

Do Estático ao Animado: a diferença na trajetória do cinema de animação americano para o japonês¹

Luiza BASTOS²

RESUMO

O presente artigo se propõe a analisar como o cinema de animação se baseou nos contos folclóricos e, por vezes, tendo a função de ensinar as crianças – e até mesmo os adultos – sobre o que é moralmente correto. O problema de pesquisa busca mostrar como o desenvolvimento do cinema de animação nos Estados Unidos ocorreu de forma distinta no país do sol nascente. Para isso, foram analisados contos populares de ambas as culturas, bem como a história da animação. Assim, busca entender por que a animação é um ramo tão rentável no Japão. Foi feita uma pesquisa exploratória de caráter qualitativo, trazendo a perspectiva de estudiosos como Paul Gravett e Denis Sébastien. Além de conceitos sobre como a mídia impacta a vida dos fãs e a importância dos mangás para a vida dos japoneses.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema de Animação; Disney; Studio Ghibli; Contos Folclóricos.

HOMEM, UM CONTADOR DE HISTÓRIAS

A palavra *conto* deriva do termo em latim *cômputos*, que significa contar. A necessidade do homem *contar* e dividir seus feitos não vem de hoje. Desde os primórdios da humanidade, quando os seres humanos sequer podiam falar, já se comunicavam uns com os outros através de desenhos nas cavernas e, inconscientemente, criaram registros dos primeiros contos da humanidade.

Junto à evolução humana, a maneira de contar histórias se transformou. Logo depois das Cruzadas, durante o período feudal Europeu (entre 1180-1420) surgiram os especialistas em contar histórias: os trovadores³. Por meio de instrumentos, eles compunham poesias e com a ajuda da melodia caminhavam pelas ruas ou em festas da alta corte, encantando o público com seus contos. Devido à forte influência da igreja na época, muitos dos temas dos cancioneros retratavam figuras religiosas, todavia, havia

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Mestrado em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná, e-mail: luiza.bastos28@gmail.com

³ É importante ressaltar que ganhavam o nome de Trovadores aqueles que faziam parte da elite europeia. Já os contadores de história de origem pobre, eram chamados de Jograis.

também muitos dedicados aos amores e a beleza exuberante das mulheres. Estudiosos acreditam que o trovadorismo foi a primeira forma de manifestação literária, tanto que, muitas das canções foram transcritas para cadernos e, ainda hoje, o público pode ter acesso aos contos mais populares daquela época, como o Cancioneiro da Ajuda e o Cancioneiro da Vaticana.

O fato é que contar histórias tornou-se uma necessidade humana, uma forma de entretenimento. A estudiosa em contos infantis, Maria Tatar, defende que os contos eram narrados por camponeses e domésticas em frente à lareira ou em tavernas, como uma forma de divertir o público. Por isso, apesar do cunho fantasioso, mostravam conflitos reais, em sua maioria, conflitos familiares e preocupações da vida adulta.

O crítico literário John Updike (apud TATAR, 2013, p.9) compartilha da mesma ideia, pois em um dos seus estudos ressalta que embora hoje os contos tenham um caráter infantil, antigamente tiveram sua origem em uma cultura que era contada para os adultos. Como a famosa história do rei *Barba Azul*, escrita por Charles Perrault, cuja o enredo é sobre um rei muito rico que já havia tido sete casamentos, onde misteriosamente as esposas haviam desaparecido. No seu oitavo casamento, ao sair um dia em viagem, o rei avisa que a esposa está livre para fazer o que quiser, no entanto, de forma alguma pode ir a um quarto que fica no porão. Levada pela curiosidade, a mulher desce até o tal quarto e ao abri-lo se depara com os corpos mortos das demais mulheres do rei. Ao descobrir que a esposa não tinha cumprido suas ordens, Barba Azul fala que ela terá o mesmo destino das ex. A moral do conte de Charles é sobre as consequências da curiosidade feminina e da desobediência da mulher com seu marido. Apenas a título de curiosidade, a oitava mulher consegue escapar da morte e ainda herda toda a herança do marido, casa-se novamente, com alguém mais bondoso. Os finais geralmente eram felizes, pois, como aponta Updike, o objetivo dos contos era extrair prazer pela dor. Ou seja, queriam aflorar o medo e fazer o espectador pensar, mas também proporcionavam um final feliz, como uma espécie de recompensa.



