamente, em episódios de séries animadas (LENBURG, 2012).

Com a inserção no mercado, Miyazaki recebeu destaque e reconhecimento pelo seu trabalho, dedicando-se a diversos projetos, principalmente exibidos na televisão, em formato seriado. Em 1979, lançou seu primeiro longa-metragem, *O Castelo de Cagliostro* (ルパン三世

²² Segundo o site da Embaixada do Japão no Brasil, o Artigo Nono da Constituição Japonesa diz que “Aspirando sinceramente a paz mundial baseada na justiça e ordem, o povo japonês renuncia para sempre o uso da guerra como direito soberano da nação ou a ameaça e uso da força como meio de se resolver disputas internacionais. Com a finalidade de cumprir o objetivo do parágrafo anterior, as forças do exército, marinha e aeronáutica, como qualquer outra força potencial de guerra, jamais será mantida. O direito a beligerância do Estado não será reconhecido” (Disponível em <<https://www.br.emb-japan.go.jp/cultura/constituicao.html>> Acesso em: 19 abr. 2019). Essa condição é consequência direta da ocupação dos Estados Unidos no Japão, no pós-guerra, que, em 1946, impuseram condições ao país como tentativa de controlar o militarismo japonês. Para mais, ver <<https://epoca.globo.com/tempo/noticia/2014/07/por-que-o-japao-quer-acabar-com-sua-bconstituicao-pacifistab.html>> Acesso em: 10 abr. 2019.

世 カリオストロの城, *Rupan sansei: Kariosutoro no shiro*), seguido, em 1984, por *Nausicaä do Vale do Vento* (風の谷のナウシカ, *Kaze no Tani no Nausicaä*). Este último garantiu ao cineasta ainda mais visibilidade, tendo sido criado a partir uma versão em mangá da história, também feita por ele.

Podemos afirmar que *Nausicaä* representa um marco importante na filmografia de Miyazaki, sendo o filme que influenciou diretamente na criação, um ano depois, do *Studio Ghibli*, que prosperou e cresceu, tornando-se o maior estúdio de animações do Japão e sendo, por muitos, referenciado como “a Disney japonesa”. Compreendemos essa denominação como problemática, uma vez que implica uma espécie de inferiorização da cultura nipônica frente à estadunidense, como se a qualidade de um produto audiovisual japonês precisasse ser “validada” pela comparação com a indústria norte-americana, tendo o produto do exterior sempre como o modelo a ser almejado.

1.4.2 Studio Ghibli

Pronunciado “guibli” no Ocidente e “jiburi” no Japão, o estúdio surge do desejo de Hayao Miyazaki e de Isao Takahata de “lançarem um vento quente sobre as animações japonesas” (OLIVEIRA, 2016). O nome, de origem italiana, remete tanto ao vento que sopra no deserto do Sahara quanto a um modelo de aeronave utilizado pela Itália durante a Segunda Guerra Mundial, ideias pertinentes dado o contexto, uma vez que Miyazaki é um amante declarado de aviões e do país europeu (CAVALLARO, 2006).

O ano de 1985 marca a fundação do que veio a se tornar o maior estúdio de animações do Japão. O longa-metragem *O Castelo no Céu* (天空の城ラピュタ, *Tenkû no shiro Rapyuta*, 1986) foi a primeira produção realizada pelo novo estúdio, que funcionava, inicialmente, em um andar alugado de um prédio na cidade de Tóquio. Para Dani Cavallaro, professora da Universidade de Westminster, especialista em estudos literários e artes visuais e autora do livro *The Animé Art of Hayao Miyazaki* (2006), apesar de *Nausicaä* (1984) ter sido lançado antes da criação do *Studio Ghibli*, o filme possuiu um papel fundamental para a estruturação da empresa, já apresentando diversos elementos que apareceriam em produções posteriores.

O estúdio, que trabalhava com uma equipe temporária, já que não possuía recursos para contratação de funcionários a longo prazo, foi crescendo com o sucesso de seus longa-metragens. Em 1988, o lançamento simultâneo de *Meu Amigo Totoro* (となりのトト

□, *Tonari no Totoro*, Hayao Miyazaki) e de *Túmulo dos Vagalumes* (火垂るの墓; *Hotaru no haka*, Isao Takahata) trouxe uma nova perspectiva para os animadores, o segundo tendo recebido a maioria dos prêmios de cinema do Japão no ano, incluindo o de Melhor Fotografia (CAVALLARO, 2006).

Na década de 1990, o *Studio Ghibli* passa a funcionar em um prédio próprio, no subúrbio de Tóquio. A construção foi idealizada pelo próprio Miyazaki, que imprimiu na obra seus ideais sustentáveis, instalando no local um grande espaço para estacionamento de bicicletas. É também nessa época que passa a ser utilizado o *CGI* — *Computer Graphic Imagery*, imagens geradas por computador, em português, a chamada computação gráfica — para a produção das animações. Do estúdio, *Meus vizinhos, Os Yamadas* (ホーホケキヨとなりの山田くん, *Hōhokeyo Tonari no Yamada-kun*, 1999, Isao Takahata) é o primeiro longa a ter 100% da produção digital, com o equivalente a 150.000 células tradicionais de desenho estático.



Figura 11: *Ghibli Museum* (三鷹の森ジブリ美術館, *Mitaka no Mori Jiburi Bijutsukan*), Museu do *Studio Ghibli*, em Tóquio. Fonte: Coisas do Japão.

Aproximando-se da virada do milênio, a *Walt Disney Corporation* e o *Studio Ghibli* fecham um acordo de distribuição dos filmes japoneses no Ocidente. Com a parceria, os filmes do estúdio ficaram ainda mais conhecidos, passando a se estabelecer no mercado internacional e cativar um público considerável.

1.4.3 Aspectos da produção

Extremamente crítico quanto à produção massificada, genérica — em suas próprias palavras — constante e imediatista que caracteriza a atual indústria de animações no Japão, com robôs gigantes e demais características do gênero, Miyazaki argumenta sobre a

importância de um certo realismo para a construção das narrativas, que geram credibilidade e profundidade às histórias (MIYAZAKI, 2009).

Outra característica marcante de muitos dos filmes de Miyazaki, evidente em *O Serviço de Entregas da Kiki* (魔女の宅急便, *Majo no Takkyūbin*, 1989), *O Castelo Animado* (ハウルの動く城, *Howl no Ugoku Shiro*, 2004), e *Vidas ao Vento* ((風立ちぬ, *Kaze Tachinu*, 2013), é a ambientação em cidades com fortes traços estéticos que remetem à arquitetura europeia. É perceptível, diante disso, a inserção de elementos, por parte do diretor, que buscam, de certa maneira, uma certa “universalização” de suas histórias, almejando uma fuga da realidade exclusivamente japonesa. Essa é uma relação delicada para Miyazaki, que afirmou possuir certa aversão ao seu país em razão das barbaridades cometidas pelo Japão na China, na Coreia e no sudeste asiático²³ (MIYAZAKI *apud* YAMANAKA, 2008). Essa insatisfação com a história nipônica pode ser observada ainda mais claramente em *Vidas ao Vento*, na visualização dos horrores da Guerra pelos olhos do protagonista do filme.

Por outro lado, a presença de questões como a nostalgia pelo Japão tradicional em *Meu Amigo Totoro* (となりのトトロ, *Tonari no Totoro*, 1988) e em *A Viagem de Chihiro* (千と千尋の神隠し, *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, 2001) pode ser interpretada “não como um chamado de retorno ao passado, mas como uma esperança do diretor de renovação do povo japonês” (ELIADE *apud* YAMANAKA, 2008, p. 255). Essa ideia evidencia uma possível preocupação do diretor com a retomada de valores éticos dos japoneses enquanto sociedade e a cura para uma crise de identidade desse povo, em discussão após o rompimento da bolha econômica e a ocidentalização acelerada pela qual o país vem passando nas últimas décadas.

Um outro aspecto recorrente em sua obra é a temática do voo, como abordamos anteriormente, provavelmente evidente devido ao ofício de sua família, que era dona de uma fábrica de peças de avião durante a Segunda Guerra. Nesse contexto, a produção de Miyazaki é influenciada pelo trabalho de muitos mestres, principalmente literários, dentre eles, o francês Antoine de Saint-Exupéry, aviador e autor de *O Pequeno Príncipe* (*Le Petit Prince*, 1943), e por quem o japonês nutre grande admiração. Além disso, também é possível ressaltar o protagonismo feminino em seus filmes. Chihiro, Ponyo, San, Mei, Satsuki, Sheeta, Kiki e

²³ Refere-se à política imperialista adotada pelo Japão quanto a alguns países próximos durante a Segunda Guerra Mundial. O poderio militar invadiu e manteve como escravas sexuais mulheres coreanas, chinesas e indonésias, além de outras imposições expansionistas e violentas pelo sudeste asiático. Para mais, ver <<https://www.bbc.com/portuguese/internacional-38527022>> Acesso em: 23 abr. 2019.

Nausicaä conduzem a narrativa envolvente de suas tramas, superando desafios e enfrentando perigos, resistindo em meio às adversidades a elas impostas.

Passando por uma produção sem roteiros pré-definidos, e que se formam ao passo do desenvolvimento das histórias (LENBURG, 2012; OLIVEIRA, 2016), a filmografia de longas-metragens do cineasta após a criação do *Studio Ghibli* e até a confecção desta pesquisa é composta pelos seguintes títulos²⁴:

- (1986) *O Castelo no Céu* (天空の城ラピュタ, *Tenkû no shiro Rapyuta*);
- (1988) *Meu Amigo Totoro* (となりのトトロ, *Tonari no Totoro*);
- (1989) *O Serviço de Entregas da Kiki* (魔女の宅急便, *Majo no Takkyûbin*);
- (1992) *Porco Rosso: O Último Herói Romântico* (紅の豚, *Kurenai no Buta*);
- (1997) *Princesa Mononoke* (もののけ姫, *Mononoke Hime*);
- (2001) *A Viagem de Chihiro* (千と千尋の神隠し, *Sen to Chihiro no Kamikakushi*);
- (2004) *O Castelo Animado* (ハウルの動く城, *Howl no Ugoku Shiro*);
- (2008) *Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar* (崖の上のポニョ, *Gake no Ue no Ponyo*);
- (2013) *Vidas ao Vento* (風立ちぬ, *Kaze Tachinu*).

1.4.4 Miyazaki e vazios

Em meio a essas considerações, buscamos discutir um aspecto específico dos filmes de Hayao Miyazaki ainda pouco estudado²⁵. Referimo-nos aos instantes de “pausa” em suas histórias. Ao assistirmos à obra do cineasta japonês, podemos perceber diversas sequências de planos nos quais, a um primeiro olhar, “nada acontece”, momentos permeados por uma contemplação da cena, visual e/ou sonora. Max Valarezo, bacharel em Jornalismo pela Universidade de Brasília e criador do canal *Entreplanos* no Youtube, desenvolve, em um de seus vídeos²⁶, algumas considerações sobre a manifestação da ideia não-conceitual japonesa de vazio *Ma* (間) em relação com esses momentos de “movimento gratuito” nos longas de Miyazaki.

Valarezo traz algumas informações sobre a ideia, apontando uma entrevista concedida por Miyazaki, em 2002, ao jornalista Roger Ebert, na qual o cineasta é questionado sobre os

²⁴ Mais informações podem ser acessadas na página destinada à filmografia de Hayao Miyazaki no site *Internet Movie Database* - IMDb <https://www.imdb.com/name/nm0594503/?ref_=nv_sr_1?ref_=nv_sr_1> Acesso em: 21 abr. 2019.

²⁵ Essa informação diz respeito ao Estado da Arte do nosso objeto e será discutida nos próximos capítulos.

²⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Kyp3YV2t0gQ>>. Acesso em: 14 de abr. de 2019.

momentos de vazio e de contemplação em suas produções, ao que responde chamando-os de *Ma*, e dizendo que a sua presença é proposital. “Se você tem ação ininterrupta sem nenhum espaço para respiro, isso é apenas agitação. Mas se você para por um momento, a tensão no filme pode crescer em uma dimensão muito mais ampla”²⁷. Dedicaremos-nos ao *Ma* com mais ênfase no próximo capítulo, já que esta é uma das principais ideias desta pesquisa.

Pesquisando além das referências apontadas por Valarezo, encontramos considerações sobre a existência de alguns aspectos espaço-temporais nas produções de Miyazaki. Robin E. Brenner, bibliotecária e estudiosa de cultura pop japonesa, aponta, em seu livro *Understanding Manga and Anime* (2007), que os filmes do diretor japonês fazem uso de um recurso ao qual se refere como *pacing*, algo como um desacelerar da história, um momento de contemplação. Segundo Brenner, quando foi lançado nos Estados Unidos, *Nausicaä do Vale do Vento* (風の谷のナウシカ, *Kaze no Tani no Nausicaä*, 1984), um dos primeiros longa-metragens de Miyazaki, teve 20 minutos de cenas cortados, resultando em uma edição norte-americana na qual a história evolui de maneira mais rápida e menos contemplativa em relação à edição japonesa. Supostamente, a audiência dos EUA não se agradaria dos momentos de *pacing* presentes no filme.

John Lasseter, ex-diretor da *Pixar* e da *Walt Disney Animation Studios* e diretor de filmes como *Toy Story* (1995), *Vida de Inseto* (*A Bug's Life*, 1998) e *Carros* (*Cars*, 2006), também defende que os filmes de Miyazaki possuem espaços-tempo de *pacing*, nos quais o público é convidado a parar e a refletir. Esses instantes seriam importantes para a narrativa, tornando possível um equilíbrio entre momentos rápidos e lentos na evolução da história contada. “Miyazaki-san é um mestre em *pacing*. Há certos momentos em um filme nos quais não se pode correr. É importante permitir que a audiência reflita sobre o que está acontecendo na tela.”²⁸, afirma Lasseter na introdução do livro *Starting Point 1979-1996*, uma coletânea de textos e palestras de Miyazaki (2009, p. 11-13).

Diante dessas constatações, buscamos, no capítulo seguinte, discorrer acerca das ideias que se mostram relevantes em torno de *Ma*, na tentativa de compreender de que maneira este

²⁷ Texto original: If you just have non-stop action with no breathing space at all, it's just busyness, But if you take a moment, then the tension building in the film can grow into a wider dimension. Disponível em <<https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>> Acesso em: 31 mar. 2019.

²⁸ Texto original: Miyazaki-san is a master of pacing. There are certain moments in a film you cannot rush through. It's important to allow the audience to reflect on what's happening on the screen.

se manifesta no Japão, além de refletir sobre suas possibilidades de comunicação com o Ocidente.

2. O SOL NASCENTE, POTENCIALIDADES E MATERIALIZAÇÕES

Nas páginas seguintes, debruçamo-nos sobre algumas questões que consideramos imperativas para esta pesquisa, os pontos-chave teóricos do trabalho: as relações estético-imagéticas do Japão do século XXI, juntamente à apresentação da ideia não-conceitual *Ma* (間), bem como de sua manifestação na cultura nipônica e possíveis traduções no Ocidente.

2.1 Notas sobre alguns aspectos estético-imagéticos do Japão contemporâneo



Figura 12: *Encontros e Desencontros* (*Lost in Translation*, 2003), de Sofia Coppola. O filme apresenta Tóquio pelo olhar de uma cineasta ocidental. Fonte: Reprodução.

O Japão contemporâneo atravessa, interage e interfere para muito além de seus limites territoriais. As imagens nipônicas são de naturezas diversas e se presentificam nos filmes realizados por cineastas ao redor do mundo²⁹, na moda *kawaii*³⁰, na produção de artistas nipo-brasileiros e até nas reconfigurações da culinária japonesa no encontro com culturas outras, a exemplo da brasileira³¹. O arcabouço imagético enriquece e transforma a percepção

²⁹ Acerca dessa observação, recomendamos a leitura da dissertação de Mari Sugai, *Encontros e desencontros na paisagem cenográfica de Tóquio* (2010), defendida no Programa de Pós-Graduação em Língua, Literatura e Cultura Japonesa da Universidade de São Paulo. O trabalho apresenta o longa-metragem *Encontros e Desencontros* (*Lost in Translation*, 2003), de Sofia Coppola, e busca discorrer sobre a representação da capital do Japão sob o olhar de uma diretora não-japonesa em uma obra de ficção. As referências completas podem ser encontradas ao final do texto.

³⁰ Caracterizada pela construção de um ideal de “fofura” estilizado por elementos infantis, a estética *kawaii* atingiu o seu auge na década de 1980, época que é marcada pelo ápice também na cultura pop de modo geral — como apontado no capítulo anterior sobre o mercado de animês nesse período. Essa estética é discutida no texto *A imagem do Japão contemporâneo*, de Michiko Okano, publicado no livro *Imagens do Japão: experiências e invenções*, vol. 2 (2012), organizado por Christine Greiner e Marco Souza.

