
Isao Takahata e a disputa de memórias no mercado animê¹

Lilia Nogueira Calcagno Horta²
Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo, SP

RESUMO

A cena animê retrata constantemente aspectos estéticos de países estrangeiros. Uma onda de produções fantásticas, que se utiliza de computação gráfica para criar as animações, vem distanciando os espectadores das origens culturais japonesas desse gênero. Isao Takahata, diretor nipônico cofundador do Studio Ghibli, expõe um pensamento contrário a esse fluxo de standardização ao incorporar em seus filmes traços de obras e criações de seu próprio país. A partir de teóricos da memória, bem como entrevistas ressaltando a visão do próprio animador, deseja-se neste artigo traçar e explorar discussões sobre a memória, demonstrando as disputas que ocorrem em torno da dicotomia lembrar e esquecer nas produções culturais do Japão, nesse caso específico, no mercado de animês.

PALAVRAS-CHAVE: Isao Takahata; Studio Ghibli; memória; disputa; animê

MEMÓRIAS EM DISPUTA

Isao Takahata é um diretor japonês de animação conhecido por mudar constantemente de estilo no decorrer da sua carreira, principalmente quando estava atrelado ao Studio Ghibli. Sua estética flerta com diversos tipos de linguagem e referências, criando um estilo próprio de forma muito mais sutil que animadores conterrâneos.

Takahata trabalhou em diversas posições no ramo televisivo e cinematográfico. Já foi assistente de diretor, produtor, roteirista, diretor de *storyboard* e outros. Em 1959 ingressou nos estúdios Toei e sua primeira realização na área foi na série de desenhos animados *Ken, o menino lobo*, de 1963, como assistente de diretor (SUZUKI, 2018). A partir daí, realizou um total de 16 séries de animação, até 1983, com as colocações de diretor, diretor de *storyboard* e assistente de direção. Em relação à produção cinematográfica, Takahata atuou como assistente de diretor em quatro filmes no período de 1961 a 1963 e, em 1968, dirigiu seu primeiro longa-metragem, *Horus: O Príncipe do*

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda no programa de Comunicação e Práticas do Consume da ESPM. e-mail: lilia@liliahorta.com.br

Sol, acompanhado de seu colega Miyazaki, com quem posteriormente auxiliou na criação do Studio Ghibli em 1985.

O animador nipônico constantemente executa esforços para explorar a própria cultura nacional, tanto em sua própria estética quanto em produções textuais e em entrevistas sobre sua área.

Em 1999, por exemplo, Isao Takahata publicou um livro sobre os rolos de imagens, os *emakimono*s, chamado *Jūniseiki no Animēshon: kokuhō emakimono ni miru eigateki - animetekinaru mono*, em português, *Animação do século XII: efeitos cinematográficos e animéticos analisados nos pergaminhos ilustrados do tesouro nacional* (tradução nossa). Segundo o diretor, a arte *emaki* é uma forma de narrativa horizontal em que os fatos acontecem à medida que os rolos de pergaminho são desenrolados. A origem dessa arte remonta ao Japão dos séculos XI e XVI. Os tópicos incluem batalhas, romance (os mais conhecidos são os *emakis* embasados no conto de Genji), religião, histórias populares e contos do mundo sobrenatural. O deslocamento imagético ao movimentar os rolos funciona como uma espécie de quadrinhos animados, o que se assemelha à linguagem dos animês (BENDAZZI, 2016).

Assim, no livro, o diretor propõe um percurso narrativo que defende os *emakimono*s como herança cultural e estilística dos animês, analisando-os da perspectiva de um confeccionador de desenhos animados japoneses modernos. As pinceladas animadas transmitem movimento e dão um cunho de emoção às figuras, se assimilando, dessa forma, aos movimentos e expressões de produtos culturais filmicos.

Ao produzir seus filmes, Takahata também tenta inserir traços estéticos extraídos da literatura e outras formas de arte do seu país. Em uma entrevista para a *Animeland*, um fanzine francês, na edição de julho/agosto de 1992, Isao Takahata comenta sobre a produção transgressora de seus filmes:

Veja bem, quando eu queria produzir esses filmes de longa-metragem, ninguém pensou que os assuntos escolhidos pudessem ser feitos como animê. Eles estavam errados. A cultura, a que vem da nossa cultura, explica em grande parte tudo o que podemos encontrar no animê atualmente. E tente se lembrar de uma coisa, o que conta mais: não é o real, nem mesmo o relacionamento com o real; é apenas a linha e a maneira de desenhar.³ (TAKAHATA, 1992, tradução nossa)

³ You see, when I wanted to produce these full length films, no one thought that the subjects chosen could be done as an anime. They were wrong. The culture, the one which comes from our culture, explains for the most part all that we can find in anime nowadays. And, try to remember one thing, which counts the most: it is not the real, nor even the relationship with the real; it is only the line and the way of drawing

Por meio de traços e linhas similares às obras artísticas executadas previamente em seu país, o animador cria efeitos que rememoram justamente a sua própria cultura, mesmo que a princípio essa luta por uma reminiscência cultural japonesa parecesse impossível aos olhos de outros animadores e de quem trabalha no ramo, como se queixa.