FIGURA 1⁴– Quarto secreto onde Barba Azul escondia suas mulheres mortas.
FONTE – Contos de Fadas, 2013, p. 166.

O ilustrador inglês, Arthur Rackham vai ainda mais longe quanto à função dos contos para a sociedade. Ele afirma que as histórias serviam para moldar não apenas nossas vidas cotidianas, bem como os nossos códigos de conduta. Afirmação que pode criar controvérsias, pois muitos dos contos possuem valores distorcidos, uma busca constante por fortuna, amores arrebatadores e uma exaltação exagerada da beleza. Exemplo é o conto de *João e o Pé de Feijão*, escrito por Joseph Jacobs, em que um menino pobre acaba indo parar na casa de um ogro gigante, que come crianças. O menino então rouba do ogro seus pertences, como ouro, harpa e uma galinha que bota ovos de ouro. Tudo isso, mesmo depois da ajuda bondosa da esposa do ogro. Nessa breve descrição, já é possível observar alguns valores distorcidos, no final do conto, João ainda se casa com uma bela princesa, dando margem para o leitor pensar que para conseguir sucesso, vale tudo.



FIGURA 2⁵ – João saindo da casa do ogro com a galinha de ovos de ouro na mão.
FONTE – Contos de Fadas, 2013, p. 156.

⁴Ilustração de Hermann Vogel, de 1887.

⁵Walter Crane, de 1875.

Em muitos dos contos populares, vemos que a beleza está diretamente ligada a uma fortuna inerente. Não importa quão pobre ou infeliz você seja, se você tiver uma beleza exuberante e dotes domésticos, conseguirá casar-se com um belo príncipe. Essa moral está presente em Cinderela, Branca de Neve, Rapunzel, A Bela e a Fera e assim por diante. É importância ressaltar que todas as histórias já descritas – e as que ainda virão – são as originais, contadas em livros pelos Irmãos Grimm, Charles Perrault e demais autores.

As tão famosas princesas, na verdade, não fizeram nada demais além de contar com a sorte e com a sua beleza. Na história de *Cinderela* (Charles Perrault), a mocinha só se dá bem ao final do conto, pois a mãe⁶ retorna dos mortos para ajudar a filha a se arrumar para o tão desejado baile e ao chegar o príncipe se encanta pela sua beleza. Os dois nem sequer trocam muitas palavras. O príncipe se apaixona por Cinderela apenas pelo fato dela contar com uma beleza incomum. Para finalizar o conto com a devida lição de moral, as irmãs invejosas de Cinderela são castigadas, tendo os olhos delas furados por aves.

O mesmo ocorre com o conto *A Bela e da Fera*, de Jeanne-Marie Leprince. Contado em uma época em que os casamentos arranjados na França eram muito comuns, os pais de jovens meninas tentavam convencer suas filhas a se casar com idosos de posses. Através da história, pretendia persuadir as moças que não é de grande importância se casar com alguém pelo amor, mas o que realmente vale é a cumplicidade e a amizade do casal.

A Bela e a Fera foi celebrada como a história exemplar de amor romântico, demonstrando o poder de transcender as aparências físicas. Sob muitos aspectos, porém, é também uma trama rica em oportunidades para expressão das angústias de uma mulher com relação ao casamento, circulado em certa época como uma história para aplacar os medos de moças que se viam obrigadas a casamentos arranjados com homens mais velhos. Em culturas que o casamento imposto era uma regra, esse era um conto que podia encorajar mulheres para uma aliança que exigia que apagassem seus próprios desejos ou pusessem sua vontade de riqueza acima de outras considerações. (TATAR, 2013, p. 74).