³¹ Recomendamos a leitura do artigo *Por que a nossa comida japonesa é tão diferente da que se come no Japão*, publicado no jornal digital Nexa. Disponível em

do restante do mundo acerca da Terra do Sol Nascente, plurificando as possibilidades interpretativas de suas expressividades culturais.

A busca pela definição do local da estética japonesa no mundo veio em tempos relativamente recentes. Em *Essays on Japan: Between aesthetics and literature* (2010), o acadêmico Michael F. Marra, um dos mais reconhecidos teóricos ocidentais acerca do assunto, aponta que foi a partir do século XIX que os nipônicos passaram a sentir uma necessidade mais intensa de pensar o lugar e o estilo de suas produções no contexto global. No contato com o outro, dá-se a importância de reivindicar e estabelecer o recorte do que era seu.

Marra é ecoado nos escritos de Christine Greiner, coordenadora do Centro de Estudos Orientais do Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Em seu livro *Fabulações do corpo japonês e seus microativismos* (2017), a professora faz referência ao teórico para argumentar que o vocabulário para se referir à estética japonesa se desenvolveu durante a Restauração Meiji³². Nesse contexto, o termo para tratar das belas artes, *bijutsu* (美術), teria sido sugerido por funcionários do governo durante a Exposição Universal de Viena (1873), numa tentativa de apresentar ao Ocidente as artes plásticas provenientes do Japão.

Para comunicar aquilo que interessava naquele momento e criar pontes com o Ocidente, era preciso afinar o vocabulário com uma fundamentação comum que viabilizasse o processo de tradução. Foi aí que surgiram as conexões com certo modo de compreender a beleza e que, no Ocidente, parecia fundamental para definir o papel da arte. (GREINER, 2017, p. 51)

Pensando nesses diálogos interculturais, é possível perceber que foi no encontro com a alteridade que nasceu uma definição apresentável — no sentido, aqui, de ser passível de apresentação ao outro — de si. Com a abertura ao exterior, os acadêmicos e frequentadores do meio artístico passaram a desenvolver, como a exemplo do termo citado, novas palavras para se referir às expressões artísticas tipicamente japonesas (*ibid.*).

Acreditamos que essa relação com o outro em meio à discussão sobre estética e arte pode ser bem contemplada pelo que diz Greiner em texto publicado na coletânea *Tokyogaqui* (2008). O contato com o Ocidente exigiu do Japão uma racionalização do que, até então, não

<<https://www.nexojornal.com.br/expresso/2017/01/28/Por-que-a-nossa-comida-japonesa-%C3%A9-t%C3%A3o-diferente-da-que-se-come-no-Jap%C3%A3o>> Acesso em 16 jun. 2019.

³² A Restauração ou Era Meiji (1867-1912) marcou a reabertura político-comercial do Japão após um intenso período de isolamento do país em relação ao exterior, a época conhecida como Xogunato Tokugawa ou Período Edo (1603-1867). Mais informações sobre esses momentos históricos podem ser encontradas em *Os Japoneses*, de Célia Sakurai (2008, p. 111-161).

havia sido posto em conceitos fechados, caixas de definições ocidentais que buscavam encapsular o modo de pensar japonês em linhas teóricas delimitadas.

Pouco importa de onde veio ou para onde vai. O signo artístico é o signo da criação e da liberdade. Ele rompe o automatismo verbal que durante séculos conduziu o pensamento ocidental para a ilusão de que as coisas só têm significado quando são traduzidas para o mundo das palavras. O oriente dos signos mostra que os antípodas não estavam do outro lado do mundo, mas eram, ao mesmo tempo, o nosso avesso do avesso, do avesso... (GREINER, 2008, p. 38)

O francês Roland Barthes, que viajou ao Japão diversas vezes na década de 1970, tece comentários sobre elementos estéticos da sociedade em seu referenciado *O império dos signos* (2007), discorrendo, em ensaios curtos, sobre as diferenças que considera mais perceptíveis entre Oriente e Ocidente. Para o autor, o Japão é o país dos símbolos, onde o

[...] trabalho do signo [está] mais próximo de suas convicções e de suas fantasias, ou, se preferirem, o mais distante dos desgostos, irritações e recusas que nele suscita a semiocracia ocidental. O signo japonês é forte: admiravelmente regrado, arranjado, exibido, jamais naturalizado ou racionalizado. O signo japonês é vazio: seu significado foge, não há deus, verdade, moral, no fundo desses significantes que reinam sem contrapartida. (BARTHES, 2007, nota da contracapa da edição referenciada na bibliografia)

Barthes nos aponta como a cultura japonesa, e nela incluídos todos os seus aspectos estéticos, não pode ser reduzida a pensamentos imutáveis, conceitos fechados e fixos no tempo. A cultura é um sistema vivo, como diz Lotman, é modificável, refaz-se, reinventa-se. Interessa-nos, portanto, nesta pesquisa, refletir sobre essas modificações culturais pelas quais o Japão passou a presenciar no contato com outras ideias e maneiras de pensar a estrutura social e as possíveis possibilidades de comunicação.

O Japão do século XXI é habitado e transbordado por imagens, de *Gojira*³³ a *Hello Kitty*, das *ukiyo-e* às bolinhas de Yayoi Kusama³⁴. Nas telas de cinema, os voos de Hayao Miyazaki aterrissam da África ao Havaí, irradiando percepções de um breve fragmento dos elementos que compõem a sua terra natal.

³³ Nome em japonês de *Godzilla*, personagem importante da cultura visual japonesa, tendo sido reimaginado mais de 40 vezes no cinema. Disponível em <<https://www.imdb.com/list/ls070986795/>> Acesso em: 09 jun. 2019.

³⁴ Uma das artistas japonesas mais conhecidas da atualidade, Kusama nasceu em 1929 e sofre de esquizofrenia. Sua obra é marcada pelo uso onipresente de bolinhas coloridas. É a artista mulher que tem suas obras mais vendidas no mundo. Para mais, ver <<https://www.bbc.com/portuguese/vert-cul-46127953>> Acesso em: 09 jun. 2019.

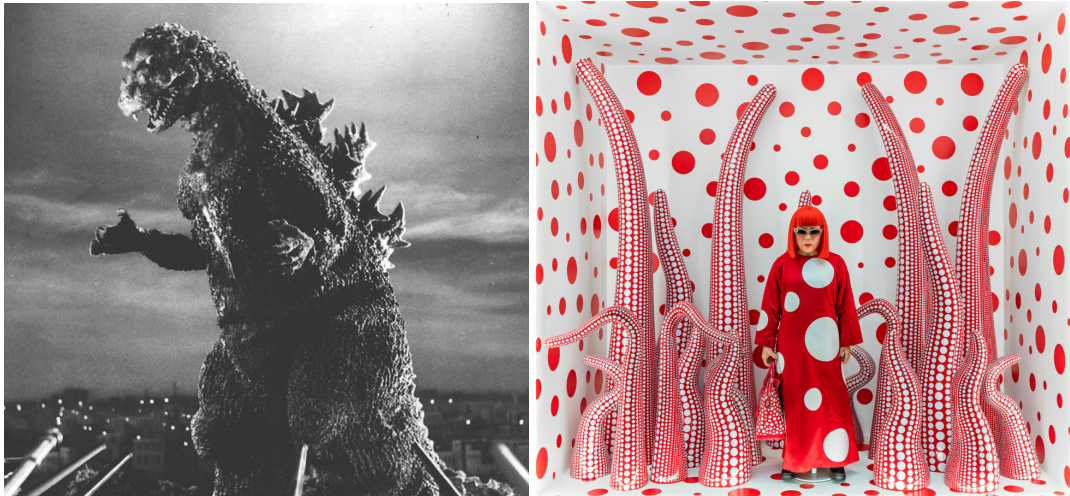


Figura 13: *Godzilla* (ゴジラ, *Gojira*, 1954), de Ishirō Honda, e Yayoi Kusama, *Louis Vuitton shop window display with Tentacles*, 2012/2015 (Foto: Vegard Kleven). Fontes: IMDB e *My News Desk*.

Perguntamo-nos, portanto, acerca do que nos chega nesses transes. De que maneira esses signos japoneses nos invadem, reinventam-se em nosso acervo imagético interno e dialogam com ideias outras que temos acerca da nossa e de culturas “estrangeiras”? Que demais possibilidades de pensar a humanidade e as relações interpessoais residem no cerne da cultura nipônica? Consideramos esses questionamentos pertinentes na linha do que propomos, que se debruça sobre pensar outras maneiras de comunicar, transmitir sensações e informações a partir de supostos “vazios”.

2.2 *Ma*: a potencialidade do vir a ser

Como posto ao fim do primeiro capítulo, a obra cinematográfica de Hayao Miyazaki, desenvolvida no complexo contexto estético do Japão contemporâneo, apresenta certas características espaço-temporais de destaque em meio à produção massificada de animações em escala global. Os momentos de aparente vazio narrativo presentes nos longas-metragens do cineasta — apontados por Valarezo em seu vídeo, como dito anteriormente — fazem-se presentes e reivindicam a sua existência não apenas como “meros” interlúdios, existentes “apenas” para levar a personagem de um ponto a outro. Buscamos compreendê-los como entre-espacos comunicantes e essenciais para a obtenção da construção imagética e narrativa almejada pelo cineasta. Nosso objetivo é pensar esses espaços, sim, como intervalos, transições, transposições, mas não os reduzindo a algo menor ou menos relevante em decorrência disso, entendendo o próprio transitar como espaço e momento, relevante e

imperativo, fundamentalmente construtor de histórias e de signos, o que se mostra presente na manifestação do *modus operandi* japonês *Ma* (間).

2.2.1 Por uma tentativa de compreensão de *Ma*

No Brasil, as pesquisas sobre *Ma* encontram sua maior contribuição nos trabalhos de Michiko Okano, doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) e professora de História da Arte da Ásia na Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP). A pesquisadora, que nasceu no Japão e logo na infância migrou para o Brasil — onde cresceu e fixou morada —, é autora da tese *MA: Entre-Espaço da Comunicação no Japão - Um Estudo Acerca dos Diálogos entre Oriente e Ocidente* (2007). Pelo extenso e rico trabalho de Okano sobre *Ma*, consideramos sua produção a mais detalhada acerca desse *modus operandi* japonês, estando presente, inclusive, como fundamentação teórica de todos os trabalhos acadêmicos que se sucederam no Brasil, dentro dos limites aos quais tivemos acesso — sobre os quais discorreremos mais à frente. Desse modo, os conceitos apresentados nos parágrafos a seguir provém, em sua maior parte, de seus escritos (OKANO, 2007; 2008; 2014; 2016).

Em seus textos, a professora comenta sobre as dificuldades de uma definição categórica de *Ma*, uma vez que não há exatamente um consenso entre os autores. A ideia remonta ao vazio de conexão com o divino, um espaço entre quatro pilastras a partir do qual as divindades poderiam se manifestar. É importante atentar para o fato de *Ma* não constituir um conceito, como se imagina na lógica teórico-conceitual ocidental. *Ma* é, na verdade, um *modus operandi* característico da cultura do Japão, atuando e mostrando-se presente em diversos segmentos culturais.

Quebrando a dualidade ontológica proposta por Aristóteles de “ser ou não ser”, *Ma* assume o lugar intermediário, “nem ser, nem não ser” (OKANO, 2014). É um entre, uma possibilidade, um respiro, uma pausa, uma iminência do vir a ser, tornando possível a suposição de que, já que nada é, tudo pode se tornar. Ao evocar as ideias de Iuri Lotman, Okano também coloca a espacialidade *Ma* como fronteira, espaço de troca, de união do diferente, pondo em diálogo e atando elementos (OKANO, 2007). A necessidade de se pensar a plurissignificância de *Ma* é posta como chave para a tentativa de sua compreensão.

Na escrita, o *kanji*³⁵ do termo é formado por dois radicais, 門 (*to* ou *mon*, que pode significar portão ou porta) e 日 (*hi* ou *nichi*, dia ou sol)³⁶. Unidos, os ideogramas resultam em um novo símbolo, com uma nova leitura: 間 (*ma*). Como sugerido por Valarezo no vídeo citado anteriormente, uma porta por meio da qual o Sol pode brilhar, uma abertura que permite a manifestação de algo. No entanto, é possível pensar *Ma* de maneira ainda mais abstrata.

O lógico estadunidense Charles Sanders Peirce (1839-1914), um dos reconhecidos fundadores da Semiótica norte-americana, apresenta uma conceituação de signo como algo que representa alguma coisa para alguém³⁷. Peirce o divide, então, dentre outros aspectos, em três categorias que reúnem, cada uma, outras subdivisões³⁸ do signo: primeiridade, secundidade³⁹ e terceiridade (PEIRCE, 2008). Deteremo-nos nas duas primeiras, que dizem maior respeito à discussão aqui desenvolvida. A primeiridade é referente ao nível qualitativo e sensível do signo. Já a secundidade fala sobre a experiência, o signo enquanto fenômeno, a sua manifestação ou materialização.

Os estudos de Okano propõem a abordagem de *Ma* como um signo pertencente à primeiridade, um quase-signo, uma vez que a ideia precede a sua existência enquanto objeto, apontando o seu alto grau de degeneração.

³⁵ A língua japonesa utiliza três silabários principais para a comunicação escrita. Dois deles — o *hiragana* (utilizado, primordialmente, para palavras de origem japonesa), e o *katakana* (para palavras de origem estrangeira) — são fonéticos, ou seja, cada símbolo representa um som. O terceiro — o *kanji* (utilizado para palavras em geral, principalmente japonesas) — é ideográfico. Esse último, que significa “letra da China”, tem origem na escrita chinesa e foi incorporado à escrita do Japão por volta do século VI. Nessa silabário, cada símbolo representa uma ideia, não um som, e a sua pronúncia pode mudar a depender de seu sentido na frase. Sendo incorporados à cultura japonesa, os ideogramas foram recebendo novas leituras, ao passo em que também mantiveram algumas leituras anteriores. Por esse motivo, é comum que sejam estudadas a *kun yomi* (leitura japonesa) e a *on yomi* (leitura chinesa), ambas utilizadas no idioma de acordo com a palavra e o sentido atribuído no contexto da escrita. Para mais detalhes sobre essa discussão, recomendamos a leitura do trabalho da Profa. Dra. Laura Iwakami, *Da oralidade à sistematização da escrita: um estudo dos primórdios da comunicação no Japão* (2003).

³⁶ Disponível em: BRASIL-JAPÃO, Aliança Cultural. **Michaelis**: dicionário prático japonês-português. 3. ed. São Paulo: Melhoramentos, 2016. 565 p. (Dicionários Michaelis).

³⁷ Optamos por esta definição de modo mais simples ressaltando, contudo, que temos ciência da extensão dos escritos de Peirce e que é possível localizar, na obra do autor, “entre vinte e trinta formulações diferentes da sua definição de signo”. (SANTAELLA, 1995, p. 21)

³⁸ Por não ser o foco deste trabalho e por existirem muitos livros acerca deste assunto, decidimos não adentrar nas demais categorias e definições. Para mais detalhes e explicações sobre o signo e suas divisões segundo Peirce, propomos, além da leitura do trabalho do próprio teórico em seus *Collected Papers*, o livro *Semiótica, informação e comunicação* (2010), de J. Teixeira Coelho Netto, e *A teoria geral dos signos: semiose e autogeração* (1995), de Lucia Santaella. As indicações completas podem ser encontradas nas referências bibliográficas.

³⁹ Do original em inglês *secondness*, é possível encontrar tanto *secundidade* quanto *segundidade* nas traduções para a língua portuguesa. Ambas as grafias estão corretas.

O *Ma*, semioticamente, pode ser considerado como um estágio pré-sígnico, pertencente à primeiridade peirceana, isto é, anterior à existência do objeto como fenômeno. Assim, no momento em que ele se manifesta no mundo, e, portanto, adentra o reino da segundidade peirciana, inúmeras espacialidades são construídas ao se agregarem outras semânticas, como a do entre-espço, conforme aponta o próprio caractere ideogramático que representa o *Ma* na língua japonesa: 間 = 門 + 日 (portão + sol). (OKANO, 2014, p. 151)

É possível inferir, assim, que, da idealização à manifestação, *Ma* modifica-se para se materializar. Parece ser, essencialmente, possibilidade, potencialidade, vir a ser. Toda essa riqueza do tornar-se qualquer coisa, contudo, não é mantida na transição para a materialidade, que quebra as possibilidades do devir infinito e permite que a sua existência possa ser delimitada e interpretada.