Nesse mesmo relato, Takahata conta sobre seus interesses estilísticos na plasticidade dos movimentos e dos efeitos de luz e sombra, em obras e narrativas nipônicas, argumentando que o estilo que vemos atualmente nos animês não remontam às descobertas de Walt Disney, mas, sim, a um Japão clássico, ao folclore nipônico e que, mesmo que haja controversas, deve ser retomado.

Esse movimento proposto pelo diretor é uma tentativa de resgatar traços da memória de uma nação como eixo norteador para a compreensão de seus próprios produtos culturais.

Takahata lamenta sobre a americanização da história das animações japonesas.

A memória, desde os primeiros estudos visando a sua compreensão, era percebida em circuitos coletivos, como teorias sobre mitos em sociedades arcaicas, tradicionais e orais, porém, sua perspectiva realmente social foi somente percebida a partir do séc. XIX, na qual a própria vida em grupo tornou-se um objeto legítimo de estudo.

Maurice Halbwachs, por meio de seu livro póstumo, compilado por seus alunos, *A memória coletiva* (1990), propõe um novo olhar sobre o campo de estudos da memória. Percebida previamente por um viés unívoco, que considerava apenas sua esfera individual, a memória também passou a ser compreendida como fenômeno social. Essa ruptura epistemológica compreende que o ato de recordar, antes exclusivamente atrelado a experiências particulares, na verdade, é influenciado por um contexto social. O ambiente familiar, colegas de trabalho e as próprias produções culturais também perpassam as lembranças.

Parte das recordações de um indivíduo é relativa a momentos em que a memória é compartilhada, mesmo que exista ocasiões vivenciadas unicamente por esse sujeito. O ser humano, como ser atuante e social, ancora suas lembranças em interações interpessoais, criando pontos de referências por meio de elementos e sujeitos que o circundam.

Mas nossas lembranças permanecem coletivas, e elas nos são lembradas pelos outros, mesmo que se trate de acontecimentos nos quais só nós estivemos envolvidos, e com objetos que só nós vimos. É porque, em realidade, nunca estamos sós. Não é necessário que outros homens estejam lá, que se distingam

materialmente de nós: porque temos sempre conosco e em nós uma quantidade de pessoas que não se confundem. (HALBWACHS, 1990, p.26)

Dessa forma, mesmo que uma recordação individual não envolva diretamente nenhuma outra pessoa, ela necessariamente se insere no mesmo espaço que o das lembranças de várias outras pessoas de uma mesma época, de um bairro ou de certa cultura.

A memória vista como construção social implica a complexidade que envolve os tratos e relações em conjunto, como o intercâmbio de informações, formas de lutas, resistências etc. Assim, há uma esfera tanto ética quanto política atrelada a ela.

Pensar a memória como uma reconstrução racional do passado, erigida com base em quadros sociais bem definidos e delimitados, como o fez Halbwachs, levamos a um tipo de posicionamento político; afirmar, em contrapartida, que a memória é tecida por nossos afetos e por nossas expectativas diante do devir, concebendo-a como um foco de resistência no seio das relações de poder, como propôs Foucault, implica outra ética e outra posição política. (GONDAR, p.16)

Apesar de uma visão menos profunda sobre a complexidade das relações em grupo, como aponta Jô Gondar, psicóloga e estudiosa da memória, Halbwachs trouxe uma contribuição de extrema importância para a tessitura de pensamentos mnemônicos, entretanto, devemos aqui compreender a memória em um âmbito social, analisando suas negociações, principalmente nos tempos fluidos hodiernos permeados por midiatisações, produtos culturais e tecnologias, tanto em termos locais quanto globais.

As sociedades e nações nesse sentido mudaram as formas de arquivar e recordar com o passar do tempo, já que as variantes a serem consideradas em convívio só aumentaram consideravelmente desde a globalização.