Branca de Neve, dos Irmãos Grimm, apesar de vir de uma família de nobres, tem uma vida infeliz. Nessa história, a beleza é a perdição e a salvação da jovem. Devido à inveja da grande beleza da jovem enteada, a madrasta exige que Branca de Neve seja morta. Ao descobrir que a rival ainda continuava viva, a madrasta tenta de várias

⁶Na versão de Perrault, ainda não existe a Fada Madrinha. Embora a transformação da abóbora e dos animais se mantenha.

alternativas⁷ para matar a jovem, até que por fim, o consegue ao fazer Branca de Neve engolir uma maçã envenenada. A jovem então fica anos em um túmulo de vidro, até que o príncipe, encantado com a sua beleza, decide fazer dela sua esposa. Ao pegar o caixão, os criados tropeçaram e o solavanco causado soltou o pedaço de maçã que estava entalado na garganta de Branca de Neve. Branca de Neve casa-se com o príncipe e no dia do casamento, a rainha teve que calçar “sapatos de ferro que já haviam sido aquecidos para ela sobre um fogão de carvões. (...) e dançar com eles até cair morta no chão” (GRIMM, 2013, p. 109).

DO MUKASHI BANASHI PARA OS MANGÁS⁸

Em japonês, a expressão *Mukashi Banashi* possui o mesmo significado que contos folclóricos, embora a tradução literal seja “Histórias Antigas” (*mukashi* = antigas; *banashi* = histórias). Os contos nipônicos também eram passados oralmente, onde camponeses contavam eventos que ocorriam dentro do seu vilarejo. Porém, os estudiosos não conseguiram achar uma data precisa para seu início. O que todos defendem, no entanto, é que se tratam de narrações curtas com forte apelo à cultura japonesa e com faceta literária.

Ainda há registros de que no século VII, os sutras budistas eram disseminados através de contos com a mesma estrutura dos *mukashi banashi*. E isso lembra muito os trovadores do feudalismo europeu.

A priori, os contos fizeram parte da humanidade de formas muito similares. Iniciando com histórias contadas por camponeses em volta da lareira e canções/sutras para entreter as pessoas. Todavia, à medida que a humanidade se desenvolvia de maneiras diferentes, os contos também foram ganhando significados diferentes. Nos contos japoneses, pouco se vê sobre princesas, exaltação de beleza e a busca por fortuna. Por se tratar de contexto totalmente diferente do europeu, as histórias nipônicas se centram mais em lenhadores, camponeses, velhos casais de idosos e na fortuna através do ganho de muito arroz.

No conto *Os Bolinhos de Arroz Rolantes*, um casal muito pobre de velhinhos não tem quase nenhum dinheiro para se alimentar. Na escassez da comida, a velha senhora

⁷Na história dos Grimm, a madrasta primeiro tenta matar Branca de Neve com um pente envenenado, o que não ocorre, pois os anões conseguem salvá-la. Depois, a madrasta usa um espartilho, que também se mostrou uma alternativa falha. Por fim, a maçã envenenada consegue matar a moça.

⁸Histórias em quadrinhos de origem japonesa.

faz apenas dois bolinhos de arroz para o marido levar ao seu trabalho no campo. Na hora do almoço, o senhor acaba deixando cair um dos bolinhos e percebe que os ratinhos se alimentam dele. Em generosidade, ele deixa o seu outro bolinho de arroz para os pobres ratos. Comovidos com a bondade do homem, os ratos entregam um saco de arroz mágico, em que nunca acaba o arroz e, assim, os velhinhos puderam viver muito felizes, pois teriam comida para sempre.



FIGURA 3 – Senhora prepara bolinhos de arroz, enquanto o marido sai para trabalhar no campo.
FONTE – As Histórias Preferidas das Crianças Japonesas, 2005, p. 17.

Como no exemplo, a moral da história está centrada em que o esforço no trabalho e a generosidade serão retribuídos em forma de fartura na comida. O importante é nunca desistir. Uma observação é que nas histórias, os personagens principais, geralmente, consistem em idosos, o que mostra que a recompensa nada tem a ver com juventude e beleza, mas sim, que depois de uma vida toda dedicada à bondade e ao esforço no campo/trabalho, você poderá ser recompensado.