[...] é necessário também ter em mente que a possibilidade de “tudo poder ser” pertence ao campo da continuidade, ao passo que a entrada no reino da existência provoca um deslocamento para a esfera da contiguidade, regida pela sequencialidade. Assim, o aparecimento no mundo como fenômeno cria a descontinuidade dentro de uma múltipla possibilidade de ser, tornando singularidade aquilo que é manifestado e, logo, permitindo a experiência do seu conhecimento. (*ibid.*, p. 151)

Da parte dos japoneses, haveria uma dificuldade na verbalização de *Ma*, uma vez que este se caracteriza como um aspecto estético da cultura, intrínseco ao modo de ver o mundo tão particularmente japonês, um “senso comum enraizado na vida cotidiana” (OKANO, 2007, p. 10). Parecem reconhecer a sua existência e deixá-la fluir no quotidiano, nas relações interpessoais, como discutiremos mais adiante, mas sem exatamente verbalizá-la e discutir acerca desse aspecto que os cerca⁴⁰.

A cautela também é necessária ao se abordar esse *modus operandi* no Ocidente. Okano (*ibid.*) alerta que traduções equivocadas podem acontecer, como a ideia de que todo entre-espço seria *Ma*. Este é constituído da intencionalidade de sua presença, ou seja, nem todo espço vazio é *Ma*, apenas aquele está lá propositalmente, mesmo que a escolha seja feita de modo inconsciente, pela tradição e perpetuação de valores e maneiras de agir apreendidas socialmente.

⁴⁰ A partir dessa percepção dos japoneses de *Ma*, podemos estabelecer uma conexão com o que Claude Lévi-Strauss (2012) sugere sobre as possibilidades de observação do antropólogo sobre uma outra cultura. Para ele, o pesquisador, ao investigar uma cultura que não a sua, seria incapaz de perceber alguns aspectos que apenas os nativos poderiam ter o privilégio de experienciar. O cientista estrangeiro, em contrapartida, pode propor “uma visão de conjunto, reduzida a alguns contornos esquemáticos, mas que eles — nativos —, por estarem demasiado perto, não estariam em condições de obter” (LÉVI-STRAUSS, 2012, p. 15). Pensemos essa situação em alusão ao céu noturno: podemos ver as estrelas de longe, em seu conjunto e diversidade, apenas por estarmos longe. A proximidade implicaria, portanto, em uma diferenciação na maneira como se observa, acarretando uma distorção na percepção. Concluímos, assim, que estar inserido em uma cultura condiciona o vislumbre de alguns aspectos desta, diferenciando aquele que atenta às características da sociedade na qual está inserido.

Em complementação, Hiroshi Minami (*apud* OKANO, 2007), psicólogo japonês e estudioso das artes plásticas tradicionais, afirma que *Ma* pode ser relacionado ao Budismo⁴¹, uma vez que a base deste é determinada pela ideia de transitoriedade e incompletude. Elisa Sasaki, professora de Língua e Cultura Japonesa na Universidade Estadual do Rio de Janeiro, aponta que um dos princípios budistas é a ideia de transcendência, sendo a flor de lótus um de seus símbolos, representando a “impermanência e fragilidade da vida” (SASAKI, 2011, p. 6).

Em adição a esses aspectos apresentados até aqui, percebemos também que *Ma* pode se manifestar, inclusive, na construção identitária de um indivíduo, como é possível observar no interesse de Okano pela temática a partir da leitura de um texto de sua autoria publicado em 2009, no portal *Descubra Nikkei*⁴². A pesquisadora relata brevemente a sua própria experiência como habitante de um entre-espaco. Tendo nascido no Japão e migrado para o Brasil na infância, sua identidade cultural foi construída num lugar de suspensão entre a realidade da cultura dos dois países, pertencente não apenas a uma ou a outra, mas se unindo em ambas:

Não por acaso, eu me sinto justamente, na minha condição de *jun-nissei* (aquele que nasce no Japão e imigra a outro país sem terminar o ensino fundamental), no espaço *Ma* entre o Brasil e o Japão. Situar-se nesse espaço intermediário pode constituir um problema para algumas pessoas, mas a meu ver, é um privilégio viver nesse lugar de intersecção entre as duas culturas tão distintas e ser possível escolher, dependendo da ocasião, modos de pensar e de agir. [...] Não enfrento mais a exclusão, “ou um ou outro” e convivo a adição, o “um e outro” que esse espaço-entre é capaz de proporcionar. (OKANO, 2009)

Sendo *Ma* passível de observação em diversas manifestações culturais, como apontado, passemos, pois, a alguns comentários sobre essas aparições em recortes específicos da cultura nipônica.

2.2.2 Manifestações de *Ma* na cultura do Japão

Intrínseco às expressividades culturais do povo nipônico, o *modus operandi* revela-se trans e interdisciplinar. Nesta seção, optamos por uma breve explanação das possíveis

⁴¹ O Budismo, juntamente ao Xintoísmo, são as religiões com maior número de adeptos no Japão. Sobre seus princípios e sua relevância na sociedade japonesa, indicamos o texto *Valores culturais e sociais nipônicos* (2011), da Profa. Dra. Elisa Sasaki.

⁴² Disponível em <<http://www.discovernikkei.org/pt/journal/2009/5/28/habitar-um-espaco-entre/>> Acesso em: 02 jun. 2019.

manifestações de *Ma* nos seguintes segmentos da cultura: relações interpessoais e preferências estéticas; artes plásticas; arquitetura; música; cinema⁴³.

Segundo também aponta Okano (2007), apesar de os japoneses não verbalizarem *Ma* em suas rotinas, há casos de expressões como: “*Ma ga nuketa* (間がぬけた), que significa, literalmente, escapou o *Ma*, falta de *timing*, estúpido, isto é, estado de uma pessoa que não conseguiu obter o *Ma*, o espaço e o tempo adequados”; e “*Ma ga warui* (間が悪い), literalmente, *Ma* ruim, má sorte, azar, ou seja, estar no espaço e no tempo não apropriados” (*ibid.*, p. 14). Os usos linguísticos mostram a importância da inserção dos vazios e das pausas no discurso do indivíduo.

Ademais, o estudo da língua japonesa evidencia, no próprio idioma, a utilização de espaços vazios como intrínsecos à sua estrutura. Na oralidade, quando o interlocutor fala de si, por exemplo, é comum a omissão do pronome "eu". Quando se está falando sobre outra pessoa, é também possível que se omita o nome de quem se fala, seguindo uma lógica de guiar-se pelo contexto.

Essa ideia do que se deixa a notar é perceptível também no que discute Jun'ichiro Tanizaki, um dos mais influentes escritores japoneses do século XX, autor do ensaio *Em louvor da sombra*, publicado em 1933, quando o autor aponta a preferência dos japoneses pela penumbra, na qual as possibilidades permanecem prenhes, múltiplas. “[...] A genialidade de nossos antepassados escureceu propositalmente um espaço vazio e conferiu ao mundo de sombras que ali se formou profundidade e sutilidade que superam qualquer mural ou peça decorativa.” (TANIZAKI, 2017, p. 40)

⁴³ Sobre o assunto, recomendamos os textos de Virginie Fermaud (*Ma et langage cinématographique*), Madalena Hashimoto (*L'espace/temps Ma dans quelques gravures japonaises et brésiliennes*), Wataru Kikuchi (*Ma et Aida dans la relation interpersonnelle*) e Tae Suzuki (*Le Ma dans la langue japonaise*), todos reunidos no livro *Ma et Aida: Des possibilités de la pensée et de la culture japonaises* (2016), listado em nossas referências.



Figura 14: Casa japonesa tradicional. Identificamos a importância da penumbra na composição estética do aposento. Fonte: Rethink Tokyo.

Em outra instância, ressaltamos percepção da valorização do entre-espaço na conhecida obra literária *Livro do travesseiro* (枕草子, *Makura no sōshi*), redigida entre os anos 994 e 1001, por Sei Shōnagon, dama da corte imperial durante o Período Heian (794-1185). Na edição brasileira publicada em 2013 pela Editora 34, em texto de introdução à obra escrito pelas pesquisadoras e tradutoras Geny Wakisaka e Madalena Hashimoto Cordaro, identificamos uma referência à estética típica da materialização de *Ma*: “Não sem razão as entrelinhas tornam-se mais e mais significativas nos textos de Sei Shōnagon: o não dito supera o verbalmente expresso, as pausas são mais eloquentes do que as notas tocadas” (WAKISAKA; CORDARO in: SEI, 2013, p. 26).

Nas artes plásticas, observamos a presentificação de *Ma* em diferentes períodos e contextos. Um exemplo pode ser observado na pintura a seguir, que data da segunda metade do século XVI, imediatamente anterior ao Período Edo (1603-1867), marcado pelo isolamento geopolítico do Japão. É possível perceber como o pintor, Hasegawa Tōhaku, utiliza-se de um jogo entre desenho e fundo — ausência de desenho —, para construir sua obra, demonstrando uma arte característica do que está sendo proposto aqui ao tornar o “vazio” tão importante quanto as formas desenhadas, estando cada um em relação complementar ao outro, como em uma dança, buscando o balanço harmônico da composição.



Figura 15: *Pine Trees screen* (松林図 屏風, *Shōrin-zu byōbu*, 1595), de Hasegawa Tōhaku. Fonte: Wikipédia.

Em diálogo com nossa discussão, em *Tempo e espaço na cultura japonesa* (2012), Shuichi Kato, reconhecido pesquisador japonês, aponta a existência de dois tipos de espaço na pintura: aquele desenhado e aquele no qual se desenha. Ambos têm a sua importância na estruturação dos elementos arranjados em quadro.

No romance ficcional *O Assassinato do Comendador* (騎士団長殺し, *Kishidancho Goroshi*, 2017), do aclamado escritor Haruki Murakami, publicado no Brasil em 2018 pela editora Alfaguara com tradução de Rita Kohl, o protagonista comenta, em determinado momento da história, sobre uma pintura que também revela esses aspectos aqui discutidos.

[...] O mais admirável das suas obras eram os espaços vazios. Pode parecer paradoxal, mas o mais importante era o que *não estava desenhado*. Através dessas omissões ele conseguia dar destaque ao que queria retratar. Aliás, esse talvez seja um dos pontos fortes do *nihon-ga*⁴⁴. Eu, pelo menos, nunca vi espaços vazios tão audaciosos nas obras ocidentais. [...] (MURAKAMI, 2018, p. 60-61, grifo do autor)

As imagens a seguir, na linha das pinturas já apresentadas, embora bastante distintas entre si, reforçam nossas proposições sobre a presença de *Ma* nas artes plásticas japonesas, datando do início do século XX.



Figura 16: *Frutas* (1910), de Kokei Kobayashi e *Folhas Caidas* (落葉, *Rakuyō*, 1909), de Hishida Shunsō. Fonte: Wikipédia.

Em outro contexto de produção, arriscamos, ainda, relacionar *Ma* à produção artística da japonesa naturalizada brasileira Tomie Ohtake (1913-2015). A artista nasceu no Japão, em

⁴⁴ Em tradução livre, pintura japonesa. Refere-se às artes produzidas com os materiais e as técnicas tradicionais do Japão. A expressão passou a ser usada na Era Meiji (1868-1912), para diferenciar-se das pinturas *Yōga*, de estilo ocidental (OKANO in: MURAKAMI-GIROUX; MASAKATSU; FERMAUD, 2016).

1913, e migrou para São Paulo em 1936, onde produziu uma ampla variedade de obras, em especial, pinturas e esculturas. Durante sua vida, a arte de Ohtake passou por diferentes estilos, voltando-se, em seus últimos anos, às pinturas monocromáticas.



Figura 17: Exposição de obras de Tomie Ohtake, 2010-2011. Fonte: Instituto Tomie Ohtake.

Apesar de terem sido pintados no Brasil, em um contexto social bastante diferente do japonês, acreditamos que os quadros de Ohtake podem expressar um tipo de espacialidade *Ma*, uma vez que a artista possui raízes nipônicas, foi influenciada por leituras sobre o Zen⁴⁵ e sua obra manifesta a utilização de uma composição abstracionista que pode evidenciar certo resgate de espaços de transição entre formas e cores distintas.⁴⁶

Outra relação traçada entre *Ma* e a expressividade artística de um nipo-brasileiro pode ser encontrada na dissertação de Leila Moreno (2012)⁴⁷, defendida na Universidade de São Paulo, que investiga esse *modus operandi* no processo de criação de Tikashi Fukushima, contemporâneo de Ohtake. Fukushima, que se tornou um reconhecido nome do abstracionismo nas pinturas, também nasceu no Japão e migrou para o Brasil na juventude.

⁴⁵ Disponível no documentário *Tomie* (2014), de Tizuka Yamasaki.

<https://www.youtube.com/watch?v=x_cA_c6UcQg> Acesso em: 14 jun. 2019.

⁴⁶ No momento de escrita desta monografia, estamos trabalhando também na produção de um projeto de pesquisa de mestrado acerca desta temática.

⁴⁷ Leila Moreno é mestre em Estética e História da Arte pela Universidade de São Paulo, onde desenvolveu pesquisa sobre Tikashi Fukushima.



Figura 18: *Quatro Estações* (1970), de Tikashi Fukushima. Obras analisadas por Moreno (2012). Fonte: Espaço Arte.

Multidisciplinar, *Ma* manifesta-se na arquitetura japonesa de maneiras plurais. Na tese de Okano (2007), que é graduada em Arquitetura e Urbanismo, a pesquisadora aponta espaços das construções nipônicas como manifestantes da espacialidade em questão. Na entrada de residências japonesas, é comum deparar-se com o *genkan*, um pequeno espaço destinado a calçar ou a descalçar os sapatos antes de adentrar ou de deixar os aposentos internos. O restante da estrutura da residência é elevado alguns centímetros em relação ao *genkan*, que fica ao nível do solo, passando a existir como um entre-espaço conector entre o interior e o exterior (*ibid.*).

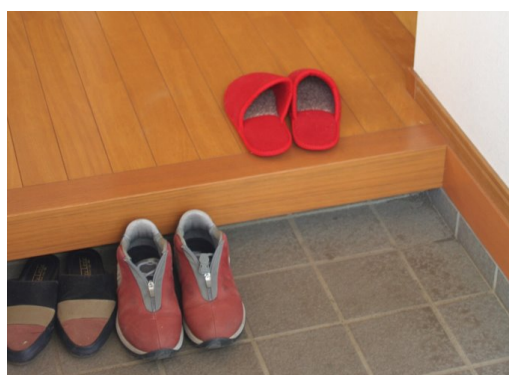


Figura 19: *Genkan* na entrada de uma residência japonesa. Fonte: *Here and There Japan*.

Os jardins tipicamente japoneses também seguem uma lógica relacionada a *Ma*, segundo a pesquisadora (*ibid.*). As trilhas que guiam o visitante sugerem uma maneira menos objetiva e imediatista de chegar ao fim do passeio. Construídas para oferecer a possibilidade de proporcionar visões múltiplas do jardim, as trilhas conduzem de modo a contemplar a

organicidade do espaço. Essa proposta difere de conhecidos jardins ocidentais, como o do Palácio de Versailles, na França, regido por uma objetividade simétrica de transição.



Figura 20: *Kyu Shiba Rikyu Garden*, em Tóquio, e Jardim de Versailles, respectivamente, com sistemas de organização diferentes. Fonte: Japão em Foco e site oficial do Palácio de Versailles.

Essas ideias podem ser relacionadas às de Shuichi Kato (2012), que escreve sobre a tendência à assimetria estética dos jardins japoneses, característica que dialoga com a impermanência da vida, evidenciando a organicidade da matéria. Completamos os comentários sobre este tópico com o argumento de Okano apontando que:

O eterno não é sinônimo de beleza no Japão, o que se relaciona com a predileção por mudança natural de estado das coisas, pela impermanência da vida e de todo o fenômeno. É possível encontrar a beleza no processo de mudança para a extinção, numa cultura em que se aceita a transitoriedade dos fenômenos e inclusive da vida. (OKANO, 2007, p. 35)

Nas composições musicais, o intervalo entre duas notas pode ser considerado *Ma*, a depender da maneira como a construção sonora é efetivada. Ainda segundo Kato:

Os músicos japoneses costumam considerar a “pausa” importante. Como bem se sabe, a pausa é o intervalo entre dois sons, a distância temporal é o comprimento da duração do silêncio. [...] Nesse momento, a música se resume ao instante do “agora”. E já não importa mais se há algo antes disso, ou o que virá depois. A estrutura liga-se ao fluir do tempo de uma composição musical como um todo, mas tanto o “timbre” como a “pausa” ligam-se a partes do fluir, ou seja, ao presente de cada momento. (KATO, 2012, p. 109-110)

Pela descrição do autor, é possível perceber que essa “pausa” pode se tratar da ideia aqui estudada. Kato, no entanto, em momento algum do texto faz referência direta a *Ma* para tratar acerca desses instantes intervalares entre os sons, seja quando refere-se à música ou a algum outro aspecto da cultura nipônica, como a expressão corporal, o idioma, a literatura ou o espaço da sala de chá, todos comentados no livro. Acreditamos que isso ocorre devido ao

fato já discutido aqui de os japoneses não verbalizarem abertamente a existência de *Ma* em sua cultura, uma vez que este se presentifica como uma informação estética⁴⁸.