Em concordância, Andreas Huyssen discorre sobre os discursos da memória em âmbitos regionais e mundiais:

Ao mesmo tempo, é importante reconhecer que embora os discursos de memória possam parecer, de certo modo, um fenômeno global, no seu núcleo eles permanecem ligados às histórias de nações e estados específicos. Na medida em que as nações lutam para criar políticas democráticas no rastro de histórias de extermínios em massa, apartheids, ditaduras militares e totalitarismo, elas se defrontam, como foi e ainda é o caso da Alemanha desde a Segunda Guerra Mundial, com a tarefa sem precedentes de assegurar a legitimidade e o futuro das suas políticas emergentes, buscando maneiras de comemorar e avaliar os erros do passado. (HUYSEN, 2000, p.16)

Em um circuito social, hoje, com questões inerentes a níveis globais, requer-se que as nações permaneçam em constantes acordos e ajustes para garantir que seus ideais permaneçam com o passar do tempo.

Mesmo que o trecho citado pelo autor referencie conflitos históricos, pode-se associar analogamente a mesma situação a disputas relacionadas às produções culturais, assim como faz Isao Takahata.

Apesar de iniciar sua carreira com fantasia, o diretor comenta que foi mudando de estilo no decorrer da sua trajetória e descobrindo a preferência pelo gênero de animação mais realista. Em seu livro *映画を作りながら考えたこと I I, 1991-1999: pensamentos ao fazer filmes II*, publicado em 1999 pela Tokuma Shoten, o animador comenta que há muito tempo que ele não faz nada fantástico, porque, no final, a fantasia só pode ter um efeito escapista na vida real, afastando os espectadores tanto dos elementos de sua própria rotina quanto da própria cultura nipônica.

A tendência dos filmes mais fantasiosos em proporcionar a fuga da realidade implica, segundo Takahata, que os jovens, ao compararem as animações com a realidade, encontrem no cotidiano aspectos enfadonhos. Na entrevista para Peter van der Lugt, o diretor expõe sua opinião sobre o assunto:

Não posso falar por outros países, mas, no Japão, há realmente uma dominação do que considero "fanático" no cinema ou no mangá. Para esses tipos de arte, é claro que geralmente existem trabalhos interessantes. No entanto, é por causa do monopólio que os jovens tendem a consumir apenas esses tipos de obras e a viver apenas nesses universos quiméricos. Todos os videogames ou filmes regam os jovens espectadores desses universos. Outro elemento que me impressiona é que, esteticamente falando, esses trabalhos tendem ao ultrarrealismo, seja usando fotos reais que são manipuladas usando um computador ou usando 3D, frequentemente desfocando a fronteira entre o mundo real e o mundo da "fantasia". O problema disso é que, quando os jovens se encontram na realidade, acham que é chata e deprimente e apenas sonham em viver em um universo factício. Eu acho que isso é uma vergonha e considero perigoso. É por isso que eu não aprecio a "fantasia" em geral.⁴ (TAKAHATA, 2006, tradução nossa)

⁴ I cannot speak for other countries, but in Japan there is indeed a domination of what I consider as "fanatasy", in cinema or in manga. For these types of art, there are of course often interesting works. However, it's because of its monopoly that the young people tend to consume only these types of works and only live in these chimerical universes. All of the video games or the films water the young spectators of these universes. Another element which strikes me is that aesthetically speaking, these works tend towards ultra-realism, either using real photos which are manipulated using a computer or using 3D often blurring the border between the real world and the "fantasy" world. The problem with this is that when the young people find themselves in reality, they find it dull and depressing and only dream of living in a factitious universe. I think this is a shame and consider it as dangerous. This is why I do not appreciate "fantasy" in general.

As animações com gênero fantasioso, por esse ângulo, usam recursos e tecnologias que proporcionam cada vez mais a alta-fidelidade, porém criam uma espécie de ilusão em que a plasticidade se aproxima do real, entretanto, os eventos que circundam a narrativa acabam sendo improváveis, gerando uma certa frustração nos consumidores dessas produções culturais *mainstreams*. Esse fluxo que preza por fantasia em uma plasticidade executada por computadores é reflexo de um espelhamento de obras animadas de outros países.

A assimilação dessas estéticas que se encontram na grande maioria dos desenhos animados do país oriental faz com que haja uma onda de esquecimento referente às próprias origens de componentes artísticos japoneses na concepção do gênero animês.

Em consonância com esse assunto, Huysen discorre que, com frequência, teóricos e estudiosos acusam a própria cultura da memória contemporânea de amnésia. Com tantos meios de se recordar e o influxo das próprias produções midiáticas, que reafirmam relatos históricos, resultam em uma crescente falta de vontade de lembrar denotando a perda da consciência histórica.