É possível entender porque o arroz é símbolo de riqueza ao ler a explicação de Jean Chevalier em seu livro *Dicionário de Símbolos*:

O arroz é de origem divina. (...) Todas as lendas da Ásia Oriental dão testemunho disso. A laboriosa cultura do arroz é consecutivamente a ruptura das relações entre o céu e a terra. Trazido ao Japão pelo príncipe Ninigi, neto de Amaterasu, o arroz é o objeto de um rito comunitário no curso do qual o imperador prova do cereal em companhia da Deusa solar. Ele é para os japoneses o símbolo da abundância, devido ao poder celeste. (CHEVALIER, 2018, p. 82).

Os contos japoneses possuem um foco diferente daqueles que sempre ouvimos, os europeus. Todavia, o *Mukashi Banashi* não era a única forma que o povo nipônico tinha para contar suas histórias, os mangás também fazem parte – essencial – da forma que o povo tinha para se comunicar. Desde o início da civilização, o desenho era uma forma importante de comunicação – como já falado anteriormente – o que os estudiosos

acreditam, no entanto, é que devido à escrita oriental ser mais pictórica em comparação à ocidental e, portanto, exigir uma decodificação, eles teriam maior predisposição para os quadrinhos.

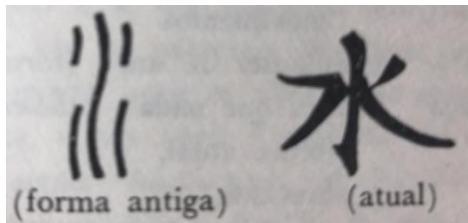


FIGURA 4 – Ideograma de “Água” em sua representação antiga e atual.
FONTE – CAMPOS, 1997, p. 55.

Existe registro de histórias muito parecidas com os mangás do artista Sōjō Toba, conhecidas como Chōjū-giga que datam do ano de 1053. Ele utilizava animais para ironizar sutilmente os religiosos, transformando-os em coelhos, macacos e outros animais. A arte ukiyo-e⁹ também era de grande importância durante os séculos XVII e XIX. Os desenhos continham falas e traziam assuntos e prazeres da vida cotidiana.



FIGURA 5 – Pintura Ukiyo-e do artista Kiseki Ejima (1715). Nos balões: (1) Posso domar esse cavalo para o senhor; (2) Maravilhoso.
FONTE – GRAVETT, 2006, p. 24.

Gravett ainda defende em seu livro, que o mangá se popularizou tanto no Japão devido a sua forma de impressão.

No Japão, imprimir no mesmo quadro imagens e palavras era mais fácil do que no Ocidente. Nos livros que usam o alfabeto romano, por exemplo, os blocos de texto eram compostos usando alfabeto de 26 letras tipos móveis. Qualquer ilustração esculpida em madeira teria que ser feita separadamente. Por causa disso, os primeiros editores de livros e folhetos em inglês preferiam evitar o

⁹Desenhos característicos do Japão Feudal (Era Tokugawa), cuja a tradução seria “Mundo Flutuante”.

trabalho e o custo e manter as imagens em um número mínimo. Já no caso do Japão, os tipos móveis levaram mais tempo para ser adotados. (...) Sendo assim, era mais fácil esculpir as palavras no mesmo bloco de madeira da ilustração. (GRAVETT, 2006, p. 24).

Com esse processo de impressão, era mais fácil para os nipônicos unirem os dois elementos, conseqüentemente, os japoneses têm contato com os quadrinhos desde muito antigamente. Devido a essa cultura, hoje os mangás representam cerca de 40% das vendas de livros e revistas no país. E não está associado apenas ao público infantil, pelo contrário, na década de 90, os quadrinhos para adultos ultrapassaram as vendas de títulos infantis. Esse fato está associado ao cotidiano corrido dos japoneses, em que eles se veem obrigados a passar uma média de 2h30 em longas jornadas no transporte público. Isso porque grande parte da população mora na região metropolitana do país (devido ao custo de vida mais barato), no entanto, trabalham na capital, e devido à grande burocracia para ter um carro, acaba sendo mais vantajoso utilizar o transporte público, o que faz com que cerca de 27 milhões de pessoas façam o percurso casa-trabalho, diariamente. Para aproveitar melhor o tempo, muitos desses trabalhadores passam o percurso lendo mangás, essa cultura é tão forte que os capítulos são projetados para ocupar o tempo de uma estação a outra. Muito além de ocupar o tempo, os quadrinhos também se tornaram uma forte válvula de escape para as frustrações do dia a dia dos assalariados, o qual eles veem como uma forma de experiência indireta para aquilo que estão lendo.