Finalmente, na sétima arte, *Ma* também é passível de manifestação de maneiras diversas, da escolha da trilha sonora à *mise-en-scène*⁴⁹ e ao enquadramento, passando pela construção narrativa da produção audiovisual. É possível observar esse elemento na produção de muitos cineastas japoneses, como Kiyoshi Kurosawa, Yasujiro Ozu e Takeshi Kitano. Esses dois últimos estudados por Okano (2007). Neste trabalho, analisaremos a ideia na obra de Hayao Miyazaki, em específico, na construção de um de seus longas-metragens, *A Viagem de Chihiro*, que abordaremos no próximo capítulo.

A espacialidade *Ma* pode ser percebida, no cinema, em momentos de “calmaria” na trama, por exemplo, no intervalo entre duas cenas, na maneira de agir de um personagem e até mesmo nos diálogos existentes. Esses instantes são, por vezes, sutis, mas podem também se apresentar com mais clareza, sendo capazes de causar estranhamento no público ocidental, acostumado ao ritmo frenético dos *blockbusters* estadunidenses.



Figura 21: Chihiro observando o mar. Fonte: *Studio Ghibli*/Reprodução.

2.3 Revisão de algumas pesquisas sobre *Ma* no Brasil

Por esta se tratar de uma discussão pertinente no meio acadêmico no qual a nossa pesquisa se insere, percebemos a relevância da apresentação de um Estado da Arte acerca das produções brasileiras que versam sobre as temáticas por nós trabalhadas. Para tal, realizamos

⁴⁸ Diz respeito à ideia de signo ou informação estética discutida por Max Bense (1971), Haroldo de Campos (2011) e Julio Plaza (2003), como discutiremos em seguida.

⁴⁹ O conceito de *mise-en-scène* é utilizado nos estudos de cinema para designar os elementos que estão inseridos no enquadramento da cena apresentada.

uma série de pesquisas entre março de 2018 e abril de 2019, buscando por palavras-chave como “vazio”, “*Ma*” e “silêncio”. Analisamos o Banco de Teses da Capes⁵⁰, os anais dos encontros anuais da SOCINE – Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual⁵¹, os anais dos encontros da COMPÓS – Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação⁵², a Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da USP⁵³, o Repositório Institucional da UNIFESP⁵⁴, o Repositório Institucional da UFC⁵⁵, o Repositório Digital da UECE⁵⁶, bem como as edições existentes da revista Estudos Japoneses⁵⁷, vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Língua, Literatura e Cultura Japonesa da USP.

Nossas buscas nos levaram a alguns resultados de considerável contribuição para a discussão sobre *Ma*. Dentre eles, os textos da professora Michiko Okano (2007; 2008; 2014; 2016) parecem conduzir o debate, sendo identificados por nós como pioneiros da área no Brasil. Na esteira desses estudos, foram localizados trabalhos que investigam a relação entre *Ma*, corpo e roupa⁵⁸; que tecem diálogos com o luto na literatura⁵⁹; e, ainda, que buscam relacionar *Ma* ao abstracionismo no processo de produção de um artista nipo-brasileiro⁶⁰; além de outras investigações.

Esse último, já citado na seção anterior, escrito por Leila Moreno e defendido em 2012, no Programa de Pós-Graduação Interunidades em Estética e História da Arte da Universidade de São Paulo, também é de especial contribuição para nossa pesquisa, tendo analisado a expressividade de *Ma* na obra do artista nipo-brasileiro Tikashi Fukushima. O texto de Moreno, que teve co-orientação da professora Okano, nos é caro pelos passeios interculturais que sugere, traçando caminhos entre Oriente e Ocidente.

⁵⁰ Disponível em <<https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/>> Acesso em 25 mai. 2019.

⁵¹ Disponível em <<https://www.socine.org/publicacoes/anais/>> Acesso em 25 mai. 2019.

⁵² Disponível em >https://www.compos.org.br/anais_encontros.php> Acesso em 25 mai. 2019.

⁵³ Disponível em <<http://www.theses.usp.br/>> Acesso em 25 mai. 2019.

⁵⁴ Disponível em <<http://repositorio.unifesp.br/>> Acesso em 25 mai. 2019.

⁵⁵ Disponível em <<http://www.repositorio.ufc.br/>> Acesso em 25 mai. 2019.

⁵⁶ Disponível em <<http://www.uece.br/pibidhistoriafamidam/index.php/repositorio-digital>> Acesso em 25 mai. 2019.

⁵⁷ Disponível em <<https://www.revistas.usp.br/ej/index>> Acesso em 25 mai. 2019.

⁵⁸ SINZATO, Alice Yumi. **Vazio intervalar: o espaço do corpo e da roupa**. 2015. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Programa de Pós-graduação em Artes Visuais, UDESC, Florianópolis. Disponível em: <<http://tede.udesc.br/handle/tede/791>>. Acesso em: 21 mar. 2019.

⁵⁹ ARRUDA, Luciana Fonseca de. **A morte, o vazio e o amor: uma análise interdisciplinar de O urso e o gato montês, de Kazumi Yumoto**. 2017. Dissertação (Mestrado em Língua, Literatura e Cultura Japonesa) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017. doi:10.11606/D.8.2018.tde-29062018-140040. Acesso em: 14 jan. 2019.

⁶⁰ MORENO, Leila Yaeko Kiyomura. **Tikashi Fukushima: um sonho em quatro estações**. 2012. Dissertação (Mestrado em Estética e História da Arte) - Estética e História da Arte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012. doi:10.11606/D.93.2012.tde-04042013-094616. Acesso em: 03 mai. 2019.

Para além dessas perspectivas, no entanto, acreditamos ser também relevante, para o estabelecimento de um terreno em comum entre o nosso trabalho e os seus precursores, a consideração de pesquisas que tratem sobre o vazio e o silêncio em um âmbito mais geral, saindo do recorte e da especificidade da cultura japonesa. Nesse caso, centenas de estudos foram encontrados, desde aqueles que fazem referência à meditação e ao Budismo Zen — que, como posto anteriormente, possui relação dialógica com *Ma* — na criação de arte⁶¹, àqueles que se debruçam sobre outros aspectos semânticos do vazio, como voltados para o diagnóstico psiquiátrico⁶².

Nossas constatações tornam passível de afirmação que os trabalhos existentes voltados especificamente a *Ma* revelam o interesse de pesquisadores ocidentais nas discussões acerca desse aspecto estético do Japão. Esses estudos buscam avançar as discussões em torno das relações entre o Oriente e o Ocidente na contemporaneidade, expandindo o campo dos Estudos Japoneses no Brasil.

2.4 Diálogos de *Ma* com o Ocidente e (im)possíveis traduções estéticas

Nesta curta e última seção do presente capítulo, discorreremos brevemente sobre um aspecto da discussão do qual temos ciência tratar-se de algo complexo e que merece mais espaço para debate. Ressaltamos, portanto, que esta temática está sendo desenvolvida para emergir com mais ênfase em futuros estudos acadêmicos. Referimo-nos às questões de intraduzibilidade do signo estético.

Em *Tradução Intersemiótica* (2003), o pesquisador espanhol Julio Plaza aponta que o signo icônico — aquele que se relaciona com a primeira categoria fenomenológica peirceana, signo ligado a uma mera qualidade —, seria intraduzível. A tradução de um signo estético só é possível, portanto, como recriação — ou transcrição. Além de se apoiar nas noções de signo peirceano, Plaza se volta para o que diz o filósofo alemão Max Bense em seu *Pequena*

⁶¹ MIKLOS, Claudio. *A Arte Zen e o Caminho do Vazio*: uma investigação sobre o conceito zen-budista de Não-Eu na criação de arte. 2010. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Ciência da Arte, Universidade Federal Fluminense (UFF), Niterói, 2010.

⁶² PAOLI, Marcelo Pena. **Sentimento de vazio crônico em pacientes com transtorno de personalidade borderline**: estudo qualitativo com referencial psicanalítico. 2015. Dissertação (Mestrado) - Escola Paulista de Medicina, Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP), São Paulo, 2015.

Estética (1971) sobre o signo estético, e o poeta concretista e tradutor Haroldo de Campos (2011), sobre a informação estética⁶³.

Se pensarmos *Ma* nessa perspectiva, podemos enxergar um exemplo dessa transcrição, no Ocidente, na arquitetura do vão do Museu de Arte de São Paulo, o Masp, por exemplo. Projetado pela arquiteta modernista ítalo-brasileira Lina Bo Bardi, o prédio no qual funciona o Masp é caracterizado, dentre outros elementos, por um amplo vão ao nível do solo. Olivia de Oliveira, arquiteta e doutora pela Escola Tècnica Superior d'Arquitectura de Barcelona (2002), em seu livro *Lina Bo Bardi: obra construída* (2014), aponta-nos questões pertinentes ao discorrer sobre esse espaço:

[...] A cidade é acolhida nesse vazio situado em meio ao edifício, nesse “exterior — podemos dizer com Le Corbusier — que sempre é um interior”. É um vazio impregnado de possibilidade que configura lugar de encontro, de troca, praça, ágora democrática, espaço aberto a manifestações de mais diversos tipos [...] Esse vazio é análogo a um intervalo silencioso da música de John Cage, a quem Lina referiu tantas vezes ao falar desse espaço; é um lugar de escuta do outro, aberto ao acaso, isto é, ao indeterminado. (OLIVEIRA, 2014, p. 60)

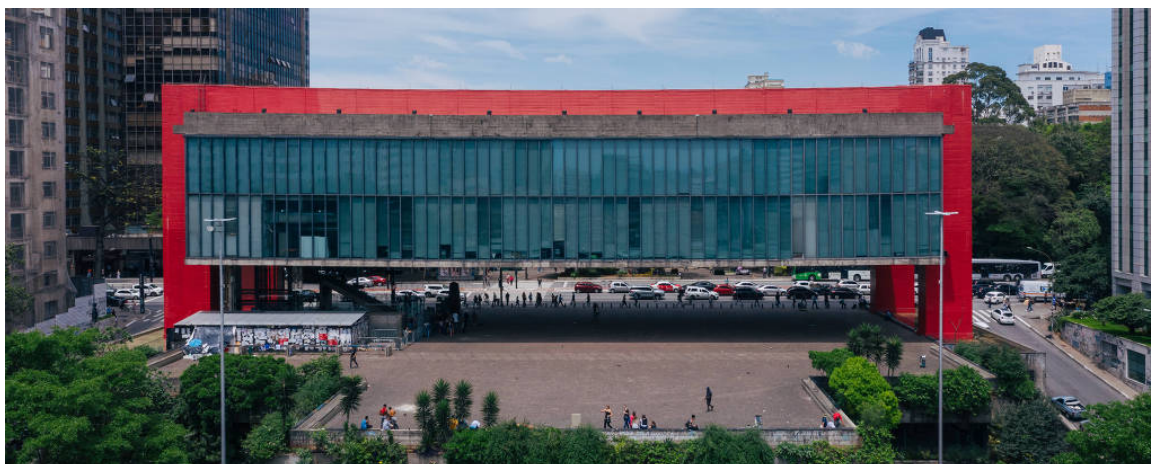


Figura 22: Museu de Arte de São Paulo. Fonte: Folha de S. Paulo.

Esse vazio projetado por Bo Bardi pode não ser exatamente o *modus operandi* japonês que estudamos aqui, mas notamos a existência de diálogos consideráveis entre esses signos. Entendemos, portanto, que, apesar de *intraduzível*, algo de *Ma* é *recriado*, modificando-se, tornando-se também parte de uma cultura vigente e pertencente ao Ocidente. *Ma* parece transformar-se em algo outro na cultura que não a japonesa, assimilável em nosso contexto semiosférico, passível de compreensão pelo olhar ocidental.

⁶³ Para um aprofundamento nesses estudos, indicamos a leitura do livro de Plaza, *Tradução Intersemiótica* (2003), principalmente das páginas 23 a 30 da edição referenciada por nós, dedicadas a essa temática, além dos livros de Bense e de Campos, *Pequena Estética* (1971) e *Da Transcrição* (2011), respectivamente. Optamos por nos limitar a citar brevemente essas ideias nesta seção em razão do foco desta pesquisa, especificamente, não ser este.

Num âmbito linguístico, a professora Eni Puccinelli Orlandi, pesquisadora da área de Letras e autora de *As formas do silêncio* (2007), defende a tese de que o silêncio, no Ocidente, foi condicionado ao lugar da ausência de sentido, sendo essa ideia, no entanto, equivocada, pois é, segundo a autora, a partir do silêncio que tudo nasce.

Para o nosso contexto histórico-social, um homem em silêncio é um homem sem sentido. Então, o homem abre mão do risco da significação, da sua ameaça e se preenche: fala. Atulha o espaço de sons e cria a ideia de silêncio como vazio, como falta. Ao negar sua relação fundamental com o silêncio, ele apaga uma das mediações que lhe são básicas. (*ibid.*, p. 34 e 35)

A necessidade imposta ao ser humano pelas sociedades ocidentais contemporâneas de produção constante de signos audíveis e visíveis parece colocar o silêncio nesse lugar de vazio como falta, desprovido de sentido. Orlandi, por outro lado, mas também por um viés ocidental, propõe pensar esse silêncio como produtor de sentidos, a partir do qual a comunicação nasce, sendo ele a iminência da significação. Essas questões rapidamente nos remetem à lógica que rege a manifestação de *Ma* nas relações interpessoais, da necessidade do silêncio e da pausa para a efetivação da comunicação. Mesmo em contextos socioculturais distintos, as concepções em torno do silêncio parecem convergir em alguns pontos, a depender do olhar de quem observa os fenômenos.

Passando aos processos de produção artística, citamos o texto da professora Okano publicado na coletânea *Tokyogaqui* (2008), intitulado *O espaço Ma e Hélio Oiticica*, no qual a pesquisadora apresenta algumas relações entre *Ma* e a obra *Parangolé*, do conhecido artista carioca. Sendo a ideia japonesa também um “espaço-disponibilidade intersticial, uma mediação para a ação” (OKANO, 2008, p. 181), podemos olhar para essa obra de Oiticica como algo a ser preenchido pelas possibilidades trazidas observador, que, nesse caso, torna-se sujeito ativo do processo artístico.

[...] uma espécie de capa maleável feita de materiais diversos [...], pode também ser considerado um elemento de mediação: o vestir, em vez de se limitar ao ver e atentar, é seguido do movimento que transforma o espectador, observador passivo, em sujeito ativo usuário. A proposta da obra de Hélio Oiticica é que o outro complemente a sua criação [...] O artista torna-se, aqui, um propositor. Cria um espaço aberto que incita novas experiências, reservando atos heurísticos ao participante. (*ibid.*, p. 181)

Ao instituir-se como mediação entre o sujeito usuário e o mundo, o *Parangolé* mostra ter, em si, características de *Ma*, como a ligação entre universos, o espaço intermediário que permite a potencialidade do tornar-se qualquer coisa.



Figura 23: *Parangolé*, de Hélio Oiticica. Fonte: Arte Ref.

Concluimos este capítulo reforçando nossas ideias de que, embora o signo estético mostre-se intraduzível, ele é recriado — ou transcriado. Assim, percebemos algo de *Ma* que atravessa as fronteiras culturais do Japão em direção ao restante do mundo, transformando-se, adaptando-se à realidade de cada cultura na qual passa a se manifestar ao seu próprio modo. Lina Bo Bardi não era japonesa, tampouco o era Hélio Oiticica. Também não possuíam raízes nipônicas pelos familiares. De alguma forma, porém, por meio de suas expressividades artísticas, as ideias que constituem *Ma* encontraram caminho para se fazer presentes no Brasil, enriquecendo e plurificando suas contribuições à cultura do país.

3. CHIHIRO, VIAGENS DE TREM E ENTRE-ESPAÇOS COMUNICATIVOS

Neste último capítulo, na esteira das discussões desenvolvidas até aqui, discorreremos acerca das questões que envolvem o filme *A Viagem de Chihiro* (千と千尋の神隠し, *Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001) no tocante às temáticas presentes na narrativa, à construção da história da nossa protagonista e ao contexto mercadológico da produção desse longa-metragem. Também discutiremos os diálogos dessa obra com outras narrativas de heróis viajantes — como a Odisseia de Homero e a Divina Comédia de Dante — e as possíveis manifestações de *Ma* no filme, em diferentes aspectos da obra.