A acusação de amnésia é feita invariavelmente através de uma crítica à mídia, a despeito do fato de que é precisamente esta – desde a imprensa e a televisão até os CD-Roms e a Internet – que faz a memória ficar cada vez mais disponível para nós a cada dia. (HUYSEN, 2000, p.18)

Como as produções culturais interferem nas formas de recordar, entende-se que as memórias construídas em tais artefatos podem ser tomadas como ferramentas políticas, na qual o esquecimento reafirma a supremacia e pioneirismo de países que dominam o mercado mundial. Isao Takahata, nesse sentido, parte de uma visão contrafluxo tentando inserir no campo mercadológico animês que ressaltem a cultura japonesa.

POR UMA MEMÓRIA NIPÔNICA

Desde seus primeiros filmes, conseguimos analisar traços tipicamente nipônicos presentes na sua estética. Para compilar suas narrativas, o diretor se embasa em fontes variadas. Algumas de suas animações que giram em torno do gênero de comédia seguem o estilo dos primórdios dos animês, como, por exemplo, o *Hokusai Manga* (北 斎 漫画, "Esboços de Hokusai"), uma coleção de esboços do artista Hokusai, que deu origem ao nome das histórias em quadrinhos japonesas, o mangá. Possuindo temas variados, o

Hokusai Manga inclui paisagens, flora e fauna, vida cotidiana e sobrenatural. As ilustrações são cômicas, caricatuais ou tenebrosas, o que o aproxima da linguagem atual dos mangás. Impresso em bloco de madeira, sendo considerado *ukiyo-e* (gênero de xilogravura e pintura nipônica), com três cores, a coletânea compreende 15 volumes publicada em 1814.

Em *Meus vizinhos, os Yamadas* (1999), baseado na série de mangá *Nono-chan de Hisaichi Ishii*, como Takahata afirma em entrevista para Peter van der Lugt, segue essa mesma estrutura em sua estética visual: contornos escuros com coloração pastel. Muitas cenas são rabiscadas, por exemplo, os cabelos das personagens, dando impressão de serem desenhos incompletos, feito com rapidez. Além disso, a proporção da cabeça, sorrisos grandes e olhos pequenos ressaltam o viés cômico na expressão delas, assim como expostos nas ilustrações dos *ukiyo-es*, de Hokusai, bem como em alguns *emakimonos*, como visto anteriormente, retratando a plasticidade de tirinhas de jornais, desenhos em quadrinhos nipônicos.

A película de *Chie: a pirralha*, de 1981, também é baseada em um mangá, nesse caso, com o mesmo nome, feito por Etsumi Haruki. O filme retrata a história de menina de dez anos que mora na cidade de Osaka. No enredo, Chie administra o negócio da família que é um pequeno restaurante. Seu pai tem algumas atitudes inconsequentes e não consegue arrumar um emprego, deixando algumas responsabilidades para a garota. O filme é uma comédia que, por vezes, vira pastelão. É pautado sobre um universo mais realista, apesar de exagerado, o que é característico de gêneros mais humorísticos – viés satírico também é retratado mais tarde em *PomPoko: a grande batalha dos guaxinins* (1994) e *Meus vizinhos, os Yamadas* (1999). Com traços estilísticos, temos uma estética caricata, com expressões exageradas que lembram desenhos de séries televisivas, também recorrente nesses dois filmes citados. Já *Goshu: o Violoncelista*, de 1982, baseado em um conto japonês de Kenji Miyazawa⁵, conta a história de Goshu, um músico que é integrante de uma orquestra na sua cidade pequena. Na trama, há animais falantes que também são vistos em *PomPoko* e em alguns filmes de seu colega de trabalho, Hayao Miyazaki, como, por exemplo, *Princesa mononoke*, de 1998.

⁵ <http://studio-ghibli-movies.blogspot.com/2008/07/isao-takahata-interview.html>

Usar animais em tramas japonesa é algo comum desde os primórdios da animação que, segundo Takahata, no documentário *Ghibli et le mystère Miyazaki*, estende-se aos *emakimonos*:

O método tradicional da arte pictórica japonesa é usar um pincel para desenhar linhas e depois colorir. Esse método de desenhar contornos e depois colorir dentro das linhas é originário da China. Desde então, ao longo da história, usamos esse método. O auge dos pergaminhos pictóricos aconteceu há muito tempo, já nos séculos XII e XIII. Você olha para um rolo de imagem da direita para a esquerda. Quando você desenrola à esquerda e rola à direita, a história se desenrola.⁶ (tradução nossa)

Como tema, os rolos retratavam vários animais, entre macacos, lebres, sapos e outros, bem caricatos e, segundo Takahata, engraçados.