Com os esforços do desenhista Osamu Tezuka, atualmente, os mangás estão fortemente ligados à arte da animação. Ele acreditava que os dois deveriam ser considerados parte integrante da cultura japonesa, por isso, nos dois ramos foram feitos grandes investimentos.

O CINEMA DE ANIMAÇÃO

O princípio do cinema de animação é o movimento, estudiosos acreditam que o escudo de Aquiles é um antepassado do cinema, pois quando deslocava o escudo no seu eixo, as imagens se movimentavam, criando uma história.

Em 1803 o fisionomista J-G Lavater criou 24 desenhos que quando mostrados sucessivamente via-se a transformação de uma rã em um homem. Conceito moralizador que a Disney empregou por muitos anos, do qual “o homem feio é mau, um homem belo é bom” (SÉBASTIEN, 2007, p.42).

Em 1825 começam a criação de brinquedos óticos, com o intuito de criar ilusões através da rotações dos eixos. Mas foi apenas em 1982, que ocorreu a primeira exibição pública neste sentido, chamada Pantomina Luminosa no museu Grévin. A animação daquela época se baseava em caricaturas e em animar bandas jornalísticas já prontas e conhecidas pelo público. (SEBÁSTIEN, 2007)

A animação chegou ao Japão em 1909, através de produções americanas e francesas. Foi apenas em 1917 que foi criada a primeira animação nacional; um curta de cinco minutos produzido pelo ilustrador Oten Shimokawa, em que o enredo era uma adaptação de *Mukashi Banashi*. No auge da Segunda Guerra Mundial e do controle militar japonês, a Marinha lançou *Momotaro no Umiwashi*¹⁰ que arrecadou 9 milhões de dólares, impulsionando ainda mais a indústria de animação japonesa. Na década de 60, o anime *Astro Boy*, produzida por Osamu Tezuka, foi lançada para a televisão, devido à forte recepção do novo estilo de produção, o mercado expandiu e ganhou novos horizontes, possibilitando que animações como *Sazae-san* explodissem e ganhassem popularidade. *Sazae-san*, conta a sátira de uma família tradicional japonesa e seus problemas cotidianos. O desenho se tornou tão popular que ainda são produzidos episódios inéditos, contando com 1600 capítulos diferentes; entrando para o Livro dos Recordes como a animação mais longa do mundo.

Com isso, na década de 70 a animação nipônica já estava consolidada e hoje já conta com cerca de 2 mil títulos produzidos. O sucesso desse ramo do entretenimento também se deve ao mangá, pois a maioria dos títulos são adaptações, agregando o impacto emocional e os efeitos especiais. Além disso, para os japoneses, a animação é o maior veículo de divulgação da cultura de popular, por isso, quando uma animação nova vai ao ar, todo o mercado se prepara para isso, criando produtos e serviços para atender a demanda do público. Com isso, nas produções todos os assuntos são tratados naturalmente, pois para os produtores locais, a animação possui a mesma importância que os filmes “reais” e não é vista apenas como uma forma exclusiva de entretenimento infantil.

No entanto, não foi esse o mesmo pensamento das produtoras americanas. No período da Segunda Guerra Mundial, segundo Denis Sébastien, o cinema de animação passou a ser utilizado com o foco mais romântico e de abstração (2007, p.67). Por isso,

¹⁰Traduzido como O Valente Marinheiro.

foi implantado o *Production Code*, uma lista de normas que os filmes tinham que seguir. Entre elas: não poderia haver cenas sexualmente explícitas. Porém, as regras alcançaram um nível inesperado, “em meados dessa década é necessário que ela (a vaca) esteja vestida para esconder as tetas – e também que seja desenhada, não sobre as quatro patas, mas de pé” (SÉBASTIEN, 2007, p.120).