3.1 Chihiro e suas viagens

Passemos, pois, a alguns comentários sobre essa obra de Hayao Miyazaki, que se consagrou internacionalmente como uma grande referência às animações japonesas na contemporaneidade. Dividimos nossas percepções, aqui, sobre *as viagens* de Chihiro, seguindo seu desenvolvimento narrativo, suas relações com obras de outros autores e do cineasta, as temáticas abordadas no filme e o contexto mercadológico no qual se inserem.

3.1.1 A viagem e a sua aventura

Sucesso de bilheteria ao redor do mundo, *A Viagem de Chihiro* (2001) narra a saga de uma garota no fim da infância que está em processo de mudança de cidade. Irritada por ter que deixar sua antiga vida e seus amigos para trás, Chihiro mostra resistência em acolher as mudanças. No caminho à nova casa, seus pais decidem tomar uma estrada diferente, o que acaba por levá-los a uma construção grande e antiga, aparentemente abandonada. Os pais da garota decidem adentrar o prédio para explorar a área. Mais uma vez, Chihiro tenta resistir à escolha de seus pais, mas acaba cedendo e junta-se a eles, mais por medo de ficar sozinha que por vontade de conhecer o local.

Do outro lado do prédio, belas paisagens acolhem os personagens. Grama verde, nuvens brancas e muitas casas compõem o cenário. Aparentemente vazia, a pequena cidade chama a atenção dos pais da garota que, famintos, se põem a devorar um banquete — que depois descobrimos se tratar de uma oferenda aos espíritos. Irritada, Chihiro vaga sozinha pela cidade. Com o anoitecer, nossa protagonista vê um garoto que a adverte a sair dali imediatamente, antes do pôr do sol. Ao voltar correndo assustada para onde seus pais

estavam, Chihiro passa a perceber a presença de espíritos nas ruas, descobrindo, então, que sua família foi transformada em porcos.



Figura 24: Chihiro resiste a explorar o local. Após ceder, junta-se à sua família. A garota observa a cidade vazia. Pais de Chihiro são transformados em porcos. Fonte: *Studio Ghibli/Reprodução*.

Ainda mais desesperada com a situação, a garota foge do lugar sem saber para onde ir e nota, logo em seguida, que seu corpo está se tornando transparente, perdendo sua materialidade. Nesse momento, o garoto volta a aparecer, oferecendo-lhe uma pequena fruta e dizendo que, a menos que coma algo daquele mundo — dos espíritos —, Chihiro desaparecerá. A protagonista aceita a comida com relutância e é levada pelo novo amigo a uma casa de banhos — espaço tradicional na cultura japonesa —, comandada pela bruxa Yubaba, para qual Chihiro precisa trabalhar para conseguir resgatar seus pais e sair dali.

No decorrer do enredo, a garota enfrenta diversas provações, amadurecendo e redescobrando seus limites, passando a ser capaz de muito além do que antes imaginava ser. Novos personagens são introduzidos com o avançar da trama e mais temáticas atravessam a história de nossa personagem, sobre as quais discutiremos a seguir.

3.1.2 A viagem e os seus diálogos

Inserida no fluxo de produções culturais, a jornada de Chihiro dialoga com muitos arquétipos⁶⁴ de histórias fantásticas. Pensemos, como exemplo, a *Odisseia*, atribuída ao poeta grego Homero. Remontando ao século IX a.C., o poema, especialmente a sua segunda parte, que compreende os cantos V a XIII, narra a saga de Ulisses (ou Odisseu) em sua viagem de volta à ilha grega de Ítaca, findada a Guerra de Troia. Ao longo da jornada de deslocamento geográfico desse herói, percebemos também a sua evolução individual. Ulisses simboliza o personagem que viaja em busca de autoconhecimento e de amadurecimento.

Também encontramos o tema do herói viajante na *Divina Comédia*, de Dante Alighieri. A longa trajetória do protagonista dessa história nos apresenta um herói que, por meio da jornada, alcança o paraíso, a sabedoria, a evolução. Nos passos penosos através do Inferno e do Purgatório para chegar ao Paraíso, Dante aprende ao observar e cresce a partir de suas experiências, tornando-se uma nova versão de si após o processo.

O tema da travessia do herói está presente em diversas culturas. No contexto cultural do Japão contemporâneo, encontramos a presença da viagem em muitos dos trabalhos do romancista japonês Haruki Murakami, nome da literatura japonesa contemporânea bastante reconhecido internacionalmente. Suas obras, sucesso de vendas tanto no Oriente quanto no Ocidente, apresentam, muitas vezes, um(a) protagonista solitário(a) que, em algum momento da trama, precisa realizar uma peregrinação a outro país ou a outra região do Japão, o que o(a) leva a um amadurecimento ou a uma revelação pessoal. Ou seja, é preciso que haja o deslocamento espacial para que a “jornada do herói” avance. Dentre essas histórias, podemos citar os romances *Caçando carneiros* (羊をめぐる冒険, *Hitsuji o meguru bōken*, 1982), *Norwegian Wood* (ノルウェイの森, *Noruwei no mori*, 1987), *Minha querida Sputnik* (スプートニクの恋人, *Supūtoniku no koibito*, 1999), *Kafka à beira-mar* (海辺のカフカ, *Umibe no Kafuka*, 2002) e *O incolor Tsukuru Tazaki e seus anos de peregrinação* (色彩を持たない多崎つくると、彼の巡礼の年, *Shikisai o motanai Tazaki Tsukuru to, kare no junrei no toshi*, 2013), este último já denotando, em seu próprio título, a temática em questão.

⁶⁴ Embora o termo arquétipo seja uma categoria cara a algumas áreas do conhecimento, como a Psicanálise Junguiana, utilizamos arquétipo aqui no sentido comum, do dicionário. Segundo o dicionário Dicionário Michaelis da Língua Portuguesa, arquétipo seria “Tipo primitivo ou ideal; original que serve de modelo” ou “Símbolo ou motivo que recorre periodicamente na literatura, na música e nas artes em geral.”. Disponível em <<http://michaelis.uol.com.br/busca?id=3qpA>> Acesso em 22 nov. 2019.

Referente ao universo de Miyazaki, a temática da viagem se mostra uma questão recorrente e passível de discussão também em outros de seus filmes. Nausicaä⁶⁵ (*Nausicaä do Vale do Vento*, 1984) constrói a sua história em cima de um planador, em idas e vindas que põem em relevo a transitoriedade como elemento marcante no decorrer do filme. Kiki (*O Serviço de Entregas da Kiki*, 1989) tem a viagem para outra cidade como seu primeiro desafio enquanto bruxa independente. Sophie (*O Castelo Animado*, 2004) precisa partir às terras desoladas em busca do mago Howl para tentar reverter o feitiço lançado nela por uma bruxa. Também podemos conceber o deslocamento de Ponyo (*Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar*, 2008), do mar para a terra, e a sua transformação de peixe para menina como tipos de viagem. E a história de Jiro (*Vidas ao Vento*, 2013) é desenvolvida completamente em torno da temática da aviação, que o leva a muitos lugares com o desenvolvimento da narrativa.



Figura 25: Personagens voam ao viajar em diferentes obras de Miyazaki. *Nausicaä do Vale do Vento*, *O Serviço de Entregas da Kiki*, *A Viagem de Chihiro* e *Vidas ao Vento*, respectivamente. Fonte: Studio Ghibli.

⁶⁵ De certa maneira, também podemos relacionar essa personagem à Nausicaä da Odisseia (uma vez que possuem o mesmo nome e outras características em comum), obra que entendemos como estruturante de muitas narrativas de heróis que realizam uma travessia, como posto anteriormente. No poema de Homero, essa personagem é uma princesa filha dos reis da Feácia e auxilia o herói em sua jornada. Aqui, na produção de Miyazaki, temos Nausicaä como protagonista, aquela que faz a viagem, e não a que desempenha papel de coadjuvante na viagem de um herói homem, como na história de Ulisses.

Todas essas viagens apontam para uma preferência de Miyazaki pela temática da transição, da mudança espaço-temporal que lança a trama a um outro contexto, que provoca uma evolução e um amadurecimento — voluntário ou não — de seus personagens. Nesse meio, o elemento do voo, que, ao atentarmos com mais cuidado, percebemos permear toda a produção do cineasta, parece se apresentar como chave para a concretização dessas viagens em muitas de suas obras.

No *Dicionário de Símbolos* de Jean Chevalier e de Alain Gheerbrant (1994), o verbete *Viagem* aponta a algumas ideias elucidativas à nossa discussão.

As viagens são igualmente [...] a série de provas preparatórias para a iniciação, encontradas nos mistérios gregos, na maçonaria e nas sociedades secretas chinesas. A viagem enquanto progressão espiritual que encontramos no budismo sob a forma de vias, veículos travessias exprime-se, muitas vezes, como um deslocamento ao longo do Eixo do mundo. É o caso da viagem de Dante. [...] Frequentemente a travessia de pontes tem o mesmo significado. [...] A viagem exprime um desejo profundo de mudança interior, uma necessidade de experiências novas, mais do que de um deslocamento físico. Segundo Jung, indica uma insatisfação que leva à busca e à descoberta de novos horizontes. [...] Em todas as literaturas, a viagem simboliza, portanto, uma aventura e uma procura, quer se trate de um tesouro ou de um simples conhecimento, concreto ou espiritual. (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1994: verbete viagem)

Os autores afirmam que a viagem seria esse rito de iniciação — bem demarcado nos filmes do cineasta, como na primeira provação de Kiki —, uma busca pela descoberta do novo, talvez até mesmo dentro de si, uma nova versão de si mesmo. Assim, tendo em mente uma perspectiva mais ampla das obras de Miyazaki, a viagem, seja ela espontânea ou forçada, acaba se tornando um *leitmotiv*⁶⁶ das muitas histórias retratadas na tela.

Aqui, entendemos a viagem em si mesma como uma possibilidade de manifestação de *Ma*, a ideia não-conceitual que temos discutido neste estudo. A concepção da jornada como deslocamento espaço-temporal, que modifica o personagem que por ela passa numa espécie de suspensão da realidade e do rotineiro, que potencializa a trama e a viabilidade de desenvolvimento dos personagens acompanhados por nós, telespectadores. Discutiremos essas ideias com mais ênfase algumas páginas à frente.

⁶⁶ “Tema dominante, recorrente, ou motivo central que se repete em uma obra ou no conjunto da obra de um autor.” ou “Ideia diretriz, personagem, palavra, frase etc., que retornam na forma original, ou mesmo alterada, em diferentes momentos de um filme, uma peça de teatro ou uma produção ficcional para televisão; tema ou motivo nuclear persistente em obras desses gêneros.”, segundo as definições do Dicionário Michaelis da Língua Portuguesa. Disponível em <<http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=leitmotiv>> Acesso em: 24 out. 2019.

3.1.3 A viagem e as suas temáticas

A um olhar mais atento às obras de Hayao Miyazaki, as questões trabalhadas pelo cineasta podem ser percebidas em diferentes eixos, do ativismo ambiental e antibélico aos embates entre o Japão tradicional e o contemporâneo. A lista de estudos realizados sobre as produções de Miyazaki é longa, principalmente os escritos em língua inglesa. Em meio a esse vasto universo, selecionamos alguns textos pontuais como aqueles que consideramos de maior relevância geral, são eles os livros *Miyazakiworld* (2018), de Susan Napier, professora do Programa de Pós-Graduação em Estudos Japoneses da Universidade Tufts (Estados Unidos); e *The animé art of Hayao Miyazaki* (2006), de autoria da pesquisadora da Universidade de Westminster (Reino Unido), Dani Cavallaro; além da tese de doutorado da professora Janete da Silva Oliveira, defendida no Programa de Literatura, Cultura e Contemporaneidade da PUC do Rio de Janeiro, intitulada *Por entre mitos e fadas: diálogos metafóricos com a literatura midiática japonesa da obra de Hayao Miyazaki* (2016). Pensamos serem os textos acima citados indicações pertinentes de leitura para aqueles que desejam se aprofundar nos estudos sobre a trajetória do diretor japonês, sendo essas as referências que mais contribuíram na construção desta seção.

Seguindo a linha de alguns dos trabalhos anteriores do cineasta, *A Viagem de Chihiro*, na nossa opinião, reforçada pela leitura dos estudos das pesquisadoras citadas, aborda temáticas complexas tais como o protagonismo e a independência feminina, o amadurecimento infantil, a relação entre humanos e espíritos, a preocupação com o meio ambiente e o contato entre moderno e tradicional. Ideias discutidas no primeiro capítulo desta pesquisa numa perspectiva macro da cinematografia de Miyazaki.

Adicionando ao que já propusemos e focando na obra de interesse da nossa análise neste momento, especificamente, vemos que Chihiro, ao se perceber sozinha num mundo estranho, logo precisa se recompor do choque de ver seus pais transformados em porcos e tomar algumas atitudes para sobreviver. Deparamo-nos com uma garota que, apesar de inicialmente manifestar atitudes infantis e mimadas, parece abraçar o desafio de lidar como pode com a nova realidade.

A liderança de uma personagem feminina que guia todo o fio principal da narrativa não é pontual nos filmes de Miyazaki, como já apresentado, e pode ser percebida em muitas outras obras, como em *O Castelo no Céu* (天空の城ラピユタ, *Tenkû no shiro Rapyuta*,

1986), *Meu Amigo Totoro* (となりのトトロ, *Tonari no Totoro*, 1988), *O Serviço de Entregas da Kiki* (魔女の宅急便, *Majo no Takkyūbin*, 1989), *Princesa Mononoke* (もののけ姫, *Mononoke Hime*, 1997), *O Castelo Animado* (ハウルの動く城, *Howl no Ugoku Shiro*, 2004) e *Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar* (崖の上のポニョ, *Gake no Ue no Ponyo*, 2008).

Quanto ao ativismo ambiental, podemos refletir sobre a presença de dois espíritos de rios que aparecem no longa. Essas ideias de personificação de coisas inanimadas podem ser advindas das crenças xintoístas — religião nativa do Japão — que acreditam na existência de um espírito dentro de tudo que há no universo, como aponta o professor de Estudos da Religião da Universidade de Tsukuba (Japão), Hiroshi Yamanaka, no texto *The utopian "power to live": The significance of the Miyazaki phenomenon (2008)*⁶⁷. A primeira dessas entidades que vemos no longa aparenta ser, inicialmente, um “espírito fedido” (figura 26). Contudo, descobrimos, em seguida, se tratar do espírito de um rio poluído, invadido pelo lixo produzido e descartado sem nenhum cuidado por humanos. Ajudar esse personagem a se livrar da poluição é a primeira grande tarefa de Chihiro na casa de banhos, e é por meio dela que a garota consegue provar a sua capacidade.

O segundo espírito é Haku, o garoto que se torna amigo de Chihiro, e que, no fim do filme, com a ajuda da protagonista, consegue lembrar ser o espírito de um rio sufocado pelas construções cosmopolitas que invadiram a natureza. Tais representações parecem revelar uma crítica de Miyazaki à sociedade japonesa contemporânea, também muito pautada na produtividade massiva, ininterrupta, poluente e nociva — assim como em diversas outras sociedades atuais, regidas pela urgência de produção pelo Capital.

A Viagem de Chihiro torna a maldição sobre a natureza ainda mais específica: o personagem enigmático Haku não é realmente humano, mas um deus do rio, e é o rio dele que é “amaldiçoado”. Outro rio do filme está tão poluído que seu deus foi transformado num “espírito fedido”, significando poluição tanto espiritual quanto ambiental. As visões do diretor de desolação natural estão frequentemente relacionadas a aspectos específicos de danos ambientais causados pelo frenético desejo do Japão de se industrializar no pós-guerra. (NAPIER, 2018, p. 302)⁶⁸

⁶⁷ “O utópico ‘poder para viver’: a significância do fenômeno Miyazaki”, em tradução livre.

⁶⁸ Texto original: “Spirited Away makes the curse on nature even more specific: the enigmatic character Haku is not actually human but a river god, and it is his river that is “cursed”. Another river in the film is so polluted that its god has been turned into a “stink spirit”, signifying both spiritual and environmental pollution. The director’s visions of natural despoliation are often related to specific aspects of environmental damage wrought by postwar Japan’s frantic drive to industrialize.”

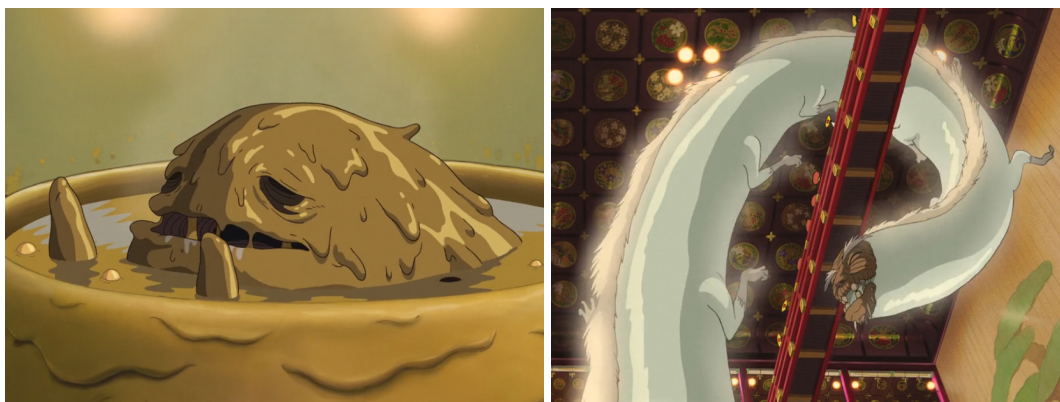


Figura 26: Espírito do rio poluído antes e depois de ser limpo. Fonte: Fonte: *Studio Ghibli*/Reprodução.

A relação entre humanos e espíritos também se mostra um tema presente no decorrer de todo o desenvolvimento do longa. Ao adentrar o outro-mundo, Chihiro passa a existir nessas condições de contato com entidades dos mais variados tipos. A própria casa de banho na qual a personagem precisa trabalhar funciona como um estabelecimento cujo propósito é atender espíritos cansados para que estes possam relaxar e serem purificados pela água quente e limpa.

Além dessas reflexões, o embate entre moderno e tradicional — que envolve o Japão há décadas com a crescente evolução tecnológica e econômica que sucedeu o fim da Segunda Guerra Mundial — também é referenciado por Miyazaki. Crítico severo da sociedade japonesa, o cineasta aborda essa questão ao apresentar a atitude arrogante dos pais de Chihiro em momentos pontuais do filme, como quando a garota se mostra preocupada com o desvio da estrada que a família tomou, ao que seu pai responde algo como “não se preocupe, nosso carro tem tração nas quatro rodas” (CAVALLARO, 2006; NAPIER, 2018). Também podemos citar o momento no qual seus pais se põem a devorar o banquete. A protagonista, temerosa que a comida não deva ser ingerida por eles, já que não os pertence, recebe outra resposta do pai: “não se preocupe, filha, o papai tem cartões de crédito”. Transformando os pais de Chihiro em porcos, Miyazaki expõe sua insatisfação com essa atitude que alguns indivíduos japoneses parecem ter tomado com a ascensão social que o crescimento econômico do Japão contemporâneo permitiu.

O diálogo entre novo e antigo no filme também é reforçado por Shiro Yoshioka, doutor em Cultura Comparada pela Universidade Cristã Internacional de Tóquio, no texto *Heart of japaneseness: History and nostalgia in Hayao Miyazaki's Spirited Away*⁶⁹, presente

⁶⁹ “Coração da japonesidade: história e nostalgia em *A Viagem de Chihiro*, de Hayao Miyazaki”, em tradução livre.

na coletânea *Japanese visual culture* (2008). Segundo o pesquisador, a diversidade das tradições japonesas é um dos maiores temas de *A Viagem de Chihiro*, estando presente na maioria dos filmes do cineasta e, no caso aqui analisado, mostrando-se como ponte entre identidades nipônicas.

A chave para entender *A Viagem de Chihiro* é a atitude de Miyazaki em relação à história e às tradições japonesas, especialmente à sua ideia de “japonesidade”. *A Viagem de Chihiro* é uma tentativa de usar a fantasia para estabelecer uma ligação entre a cultura japonesa contemporânea e a tradicional. (YOSHIOKA, 2008, p. 256)
70

Em meio a essas realidades temporalmente contrastantes, pensamos, por outro lado, nas relações entre culturas de origens distintas no encontro Oriente/Ocidente na obra. Quanto às representações estéticas, percebemos como, na casa de banhos de Yubaba, por fora, existem aspectos da arquitetura japonesa tradicional enquanto, nos aposentos privados da bruxa, impera uma forte influência de elementos europeus na sua construção⁷¹. Esse contraste nos permite pensar nas muitas maneiras como as culturas se sobrepõem na contemporaneidade. Ainda segundo Yoshioka, Miyazaki acredita que a cultura e a arte nipônicas são híbridas, uma vez que não existe algo “puramente japonês” (*ibid.*).



Figura 27: Exterior da casa de banhos, espaço onde Chihiro passa a dormir e aposentos privados da bruxa Yubaba. Fonte: Studio Ghibli/Reprodução.

⁷⁰ Texto original: “The key to understanding *Spirited Away* is Miyazaki’s attitude toward Japanese history and tradition, especially his idea of ‘Japaneseness’. *Spirited Away* is an attempt to use fantasy to establish a link between contemporary and traditional Japanese culture.”

⁷¹ Nesse sentido, indicamos o trabalho *Por Sobre Névoas e Colinas: Transcrição do Ocidente no Oriente em O Castelo Animado* (2019), desenvolvido por nós em parceria com Josieldo Pereira, graduando em Comunicação Social pela UFC, sob a orientação da Profa. Dra. Laura Iwakami (Uece), apresentado no EJHIB 2019 - Simpósio Internacional sobre Ensino-aprendizagem de Língua Japonesa como Língua de Herança, Identidade e Bilinguismo. O texto trata sobre a junção de elementos estéticos ocidentais e orientais na construção da obra cinematográfica de Miyazaki. Disponível em <<https://ejhib.com/program/>> Acesso em: 12 out. 2019.

Por fim, voltamo-nos ao título original do filme 千と千尋の神隠し (*Sen to Chihiro no kamikakushi*), pensando em algumas traduções possíveis para a língua portuguesa. Em japonês, nesse caso, a partícula⁷² *to* (と) é utilizada para definir que há mais de um sujeito na frase: Sen e Chihiro. Já a partícula *no* (の) indica posse: de Sen e Chihiro. Ao consultar o dicionário online bilíngue (japonês-inglês) *Takoboto*⁷³, podemos encontrar a palavra *kamikakushi* (神隠し) traduzida como “*mysterious disappearance, being spirited away*”. A primeira possibilidade, que podemos trazer para o português como “desaparecimento misterioso”, não nos deixa dúvidas. A segunda, no entanto, mostra-se mais difícil de apreender seu significado. O *Urban Dictionary*⁷⁴, um dicionário de expressões online e colaborativo, traz, dentre outras, a seguinte definição para *spirited away*: “na cultura/folclore japonês, ser abduzido(a) ou levado(a) pelos espíritos, acontece mais frequentemente com crianças”⁷⁵. Parece apontar diretamente para o enredo apresentado por Miyazaki. Além disso, *Spirited Away* é a tradução do título escolhida para o filme nos países de língua inglesa. A pesquisadora britânica Dani Cavallaro, citada anteriormente, também aponta para essa questão: “[...] o termo *Kamikakushi* se refere, literalmente, à situação de uma pessoa que está desaparecida do mundo comum por de ter desviado para o mundo dos espíritos” (CAVALLARO, 2006, p. 135)⁷⁶.



Figura 28: Pôster do filme no Japão, nos Estados Unidos e capa do DVD no Brasil. Fonte: Fonte: Reprodução.

⁷² Na língua japonesa, é bastante comum o uso de partículas, elas constroem grande parte da linguagem verbal do idioma, conferindo a este coesão e coerência entre sujeitos e frases.

⁷³ Disponível em <<http://takoboto.jp/>> Acesso em: 01 out. 2019.

⁷⁴ Disponível em <<https://www.urbandictionary.com/>> Acesso em: 01 out. 2019.

⁷⁵ “*In Japanese culture/folklore, to be abducted or carried away by the spirits; most often happens to children*”. Disponível em <<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Spirited%20Away>> Acesso em: 01 out. 2019.

⁷⁶ Texto original: “the term *Kamikakushi* literally refers to the situation of a person who is missing from the ordinary world as a result of having strayed into the world of the spirits.”

Essas reflexões sobre algumas possíveis interpretações do título da obra já nos indicam, de certo modo, o deslocamento espaço-temporal, talvez podendo até pensar espiritual, pelo qual Chihiro passa no filme. A ideia de desaparecer misteriosamente ou de ser levada por espíritos parece permear o folclore japonês, também tão presente na construção estética e narrativa do longa.

Trabalhando os temas acima citados, o filme fascinou espectadores por todo o mundo. É com isso em mente que tecemos alguns comentários sobre o contexto mercadológico no qual a produção se insere, com o objetivo de refletir sobre algumas de suas conquistas para os animês em nível internacional.

3.1.4 A viagem e o seu contexto

Primeiro longa-metragem de Miyazaki depois dos anos 2000, a obra vem à luz em meio ao frenesi tecnológico que marcou a mudança do milênio. Com as novas possibilidades de produzir animação a partir de imagens geradas no computador (*CGI*), em contraponto à técnica que utiliza células pintadas manualmente (*hand-painted cells*), as animações japonesas aumentaram exponencialmente em comparação com anos anteriores. As cores, agora possíveis de serem adicionadas digitalmente, ganharam novos tons e nova vivacidade (POITRAS, 2008).

Nesse contexto, a produção de *A Viagem de Chihiro*, oitavo longa da carreira do cineasta, mesclou técnicas na sua produção, unindo a maneira tradicional de construir animações à tecnologia emergente à época. O sucesso na bilheteria parece confirmar o seu reconhecimento como uma grande obra tanto em cinemas orientais quanto em ocidentais: “mais de 30 bilhões de ienes — ou mais de 250 milhões de dólares americanos, a preços de 2015.” (OLIVEIRA, 2016, p. 151)

A aclamação da crítica levou o filme a receber o Urso de Ouro no Festival Internacional de Cinema de Berlim⁷⁷, em 2002, e o Oscar de Melhor Animação da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas, em 2003, permanecendo, até os dias atuais, como o único filme não-estadunidense a ganhar o Oscar nessa categoria⁷⁸. Reforçamos, ainda, como

⁷⁷ Prêmio de maior prestígio no Festival, tem como ganhadores, em outras edições da premiação, os longas brasileiros *Central do Brasil* (dir.: Walter Salles, 1998) e *Tropa de Elite* (dir.: José Padilha, 2008). *A Viagem de Chihiro* é o único filme japonês a levar o prêmio nessa categoria. Disponível em <https://www.berlinale.de/en/das_festival/preise_und_juries/_bersicht_auszeichnungen/auszeichnungen_uebersicht_neu.html> Acesso em: 12 out. 2019.

⁷⁸ Disponível em <<http://awardsdatabase.oscars.org/>> Acesso em: 12 out. 2019.

já apontado anteriormente, que entendemos que premiações dessa natureza são regidas por normas específicas e que isso não garante a qualidade de uma produção para o público geral, no entanto, enfatizamos que a visibilização que um filme recebe a partir dessas honrarias pode ser essencial para a larga distribuição da obra a nível global, tornando-a mais vista em muitos países.

A partir da visibilidade conquistada, Chihiro abriu ainda mais portas para a animação japonesa no mercado ocidental, expandindo também a comercialização de produtos que derivam da “obra base”, o filme. Referimo-nos a materiais escolares, pelúcias, colecionáveis, roupas, dentre outros, todos com tema de animê, que podem ser encontrados com facilidade em muitas lojas brasileiras, como em algumas localizadas no bairro da Liberdade, na cidade de São Paulo, ou em feiras de eventos como a Super Amostra Nacional de Animes (SANA), que acontece semestralmente em Fortaleza.



Figura 29: Pelúcias, cadernos, canetas e colecionáveis com temática de filmes do *Studio Ghibli*. Fonte: foto do autor e *Aliexpress*.

3.2 As manifestações de *Ma* no filme

Voltando-nos para nossa questão de maior interesse no filme, sem desmerecer as muitas outras possíveis discussões suscitadas a partir da obra, percebemos que as manifestações de *Ma* em *A Viagem de Chihiro* mostram-se em algumas modalidades diferentes, de dimensões mais amplas como a história geral, que abrange todos os personagens, a questões relacionadas ao universo individual da protagonista.

3.2.1 Transitoriedades

Miyazaki nos apresenta uma Chihiro cercada por transitoriedades. Entre escolas, cidades e vidas; entre a infância e a adolescência; entre o mundo real e o fantástico; entre nomes próprios; entre o moderno e o tradicional; entre o seguro e o indeterminado. Essas transições em si já nos remetem ao *Ma*, espaços-entre a partir dos quais a potencialidade de ser é elevada ao máximo. É no caminho para a nova vida que Chihiro e seus pais são desviados para o outro-mundo, num momento do crescimento da garota exatamente ao fim da infância, o que também deve ser levado em conta, pois esta é considerada uma idade de mudança, de transição; ou seja: não se é mais tão criança, mas também não se é adulto. Em meio a essas ideias, os três elementos da jornada que gostaríamos de dar mais ênfase aqui são o túnel, a ponte e o trem, espaços-entre centrais para a concepção de *Ma* no filme.

Em consonância com as ideias que propomos aqui, o aclamado professor, filólogo e romancista J. R. R. Tolkien, em seu ensaio *Sobre contos de fadas*, presente no livro *Árvore e Folha* (2013), sugere que o mundo real e o mundo fantástico podem ser também referenciados como Mundo Primário e Mundo Secundário, respectivamente (TOLKIEN, 2013). Marcelo Castro Andreo, doutor em Letras pela Universidade Estadual de Londrina, retoma os conceitos de Tolkien aplicando-os ao filme aqui estudado. Segundo o autor (2015b), ao atravessarem o túnel, que, na obra, representa a barreira física entre os mundos, a família passa a estar sujeita às normas que regem esse outro lugar. No *Dicionário de Símbolos* (1994) de Chevalier e de Gheerbrant, o túnel “é o símbolo de todas as travessias obscuras, inquietas, dolorosas que podem desembocar em outra vida” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1994: verbete túnel).

Podemos pensar o túnel como um dos primeiros entre-espacos materiais, físicos, que vemos no longa, uma materialização de *Ma* nos primeiros minutos do filme. Ao atravessar o túnel com seus pais, a garota adentra uma outra realidade, o que nos indica uma suspensão da vida cotidiana que ela levava, comum e pautada no real — como nos apontou a professora Michiko Okano numa troca de e-mails sobre esta pesquisa, no início de 2019. No novo lugar, outras regras e ameaças se apresentam e é preciso lidar com elas. Ao fim do longa, cruzando novamente o túnel rumo ao mundo real — ou Primário — Chihiro e seus pais parecem estar novamente sujeitos às normas da realidade. Arriscamos dizer que talvez até mesmo toda a

jornada de Chihiro no mundo fantástico — ou Secundário — acontece num espaço-tempo *Ma*.

Um outro aspecto que ressaltamos é a discussão sobre a retirada do nome de Chihiro por Yubaba, momento a partir do qual a bruxa tenta controlar a garota. Na casa de banhos, Chihiro insiste sem titubear para que Yubaba a permita trabalhar no estabelecimento, situação frente a qual essa última se vê sem saída a não ser admiti-la. A bruxa, então, como meio para tentar roubar a identidade da protagonista e exercer controle sobre suas ações, altera os *kanji* (caracteres) do nome de Ogino Chihiro (荻野千尋)⁷⁹, mudando a sua leitura, que passa a ser Sen (千). Entendemos que essa tentativa de alteração na identidade da protagonista também pode evidenciar um entre-espaço que se revela no intervalo entre os nomes, uma transição de um para outro. Em meio à Chihiro infantil e à Sen cativa, uma personagem determinada e amadurecida floresce, potencializada pela possibilidade do entre.



Figura 30: Yubaba rouba o nome de Chihiro como tentativa de controlá-la. Fonte: Fonte: *Studio Ghibli*/Reprodução.

A ponte (*hashi*, em japonês) que leva à casa de banhos de Yubaba também nos parece um elemento relevante para se pensar essas transitoriedades. Retomamos, aqui, a tese de doutorado da professora Okano (2007), referenciada no capítulo anterior, que discute a exposição *Ma: Espace-Temps du Japon*, que aconteceu em Paris, em 1978. O evento foi organizado pelo arquiteto Isozaki Arata e tinha como objetivo divulgar a cultura nipônica no Ocidente, “longe dos estereótipos clássicos japoneses” (OKANO, 2007, p. 3). Um dos temas presentes na exposição foi exatamente as questões relacionadas às pontes, que têm, como função prática, a ligação de uma margem a outra ou de territórios diferentes, além do

⁷⁹ Em japonês, é comum a escrita do nome precedido pelo sobrenome.

significado simbólico de união entre mundos divididos⁸⁰. Ainda segundo Okano: “O tema *Hashi* traz em si a noção de um espaço intervalar de continuidade e descontinuidade caracterizando-se como um signo duplo de elementos contraditórios” (*ibid.*, p. 29)



Figura 31: Ponte para chegar à casa de banhos de Yubaba. Fonte: Fonte: *Studio Ghibli*/Reprodução.