Durante o período da Guerra Fria, criou-se um conceito do politicamente correto, em que o governo impunha códigos de conduta rigorosos para qualquer produção no ramo da comunicação, incluindo o cinema. Essa medida foi tomada devido ao forte medo dos americanos com os ideais comunistas pregados pela rival, União Soviética. Os produtores de conteúdo, com medo da forte censura, começaram a produzir conteúdo mais insonoros.

Walt Disney não ficou de fora das imposições. E não apenas isso, o Walt Disney ficou conhecido por ser patriota e pregar aquilo que o Estado acreditava, tendo denunciado colegas que defendiam conceitos comunistas. Disney estava obcecado com a conspiração judaica-comunista. Com isso, os autores do estúdio são requisitados para produzir filmes de cunho militar. Os Estúdios Disney são famosos por adaptar os contos populares dos Irmãos Grimm, Charles Perrault e outros autores. Entretanto, para que fossem bem aceitas pelo público, as adaptações infantilizam as produções. Por exemplo, ao final da animação de *A Bela e da Fera*, as irmãs de Bela viram estátuas, bem como a madrasta de Branca de Neve morre e a Pequena Sereia vira espuma do mar. Para não incentivar a violência entre os menores, os produtores do estúdio de animação optaram por criar enredos mais leves e com um *Felizes para Sempre*. Para Disney, suas produções não deveriam fugir da realidade, ao contrário, o objetivo era permitir que o espectador se aproximasse dela através da imaginação. Assim a beleza dos personagens era muito importante.

Se a arte e o cinema europeu interessavam a Disney, segundo a sua ideia de criar universos que “obedeçam às nossas ordens”, não é de espantar que ele tenha pervertido profundamente lendas e contos europeus para fazer deles divertimentos americanos. (...) Disney faz de Branca de Neve uma espécie de Cinderela, e remove sistematicamente toda carga negativa para construir um universo formatado, segundo o modelo *american way of life*. (SÉBASTIEN, 2007, p.139)

Outro ponto importante das produções da Disney é que para seu dono, o modelo americano de família era o ideal. Com isso, a família deve ter a figura paterna. Psicólogos acreditam que Disney almejava tanto isso em suas animações pelo fato dele mesmo não ter tido a presença do pai. Com isso, “ele diminui as mitologias ao nível das suas próprias

convicções numa célula familiar estruturada em torno da figura paterna (...) Em *Branca de Neve e Cinderela*, nota-se a necessidade do marido como figura protetora” (SÉBASTIAN, 2007, p. 140-141).

Esse conceito mais infantilizado não agradaria o público para sempre. Em um de seus textos Paul Grimault diz “podemos não estar de acordo com o espírito de alguns filmes, o lado puritano, algo infantil, que nos irrita” (apud SÉBASTIAN, 2007, p.144). E Robert Benayoun “Não contente com as suas inúmeras inovações, incorporou num expansionismo inaudito, ao apropriar-se de todos os grande livros da infância, os *Contos de Perrault*, para lhes impor *trade-marks abusivos*” (apud SÉBASTIAN, 2007, p.144). E por fim, Brunel em uma obra publicada em 2006:

O grande projeto da Disney foi fazer da criança um interlocutor de mercado emancipado. O que se chama um consumidor. Ao colonizar a literatura tradicional infantil, ao tentar à força toda desativar a violência arcaica dos contos de fadas, a firma Disney transformou em sonho o que tinha o valor de pesadelo catártico. (apud SÉBASTIAN, 2007, p.144)

Segundo dados da revista *New York Times*, na década de 40 a Disney possuía cinco títulos no *ranking* de filmes mais vendidos. No entanto, esse número foi caindo gradualmente, na década de 50 foram dois títulos, na de 60 apenas um e na de 70 não havia nenhum.