Nesse espaço de ligação entre territórios, as possibilidades de encontros evidenciam uma potencialização do lugar intermediário entre opostos. Na ponte, acontece um dos encontros mais importantes para Chihiro. É nela que Sem Rosto, um personagem importante para o desenvolvimento da protagonista, aparece pela primeira vez. Essas questões nos mostram a importância da intermediação para a trama, que tem, na ponte, um momento de chave para o avanço da narrativa.

Ademais, chama-nos a atenção a aparição de um trem em diversos momentos do filme. Sempre passageira, a locomotiva permanece em tela por poucos segundos antes de desaparecer. Este também é um elemento central para se pensar a temática da transitoriedade presente na obra. Pela relevância do trem para a construção da jornada de Chihiro, e sendo ele palco de uma das cenas mais importantes para nossa análise, nos demoraremos um pouco mais em seus comentários.

⁸⁰ Lembramos a distinção das pontes como meios análogos à viagem, pelo que apontam Chevalier e Gheerbrant no *Dicionário de Símbolos* (1994), citado anteriormente.



Figura 32: Aparições do trem em momentos diferentes do filme. Fonte: *Studio Ghibli*/Reprodução.

3.2.2 Olhares sobre a viagem de trem

Aproximando-nos do desfecho da trama narrada, Chihiro precisa fazer uma viagem de trem, finalmente adentrando esse espaço da locomotiva, sugerido seguidas vezes com aparições até esse ponto do longa. É nessa cena que acreditamos estar a manifestação máxima de *Ma* em todo o longa-metragem. Por pouco mais de dois minutos, Chihiro, Sem Rosto e mais dois personagens viajam da casa de banhos da bruxa Yubaba até a casa de sua irmã gêmea, Zeniba. O trajeto é realizado pelos personagens num vagão no qual os outros passageiros são formados por sombras, não possuem rosto nem nome, não falam ou emitem qualquer tipo de som. Toda a cena é montada sonoramente com uma trilha calma. As notas de piano pensadas pelo compositor Joe Hisaishi⁸¹ dialogam com as imagens imergindo o espectador em um estado quase de sonho, talvez até relacionável à sensação fugidia ocasionada pela experiência da primeiridade sígnica referenciada por Peirce ao se observar uma pintura ou uma paisagem.

⁸¹ Hayao Miyazaki e Joe Hisaishi possuem uma longa parceria de trabalho, tendo atuado em conjunto na produção de muitos longas do cineasta, são eles: *Nausicaã do Vale do Vento* (1984), *O Castelo no Céu* (1986), *Meu Amigo Totoro* (1988), *O Serviço de Entregas da Kiki* (1989), *Porco Rosso: O Último Herói Romântico* (1992), *Princesa Mononoke* (1997), *A Viagem de Chihiro* (2001), *O Castelo Animado* (2004), *Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar* (2008) e *Vidas ao Vento* (2013).



Figura 33: Viagem de trem dos personagens próximo ao fim do filme. Fonte: Reprodução.

Esse deslocamento entre os domínios de Yubaba e de Zeniba, que nos parece apenas *espacial* a um primeiro olhar, também se revela *temporal* ao percebermos como a passagem do tempo nos remete a um outro estado de consciência, influenciado pelas imagens e pelos sons da cena. Na tela, dia se torna noite, o crepúsculo transforma tudo em tons de roxo e os demais passageiros, um a um, vão deixando o vagão. A mudança entre os territórios mostrados, que possuem qualidades opostas, também revela, aqui, uma espacialidade *Ma*. A principal confirmação dessas ideias vem pela própria mão de Miyazaki. Na placa que indica o nome da locomotiva (figura 34), lemos: 中道. O primeiro ideograma, 中 (*naka*), meio. O segundo, 道 (*michi*), caminho. Caminho do meio. Logo percebemos: espaço intervalar, vazio, momento intersticial, transitoriedade, *Ma*.



Figura 34: Chihiro espera o trem. Detalhe do nome da locomotiva. Fonte: *Studio Ghibli*/Reprodução.

Dentro do vagão (figura 35, à esquerda), percebemos a expressão de uma Chihiro absorta em pensamentos, não mais a garota imatura e mimada do início da jornada, mas uma jovem ciente de si mesma e do que deve fazer para obter o que deseja. A sombra feminina e infantil que avistamos na estação (figura 35, à direita) parece indicar uma versão anterior, deixada para trás, da protagonista. Num estado de meditação, calada, Chihiro manifesta aqui um outro *Ma*, da personagem em si, um entre-espaço individual e interno que pode nos fazer refletir sobre sua trajetória até esse ponto da trama. Esse momento nos sugere a percepção da meditação como um tipo de manifestação desse espaço-tempo *Ma* no corpo, que para, respira, aquieta.



Figura 35: Chihiro absorta em pensamentos e sombra de garota na estação de trem. Fonte: Reprodução.

Sobre a evolução e o amadurecimento pessoal de Chihiro, Susan Napier aponta que

A decisão de Chihiro de pegar o trem indica seu passo final em direção à independência. Miyazaki explica: “Eu queria escrever uma história na qual a garota pegasse o trem por vontade própria num mundo que ela está experienciando pela primeira vez. Sabemos que ela está com muito medo e incerta sobre o que fazer.” (NAPIER, 2018, p. 3641)⁸²

⁸² Texto original: “Chihiro’s decision to take the train indicates her final step towards independence. Miyazaki explains, ‘I wanted to write a story where the girl catches the train with her own will in a world that she experiences for the first time. We know that she is very afraid and unsure of what to do.’”

Todo esse medo e essa insegurança, contudo, à altura da cena do trem, parecem ter sido deixados para trás pela protagonista. Não mais incerta sobre o que fazer, Chihiro toma cada decisão demonstrando segurança e maturidade.

Concluimos nossa análise ressaltando que, em outra instância, o silêncio dos personagens na cena parece ser natural e confortável, contrariamente à ideia convencionalizada pelo Ocidente do silêncio nas relações interpessoais como algo constrangedor e que deve ser evitado⁸³. Exatamente o oposto disso, pensamos ser o silêncio aqui necessário, a pausa se mostrando essencial. Longe de uma suposta ausência de algo a ser comunicado — ou *tornado comum* — o vazio, o silêncio e a pausa que, neste caso, caracterizam a manifestação de *Ma*, elevam a potencialidade interpretativa da cena, sugerindo ao(à) espectador(a) maneiras múltiplas de pensar a viagem de Chihiro.

⁸³ Sobre as percepções sobre o silêncio no Ocidente, ver *As formas do silêncio: no movimento dos sentidos* (2007), da professora Eni Puccinelli Orlandi.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dividido em três capítulos de desenvolvimento, nosso estudo procurou discutir as possíveis manifestações da potencialidade japonesa *Ma* (間) no longa-metragem *A Viagem de Chihiro* (千と千尋の神隠し, *Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001), do cineasta Hayao Miyazaki. Buscamos refletir acerca da importância comunicativa das materializações de *Ma* no filme, que se mostram em diferentes modalidades por meio do enredo, da composição imagética visual e sonora das cenas, da evolução da protagonista. Como ponto de partida, questionamo-nos sobre como *Ma* aparece na obra, bem como sobre qual é a centralidade da sua existência e sobre de que modo é possível perceber a comunicação numa aparente ausência desta.

Para argumentar sobre a relevância de nosso estudo, podemos pensar um pouco sobre a formação da sociedade brasileira. Na época do achamento⁸⁴ do Brasil pelos europeus, viviam aqui os povos originários, que tiveram sua terra invadida. Portugueses, espanhóis, holandeses, franceses... Muitos viram em nossas praias, serras, florestas e sertões uma possibilidade. Africanos dos mais diferentes países foram trazidos à força para trabalhar e morrer no “novo mundo”. Nos séculos XIX e XX, afetados pelas crises do capitalismo, alguns sofrendo com as consequências de guerras e em busca de chances melhores, vieram japoneses, italianos e alemães. No novo milênio, mais crises migratórias reconfiguram o Brasil. Haitianos afetados por desastres naturais, venezuelanos vítimas de crises políticas, enfim. Esse histórico que se atualiza a cada dia soma-se à realidade crescente dos brasileiros deixando o país devido à crise política e econômica⁸⁵. Nesse ir e vir de povos e tradições, percebemos como a cultura é viva, se modifica, se adapta e se reinventa no contato com o outro. É nesse ritmo que, enquanto Brasil, mudamos, evoluímos, seguimos o espírito do tempo.

Pensamos nessas questões para afirmar que não nos parece profícuo refletir sobre as realidades culturais de forma isolada, cristalizadas em determinado ponto geográfico e

⁸⁴ O termo “descobrimento” tem sido criticado e posto em desuso por historiadores e antropólogos, a exemplo de Lilia Schwarcz, professora da Universidade de São Paulo. Segundo os críticos do termo — com quem concordamos — os europeus não descobriram o Brasil, mas o acharam, uma vez que já havia muitos povos vivendo aqui à época; ou seja, não era uma terra da qual a existência ninguém tinha conhecimento para que fosse descoberta.

⁸⁵ Disponível em <https://g1.globo.com/economia/noticia/com-a-criese-dispara-a-quantidade-de-brasileiros-que-desistem-de-viver-no-brasil.ghtml>> Acesso em: 09 out. 2019.

temporal. Nossa pesquisa, sendo realizada no Brasil, está também inserida nesses fluxos que permeiam as relações imagéticas, estéticas e culturais na contemporaneidade. É a partir dessa realidade que percebemos ser decisivamente necessária a abertura para o pensamento sobre as mais diversificadas maneiras de se pensar a comunicação humana. No contato com o outro, vemos o que nos torna, de fato, *nós*, e entendemos o que do outro existe em nossa maneira de ser, de perceber o mundo.

O Brasil é o lar do maior número de japoneses e seus descendentes fora do Japão. Segundo dados de 2017 do Ministério do Turismo⁸⁶, cerca de 1,5 milhão de cidadãos de origem japonesa residem em território brasileiro. Iniciado em 1908 com a chegada do navio Kasato Maru ao porto de Santos, o processo de imigração japonesa modificou a cultura brasileira de muitas formas, da criação de comunidades nipônicas, como as localizadas nas cidades de São Paulo, Manaus e Campo Grande, à reinvenção da gastronomia brasileira com novas maneiras de apresentar e servir o sushi.

Na convergência entre as maneiras distintas de existir e de pensar, faz-se imperativa a abertura para o diálogo, a partir do qual surgem as novas configurações culturais, enriquecidas pela experiência dialógica. Estudar a cultura japonesa no Brasil é, portanto, também refletir sobre as maneiras como cada cultura se modificou no encontro com a outra. Num planeta cada vez mais globalizado, no qual as trocas sógnicas acontecem em velocidades inéditas e que se atualizam a cada dia, pensar os estudos sobre questões culturais parece ser não apenas necessário, mas também imprescindível.

Partindo dessas ideias, discorreremos, na primeira parte do trabalho, sobre cultura (de massas, esférica e pop), fazendo também um apanhado sobre a história dos animês e tecendo comentários sobre a obra de Hayao Miyazaki. Em seguida, passamos a uma breve explanação sobre aspectos estéticos da cultura do Japão e à tentativa desafiadora de apresentar e discutir *Ma*, além de discorrer acerca de algumas de suas possíveis manifestações em diferentes segmentos da cultura nipônica. Nesse momento, expusemos um sucinto Estado da Arte acerca das pesquisas sobre esse qualissigno japonês desenvolvidas no Brasil, e finalizamos com comentários que se debruçaram sobre os diálogos de *Ma* com o Ocidente e suas possíveis traduções/recriações estéticas. Voltando-nos, por fim, à análise do filme estudado em si,

⁸⁶ Disponível em <http://legado.brasil.gov.br/noticias/turismo/2017/06/brasil-tem-1-5-milhao-de-cidadaos-de-origem-japonesa> Acesso em 09 out. 2019.

adentramos os mundos de Chihiro, passeando com os personagens pelas temáticas e sugerindo nossas interpretações e possíveis conexões com as ideias trazidas nas páginas anteriores.

Para prosseguir com nossas considerações finais no que tange aos fenômenos aqui estudados, peço novamente licença às demais vozes aqui presentes para relatar o que tocou a mim, como indivíduo, a realização desta pesquisa. Com as primeiras ideias remontando ao meu 5º semestre da Graduação, este estudo passou por muitas fases ao longo dos últimos (quase) dois anos. Esta foi a primeira pesquisa mais extensa que pude ter a experiência de desenvolver e percebo como cada passo dela foi importante para trilhar o caminho até essas últimas considerações que redijo aqui. Foi lendo artigos, fichando livros, vendo entrevistas e assistindo a filmes de novo e de novo e de novo que descobri, na pesquisa acadêmica, uma paixão.

Nesse percurso, penso ter entendido que *Ma* não é um conceito — como eu havia pensado inicialmente seguindo uma lógica Ocidental —, que as origens do animê são muito mais antigas do que eu imaginava, que ganhar um Oscar não garante a qualidade de um filme e que a não-ação talvez seja tão — ou mais, em algumas situações — importante que a ação, dentre tantas outras novas percepções. Assim, este estudo *se* modificou e *me* modificou para nascer.

Refletindo sobre a relevância do *Ma* em situações práticas da minha vida, percebi a imperatividade dos entre-espços na maneira de ver o mundo, viver e produzir. Ao trabalhar nestas páginas, muitas vezes me peguei refletindo sobre o que o filósofo sul-coreano e radicado na Alemanha Byung-Chul Han chama de sociedade do cansaço. Nesse modelo de existência social, Han aponta para o modo como explorador e explorado se confundem no mesmo indivíduo⁸⁷, numa prática constante de auto-exploração (HAN, 2017). Perceber a importância pessoal de *Ma* foi também entender que as pausas e os silêncios são necessários em minha própria vivência.

É possível que, com a aproximação que me percebi tendo por esse *modus operandi* japonês e pelo filme de Chihiro, esse tenha talvez sido um dos principais motivos condutores para a realização desta pesquisa, a compreensão da existência de uma maneira tão transitória e fugidia de ver tudo que me cerca. Nesse meio tempo, também me vi relacionando essas reflexões à ideia estética japonesa *Mono no aware* (物の哀れ), que poderia ser traduzida

⁸⁷ Disponível em <https://brasil.elpais.com/brasil/2018/02/07/cultura/1517989873_086219.html> Acesso em 16 out. 2019.

como “o *pathos* das coisas”, ou a percepção da melancólica sensibilidade à efemeridade de tudo.

Um outro aspecto sobre o qual refleti ao pesquisar a cultura japonesa foi a questão de não haver, em mim, uma *identidade* japonesa. Não nasci no Japão, não tenho ascendentes japoneses dos quais possuo conhecimento, tampouco pisei em solo japonês. Num primeiro momento, essas ideias podem ter se colocado como impossibilidades para que eu desenvolvesse o estudo. Contudo, o acesso a pesquisas de outros não-descendentes sobre a cultura nipônica me fez perceber que essas questões não deveriam se colocar como centrais aqui⁸⁸. Também a fala da professora Michiko Okano, numa aula sobre *Ma* disponibilizada no *YouTube* pelo perfil Escola da Cidade⁸⁹, me inspirou e me fortaleceu. No vídeo, a professora defende que, no mundo tecnológico e com rápido fluxo informacional no qual vivemos, muito mais importante que a *identidade* é a *identificação* com a cultura, devendo ser valorizado também o olhar do estrangeiro, não naturalizado em relação às questões que tangenciam outras realidades culturais.

Além disso, um ponto que não poderia deixar de citar nesses comentários finais é o dos limites encontrados por mim na realização do estudo. Um deles é referente à quantidade quase nula de bibliografia sobre o Japão disponível em livros físicos nas bibliotecas da Universidade Federal do Ceará, onde este trabalho foi desenvolvido. Destacamos, porém, a vasta disponibilidade de muitos outros títulos nas bibliotecas da UFC, esses que nos auxiliaram ao longo dos quatro anos da Graduação em diversas disciplinas relacionadas à Comunicação e à Semiótica, e, por isso, expressamos gratidão reconhecendo a pluralidade do acervo da Universidade.

Apesar dessa dificuldade bibliográfica relacionada ao Japão, por muitos materiais utilizados aqui serem pesquisas acadêmicas como artigos, teses e dissertações, foi possível ter acesso a toda essa produção por meio digital. Por esta razão, ressalto a importância das universidades públicas e das agências de fomento à pesquisa na viabilização de uma produção sólida e constante de conhecimento. Em meio às atribulações e aos ataques pelos quais a

⁸⁸ Sobre isso, devo ressaltar que acredito que há, sim, algumas temáticas de pesquisa que poderiam ser exploradas muito melhor por alguém japonês (ou com ascendência japonesa e inserido no contexto cultural nipônico). Acrescento que em nenhum momento tive a intenção de falar a partir de uma cultura da qual não descendo ou pertencço. Minhas interpretações têm a intenção de contribuir a partir do meu lugar de fala, que é o de quem lança um olhar estrangeiro e assumidamente apaixonado pelo Japão.

⁸⁹ Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=gKXcfYU8oZI>> Acesso em 16 out. 2019.

pesquisa brasileira tem passado — e está passando — nos últimos anos, louvo o esforço dos pesquisadores citados neste estudo pela sua dedicação à divulgação da ciência.

Outro fator limitante na realização do estudo foi a falta de um conhecimento mais aprofundado da língua japonesa por minha parte, o que impossibilitou o acesso a muitos textos japoneses que, infelizmente, ainda não estão disponíveis em outros idiomas. Acredito, no entanto, que o processo de escrita dessas páginas se deu da maneira mais plural que me foi possível, com consultas a fontes de muitos países e com formações acadêmicas distintas.

Em vias de conclusão, seguindo o pensamento de Mikhail Bakhtin (*apud* PLAZA, 2003), de que toda resposta gera uma nova pergunta, encerro meus comentários aqui com muitos outros questionamentos em mente, dos quais não fazia ideia quando comecei a pesquisa. Penso que, após o processo que me trouxe a esta margem da monografia, e depois também de muitas aulas e orientações com a professora Gabriela Reinaldo, talvez o trabalho de pesquisar, muito mais que tentar responder às perguntas que nos propomos, é nos levar a questionar o mundo que nos cerca, gerando diversos outros questionamentos. Que explicações terão essas novas indagações? Algumas respostas talvez nunca saibamos. O que nos resta é continuar vivendo — e pesquisando.

REFERÊNCIAS

- ANDREO, Marcelo Castro. **A narrativa insólita de A Viagem de Chihiro, de Hayao Miyazaki**. 2017. 182 f. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-graduação em Letras, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2017. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.uel.br/document/?code=vtls000211047>>. Acesso em: 10 out. 2019.
- ANDREO, Marcelo Castro. As passagens para o outro mundo no desenho animado "A Viagem de Chihiro". In: GARCÍA, Flavio; GAMA-KHALIL, Marisa Martins (Org.). **Vertentes do Insólito ficcional** - Ensaios I. 1. ed. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2015a. p. 349-367. v. 1. Disponível em: <http://www.dialogarts.uerj.br/admin/arquivos_tfc_literatura/vertentes_insolitos_ensaios_I.pdf>. Acesso em: 21 jun. 2018.
- ANDREO, Marcelo Castro. Os outros-mundos na animação de Hayao Miyazaki: Totoro, Mononoke, Chihiro e Ponyo. In: VISALLI, Angelita Marques; PELEGRINELLI, André Luiz Marcondes; GODOI, Pamela Wanessa (Org.). **Anais do II Encontro Internacional de Estudos da Imagem**. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2015b. p. 17-28. v. 5. Disponível em: <<https://goo.gl/wTyjZd>>. Acesso em: 21 jun. 2018.
- ANDREO, Marcelo Castro. Três passagens para o “outro-lugar” do Maravilhoso: o livro ilustrado, a HQ e o desenho animado. In: CUNHA, Maria Zilda da; MICHELLI, Regina; DIONÍSIO, Rita de Cássia Silva (Org.). **(Re)Visões do Maravilhoso e do Fantástico nas Interfaces da Literatura Infantil e Juvenil**: Sempre há uma vez.... Rio de Janeiro: Dialogarts, 2015c. p. 109-126. Disponível em: <http://www.dialogarts.uerj.br/admin/arquivos_tfc_literatura/Revisoes_do_Maravilhoso.pdf>. Acesso em: 21 jun. 2018.
- ARANHA, Gláucio. **Vozes abafadas o mangá yaoi como mediação do discurso feminino**. Revista Galáxia, São Paulo, n. 19, p. 240-251, jul. 2010.
- ARRUDA, Luciana Fonseca de. **A morte, o vazio e o amor: uma análise interdisciplinar de O urso e o gato montês, de Kazumi Yumoto**. 2017. Dissertação (Mestrado em Língua, Literatura e Cultura Japonesa) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017. doi:10.11606/D.8.2018.tde-29062018-140040. Acesso em: 14 jan. 2019.
- BARTHES, Roland. **O império dos signos**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007.
- BENEDICT, Ruth. **O crisântemo e a espada: padrões da cultura japonesa**. 4. ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2011. 273 p. (Debates)
- BENSE, Max. **Pequena estética**. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- BOIKO, Leonardo Ferreira da Silva. **O sistema de escrita japonês: além da fala**. 2017. Dissertação (Mestrado em Língua, Literatura e Cultura Japonesa) - Faculdade de Filosofia,

Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.
doi:10.11606/D.8.2017.tde-08022017-105718. Acesso em: 2019-04-09.

BRASIL-JAPÃO, Aliança Cultural. **Michaelis**: dicionário prático japonês-português. 3. ed. São Paulo: Melhoramentos, 2016. 565 p. (Dicionários Michaelis).

BRENNER, Robin E. **Understanding Manga and Anime**. Westport: Libraries Unlimited, 2007.

CAMPOS, Haroldo de. **Da transcrição**: poética e semiótica da operação tradutora. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2011.

CAVALLARO, Dani. **The Anime Art of Hayao Miyazaki**. Londres: Mcfarland, 2006. 212 p.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos**. 8. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.

ALIGHIERI, Dante. **A Divina Comédia**. São Paulo: Editora 34, 2014.

EBERT, Roger. **Hayao Miyazaki Interview**. 2002. Disponível em:
<<https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>>. Acesso em: 03 abr. 2018.

FARIA, Mônica Lima de. **História e narrativa das animações nipônicas**: Algumas características dos animês. In: UNIVERSIDAD DE PALERMO. (Buenos Aires). Actas de Diseño. Buenos Aires: Universidad de Palermo, 2008. p. 150-157. v. 5. Disponível em:
<http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/1_libro.pdf>. Acesso em: 17 mar. 2019.

GREINER, Christine. **Fabulações do corpo japonês e seus microativismos**. São Paulo: N-1 Edições, 2017.

GREINER, Christine. Poéticas da brevidade: o pensamento japonês nas vanguardas brasileiras. In: GREINER, Christine; FERNANDES, Ricardo Muniz (Org.). **Tokyogaqui**: um Japão imaginado. São Paulo: Edições SESC-SP, 2008. p. 30-38.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. 2ª. ed. São Paulo: Vozes, 2017. 128 p.

HOMERO. **Odisséia**. Tradução de Antônio Pinto de Carvalho. São Paulo: Abril, 1978.

IWAKAMI, Laura Tey. **Da oralidade à sistematização da escrita**: um estudo dos primórdios da comunicação no Japão. 2003. Tese (Doutorado) - Curso de Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.

JANOTTI JUNIOR, Jeder. Cultura pop: entre o popular e a distinção. In: SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo; FERRAZ, Rogerio (Org.). **Cultura pop**. Salvador: Edufba, 2015. p. 45-56.

KATO, Shuichi. **Tempo e espaço na cultura japonesa**. São Paulo: Estação Liberdade, 2012. 280 p.

KIRCHOF, Edgar Roberto. **Yuri Lotman e semiótica da cultura**. Práxis: Revista do Programa de Pós-graduação em Processos e Manifestações Culturais, Novo Hamburgo, v. 2, p.63-72, jul. 2010. Semestral. Disponível em: <<https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistapraxis/article/view/703/786>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

LENBURG, Jeff. **Hayao Miyazaki: Japan's Premier Anime Storyteller (Legends of Animation)**. Nova York: Chelsea House, 2012. 160 p.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **A outra face da lua: Escritos sobre o Japão**. 1ª. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2012. 119 p.

LUCIE-SMITH, Edward. Arte Pop. In: STANGOS, Nikos (Ed.). **Conceitos da arte moderna**. Rio de Janeiro: Zahar, 2000. p. 196-207.

MACHADO, Irene (Org.). **Semiótica da Cultura e Semiosfera**. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2007. 304 p.

MARRA, Michael F.. **Essays on Japan: Between Aesthetics and Literature**. Leiden: Brill's Japanese Studies Library, 2010.

MIKLOS, Claudio. **A Arte Zen e o Caminho do Vazio: uma investigação sobre o conceito zen-budista de Não-Eu na criação de arte**. 2010. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Ciência da Arte, Universidade Federal Fluminense (UFF), Niterói, 2010.

MIYAZAKI, Hayao. **Starting Point 1979 - 1996**. São Francisco: VIZ Media, 2009. 461 p.

MORENO, Leila Yaeko Kiyomura. **Tikashi Fukushima: um sonho em quatro estações**. 2012. Dissertação (Mestrado em Estética e História da Arte) - Estética e História da Arte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012. doi:10.11606/D.93.2012.tde-04042013-094616. Acesso em: 03 mai. 2019.

MORIN, Edgar. **Cultura de Massas no Século XX: O Espírito do Tempo - Neurose e Necrose**. 11ª. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2018. 401 p.

MURAKAMI, Haruki. **O assassinato do comendador: Vol. 1**. Rio de Janeiro: Alfaguara, 2018. Tradução de Rita Kohl.

MURAKAMI-GIROUX, Sakae; MASAKATSU, Fujita; FERMAUD, Virginie (Org.). **Ma et Aida: Des possibilités de la pensée et de la culture japonaises**. Paris: Philippe Picquier, 2016.

NAKAMURA, Mariany Toriyama. **ポップカルチャ (poppu karuchaa): mediações da cultura pop nipo-brasileira no cenário digital**. 2018. Tese (Doutorado em Cultura e Informação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. doi:10.11606/T.27.2018.tde-17092018-174623. Acesso em: 2019-01-14.

NAPIER, Susan. **Anime From Akira To Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation**. Nova York: Palgrave Macmillan, 2005.

NAPIER, Susan. **Miyazakiworld: A Life in Art**. [S. l.]: Yale University Press, 2018. E-book.

OKANO, Michiko. A imagem do Japão contemporâneo. In: GREINER, Christine; SOUZA, Marco. (Org.). **Imagens do Japão: experiências e invenções vol. 2**. 1ª ed. São Paulo: Editora Annablume, 2012, v. 2, p. 127-147.

OKANO, Michiko. **MA: Entre-espaço da comunicação no Japão**: Um estudo acerca dos diálogos entre Oriente e Ocidente. 2007. 180 f. Tese (Doutorado) - Curso de Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo PUC - SP, São Paulo, 2007.

OKANO, Michiko. **Ma - a estética do 'entre'**. Revista USP, v. 1,2/2014, p. 150-164, 2014.

OKANO, Michiko. Ma et art: une approche sémiotique et son internalisation. p. 153-172. In: MURAKAMI-GIROUX, Sakae; MASAKATSU, Fujita; FERMAUD, Virginie (Org.). **Ma et Aida: Des possibilités de la pensée et de la culture japonaises**. Paris: Philippe Picquier, 2016.

OKANO, Michiko. O espaço Ma e Hélio Oiticica. In: GREINER, Christine; FERNANDES, Ricardo Muniz (Org.). **Tokyogaqui: um Japão imaginado**. São Paulo: Edições SESC-SP, 2008. p. 176-185.

OLIVEIRA, Janete; Yunes, Eliana Lucia Madureira. **Por entre mitos e fadas: diálogos metafóricos com a literatura midiática japonesa da obra de Hayao Miyazaki**. Rio de Janeiro, 2016. 277 p. Tese de Doutorado - Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

OLIVEIRA, Janete. **Mitologia japonesa, literatura e cinema: A viagem de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi)**. IX Painel Reflexões sobre o Insólito na Narrativa Ficcional - III Encontro Nacional o Insólito como Questão na Narrativa Ficcional, p. 304- 317, 2011. Disponível em: <http://www.dialogarts.uerj.br/arquivos/livro_pronto_simposios.pdf>. Acesso em: 16 abr. 2018.

OLIVEIRA, Olivia de. **Lina Bo Bardi: obra construída**. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

ORLANDI, Eni P.. **As formas do silêncio: no movimento dos sentidos**. 6ª ed. São Paulo: Editora Unicamp, 2007. 181 p.

PAOLI, Marcelo Pena. **Sentimento de vazio crônico em pacientes com transtorno de personalidade borderline: estudo qualitativo com referencial psicanalítico**. 2015. Dissertação (Mestrado) - Escola Paulista de Medicina, Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP), São Paulo, 2015.

PEIRCE, Charles S.. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PILGRIM, Richard B.. **Intervals (“Ma”) in Space and Time - Foundations for a Religio-Aesthetic Paradigm in Japan**, History of Religions, 25 (1986).

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

POITRAS, Gilles. Contemporary anime in japanese pop culture. In: MACWILLIAMS, Mark W. (Org.). **Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime**. Nova York: M. E. Sharpe, Inc., 2008. cap. 2, p. 48-67.

SAITO, Nádia. **A formação do fascismo no Japão de 1929 a 1940**. 2012. Dissertação (Mestrado em História Social) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012. doi:10.11606/D.8.2012.tde-29082012-092205. Acesso em: 2019-03-07.

SANTAELLA, Lucia. **A teoria geral dos signos: semiose e autogeração**. São Paulo: Ática, 1995.

SASAKI, E. M.. Valores culturais e sociais nipônicos. In: **IV Encontro sobre Língua, Literatura e Cultura Japonesa**, 2011, Rio de Janeiro. IV Encontro sobre Língua, Literatura e Cultura Japonesa, 2011.

SATO, Cristiane A. A cultura popular japonesa: animê. In: LUYTEN, Sonia B. (Org.). **Cultura pop japonesa: mangá e animê**. São Paulo: Hedra, 2005. cap. 2, p. 27-42.

SINZATO, Alice Yumi. **Vazio intervalar: o espaço do corpo e da roupa**. 2015. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Programa de Pós-graduação em Artes Visuais, UDESC, Florianópolis. Disponível em: <<http://tede.udesc.br/handle/tede/791>>. Acesso em: 21 mar. 2019.

SIQUEIRA, J. **O empréstimo e suas influências linguístico-culturais: o caso do japonês**. Tradterm, v. 24, p. 325-338, 17 mar. 2015.

SUGAI, Mari. **Encontros e desencontros na paisagem cenográfica de Tóquio**. 2010. Dissertação (Mestrado em Língua, Literatura e Cultura Japonesa) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010. doi:10.11606/D.8.2010.tde-21102010-091939. Acesso em: 2019-01-23.

TANIZAKI, Junichiro. **Em louvor da sombra**. 1. ed. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2017. 66 p.

TOLKIEN, J. R. R. Sobre contos de fadas. In: TOLKIEN, J. R. R. **Árvore e Folha**. 1ª. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes Ltda, 2013. p. 1-79.

VALAREZO, Max. **Hayao Miyazaki: A Importância do Vazio**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Kyp3YV2t0gQ>>. Acesso em: 23 abr. 2018.

VELHO, Ana Paula Machado. **A Semiótica da Cultura: apontamentos para uma metodologia de análise da comunicação**. Revista de Estudos da Comunicação, [S.l.], v. 10, n. 23, nov. 2009. ISSN 1982-8675. Disponível em: <<https://periodicos.pucpr.br/index.php/estudosdecomunicacao/article/view/22315/21413>>. Acesso em: 13 jan. 2019. doi:<http://dx.doi.org/10.7213/rec.v10i23.22315>.

VIAGEM de Chihiro, A. Direção: Hayao Miyazaki. Roteiro original: Hayao Miyazaki. Produtor: Toshio Suzuki, Tóquio: Studio Ghibli, 2001. 1 DVD (124 min), NTSC, color. Título original: Sen to chihiro no kamikakushi.

WAKISAKA, G.; CORDARO, M. Sobre a obra, a autora, o contexto e a tradução. In: SEI, Shōnagon. **O livro do travesseiro**. Tradução de G. WAKISAKA, J. OTA, L. HASHIMOTO, L. YOSHIDA e M. CORDARO. São Paulo: Editora 34, 2013, p. 7-41.

YAMANAKA, Hiroshi. The utopian "power to live": The significance of the Miyazaki phenomenon. In: MACWILLIAMS, Mark W. (Org.). **Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime**. Nova York: M. E. Sharpe, Inc., 2008. cap. 11, p. 237-255.

YOSHIOKA, Shiro. Heart of japaneseness: History and nostalgia in Hayao Miyazaki's Spirited Away. In: MACWILLIAMS, Mark W. (Org.). **Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime**. Nova York: M. E. Sharpe, Inc., 2008. cap. 12, p. 256-273.