Se para os americanos a Disney é o maior estúdio de animação, para os japoneses o Studio Ghibli que ocupa esse posto. Criado pelos animadores Hayao Miyazaki, Isao Takahata e o produtor Toshio Suzuki em 15 de junho de 1985, a produtora revolucionaria a história da animação nacional. Os dois se conheceram na Toei Animation, quando trabalharam juntos na produção de uma animação para a televisão. Foi então que perceberam que para uma animação de qualidade era necessário tempo, exigindo uma plataforma diferente de exibição. E esse é até hoje o diferencial do estúdio. Com produções que chegam a durar três anos de desenvolvimento. Sendo eles também, os primeiros a mandar animadores para o exterior (1973) para criar um cenário fiel à realidade.

O gênio dos japoneses é ter quase de imediato utilizado a animação para os adultos. A animação não se dirige apenas às crianças, pois na conceção japonesa é natural devido ao animismo oriundo da tradição do xintoísmo, que faz coabitar espíritos, animais, humanos e objetos. (SÉBASTIAN, 2007, p.176)

Devido às animações de temas relevantes para todo o público, o estúdio ultrapassa a Disney nos cinemas nipônicos, batendo recordes de bilheteria. O primeiro filme do estúdio foi *O Castelo no Céu* (*Tenkū no Shiro Rapyuta*) de 1986, levando às salas de cinema 775 mil pessoas, considerado um sucesso de público na época. Em 1988, o filme *Serviços de Entrega de Kiki* (*Majo no Takkyūbin*) atraiu dois milhões e 64 mil espectadores, batendo o recorde de público e sendo o filme mais visto do ano. Em 1992, a bilheteria do filme *Porco Rosso* (*Kurenai no Buta*) superou a de *A Bela e a Fera*, da Disney, tornando-se também o filme com maior volume de entradas de cinema vendidas do ano. Em 1997, *A Princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*) se tornou o filme com maior bilheteira no Japão, perdendo apenas para *Titanic*, posteriormente. No início dos anos 2000, o Japão contava com 2.524 salas de cinema e voltava a vender uma média de 161 milhões de entradas, número que só continuou a crescer. Recentemente, o país conta com uma média de 3.437 salas de cinema, sendo 58% de produção nacional.

Em 2001, *A Viagem de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*) consagrou a animação do Studio Ghibli ao ganhar o Oscar® de Melhor Longa de Animação e o Urso de Ouro, em Berlim. Além de ter liderado as bilheterias japonesas por 15 semanas seguidas – ganhando de títulos hollywoodianos como Hannibal, Harry Potter e Dinossauros – atraindo para os cinemas nada menos que 23 milhões e 330 mil espectadores. É até hoje o filme de maior bilheteria do Japão. Atualmente, a arrecadação dos filmes do Studio Ghibli, corresponde a mais da metade dos lucros anuais do ramo do cinema.

PERSPECTIVA SOBRE OS FÃS

Em seu livro, Miyazaki relata que as animações se tornaram cada vez mais populares entre os jovens e os estudantes.

É um período da vida que os jovens começam a ter o ideal de liberdade (...), eles frequentemente acham que podem viver em um mundo apenas deles. Para esses jovens, animação é algo que eles podem incorporar nesse mundo particular. Viver em um mundo que restringe, se você for livre disso, poderá ser capaz de fazer muitas coisas. Eu acredito que isso que faz os jovens serem tão fascinados pelas animações. (MIYAZAKI, 2016, p. 18).

Ele continua o seu depoimento defendendo que para os adultos, o sentimento não é muito diferente, pois é com a animação que podem ter esse sentimento de nostalgia da época que tinham mais liberdade e que estavam conhecendo o mundo.

São os mesmos princípios defendidos no artigo, Uma Perspectiva sobre Fãs ao Longo da Trajetória de Vida (2016), escrito por Lee Harrington e Denise D. Bielby. Eles alegam que na contemporaneidade as mídias influenciam cada vez mais nas transições dos ciclos de vida de cada indivíduo. Através da tecnologia criou-se o conceito de massas que, por sua vez, ajudou a definir diferentes grupos. Esses grupos que os jovens fazem questão de integrar, porque eles trazem a ideia de pertencimento e identidade.

Esse ideal de “ser alguém”, de “se identificar” é muito forte na adolescência, devido às diversas mudanças hormonais e mentais que o jovem está passando. Por isso, eles se envolvem mais facilmente com os seus “objetos de admiração, que os ajudam a dar significado aos seus corpos em transformação e explorar os sentimentos emergentes do eu independente” (HARRINGTON; BIELBY, 2016, p. 35). Ao se tornar fã, eles estão em busca da sua identidade, seu gênero e sua sexualidade.

Por outro lado, os fãs mais velhos consomem o mesmo que os jovens, entretanto, de forma diferente. Com o amadurecimento, a leitura desses textos também amadurece e eles passam a ver como uma fase da vida, um marco do seu passado e da sua história. “Pensar e associar quem eles eram e quem são hoje. Uma memória afetiva, cenas e personagens que refletem quem eles eram” (HARRINGTON; BIELBY, 2016, p. 45).

Os dois estudiosos convergem na ideologia de Miyazaki ao criar suas animações. O diretor deseja fazer animações em que seus espectadores possam se apegar e se espelhar para tirar as dúvidas que pairam sobre essa nova fase e essa transição do ciclo, bem como também pretende atingir o público adulto, alcançando a sua memória afetiva e o seu sentimento de nostalgia.

CONCLUSÃO

Os contos tinham a função de entreter e também de ensinar aqueles que os liam. Com o passar dos anos, essa forma de diversão foi se desmembrando, sendo o cinema de animação uma das suas vertentes, tendo, com isso, a função de mostrar aos jovens espectadores como seus personagens fazem a transição para a fase adulta, um dos grandes dramas dos ciclos de vida.

Percebe-se também que as animações não sejam fiéis aos contos, muito da essência pregada ainda está presente nas produções. Como o atual sucesso da Disney, *Frozen*. Onde ainda existe as princesas e um plano de fundo medieval, embora não seja mais a figura do príncipe a realizar o resgate. Nos contos de origem europeia que viraram

animações de sucesso da Disney, percebe-se que a moral das histórias está muito ligada ao dinheiro e à beleza. Isso porque quando eram contados oralmente pelos camponeses, representavam o contexto que muitos estavam acostumados. Grandes castelos e lindas princesas de seus senhores feudais. Por isso, o conceito de amadurecimento destes está muito ligado ao casamento, à sexualidade e ao ganho de grandes riquezas.

Ao contrário dos contos japoneses, que se utilizam de velhos casais e a riqueza por meio do arroz. Novamente se utilizando do contexto em que a população estava inserida. Conceitos que evoluíram, mas não se perderam. Nas animações do Studio Ghibli, as protagonistas mirins geralmente se veem com mudanças drásticas, como mudança de cidade, doenças na família ou perda de entes queridos. Com isso, elas devem assumir responsabilidades maiores e, portanto, iniciar a vida de trabalho para poder sobreviver às adversidades. Vemos que o conceito de trabalho e recompensa está muito ligado aos ideais de maturidade nipônica.

Independente de qual seja o caminho que os cinemas de animações tenham buscado, eles tem um coisa em comum: de poetizar o real e de concretizar o imaginário.

REFERÊNCIAS

AS HISTÓRIAS PREFERIDAS DAS CRIANÇAS JAPONESAS. São Paulo: Editora JBC, 2005.

TATAR, Maria. Introdução. In. **Contos de Fadas**. 2 Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

CAMPOS, Haroldo. **Ideograma: lógica, poesia e linguagem**. São Paulo: Ed. Da Universidade de São Paulo, 1997.

CHEVALIER, Jean. **Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números**. 31 Ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2018

CONTOS DE FADAS. 2 Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

GRAVETT, Paul. **Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

GRIMM, Jacob; GRIMM, Wilhelm. Branca de Neve. In. **Contos de Fadas**. 2 Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

HARRINGTON, C. Lee; BIEL, Denise D. Uma perspectiva sobre fãs ao longo da trajetória da vida. **Revistas Matrizes**, v. 10 – nº 1, jan./abr. 2016, p. 29-55.

MIYAZAKI, Hayao. **Starting Point: 1979-1996**. 4 Ed. San Francisco: VIZ Media, 2016.

SÉBASTIEN, Denis. **O Cinema de Animação**. 1 Ed. Lisboa: Mimesis Artes e Espetáculo, 2007.