Um dos *emakimonos* com características singulares e frequentemente citado pelo diretor, que se encontra também ilustrado na capa de seu livro e é analisado por ele, é a obra *Chōjū-jinbutsu-giga* 鳥獣人物戯画, *Pergaminhos de Animais Brincando e Pergaminhos de Animais Brincando e Humanos*, que se trata de quatro rolos de papel de seda desenhado com pinceladas fluidas, ilustrando versões personificadas de animais, envolvidos em interações sociais que os japoneses normalmente tinham na sociedade na época.

De fato, como o diretor sinaliza, há algo de cômico e até caricatural nas figuras desenhadas com linhas simples e animadas, demonstrando, justamente, a aproximação com a linguagem da animação nipônica atual.

Em uma entrevista feita para Peter Van Der Lugt, o animador comenta sobre a decisão de criar um filme que envolvesse retratar *tanukis*, um animal existente da fauna japonesa e também presente em tramas folclóricas, como em sua obra *PomPoko: a grande batalha dos guaxinins*, de 1994:

[...] Eu sempre me perguntava sobre os *tanukis*. Eles fazem parte do ecossistema japonês, mas não os conhecemos mais em seu verdadeiro ambiente biológico. Apenas o folclore permaneceu. De acordo com os contos tradicionais japoneses, o *tanuki* é capaz de se transformar em humanos. Essas histórias estimularam minha imaginação. No Japão, muitos *tanuki* são mortos por carros quando passam pelas estradas.⁷ (TAKAHATA, 2006, tradução nossa)

⁶ The traditional method of Japanese pictorial art is to use a brush to draw lines and then to colour in. This method of drawing outlines, then colouring inside the lines originally came from China. Since then, throughout history, we've been using this method. The leap in pictorial scrolls happened a long time ago, as far back as the 12th and early 13th centuries. You look at a Picture scroll from right to left. As you unroll it on the left and roll it up on the right the story unfolds.

⁷ I had often wondered about the tanuki. They are part of the Japanese ecosystem, but one does not know them anymore in their true biological surroundings. Only the folklore remained. According to traditional Japanese tales tanuki are able to transform into humans. These stories stimulated my imagination. In Japan, a lot of tanuki get killed by cars when passing roads.

O diretor enfatiza, dessa forma, o seu desejo em abordar os *tanukis* pelas lentes fantásticas do folclore – pois, em um passado, os contos referentes aos cães-guaxinins o influenciou em seu processo criativo e imaginativo – e, ao mesmo tempo, tratar um assunto crítico: o desaparecimento desse animal, demonstrando conformidade com parte do mote inicial da criação do Ghibli, centrado em propostas de filmes autorais que contenham enredos significantes transmitindo uma importante mensagem, nesse caso, diz respeito a um protesto ecológico em relação a extinção da animais fauna do país.

Porém, deve-se ressaltar que os animais não são as únicas influências culturais presentes nos *emakimonos* nem nas obras do Ghibli. A religião também exerce um papel importante na estruturação de peças culturais e na própria escolha de representar sempre animais.

O xintoísmo, a religião nativa do Japão, baseia-se na crença de que as forças sobrenaturais, conhecidas como *kami*, existem em todos os elementos que envolvem a natureza. Os *kamis* podem ser praticamente qualquer coisa, de figuras antropomórficas a monstros e forças da natureza. Quando o budismo chegou ao Japão, no século VI, por meio da vertente chinesa, pela Coreia, ele se fundiu com o xintoísmo, criando um relacionamento em que um influenciava o outro em graus variados. Desde então, o budismo e o xintoísmo exerceram influências em diversos âmbitos da cultura japonesa, incluindo arte, literatura, arquitetura, moral japonesa e na maneira como as pessoas pensam (HORTA, 2017).

Em *PomPoko* (1994), Takahata também explora traços de crenças budistas e xintoístas em seus enredos, como, por exemplo, a moral da história. No filme, os humanos estão em desacordo com a natureza, que é habitada por espíritos e deuses. Os seres humanos invadem a floresta com sua tecnologia e expansões urbanas e, assim, ameaçam os animais e espíritos que vivem lá. Como resolução da trama, os seres humanos e a natureza se esforçam para manter um equilíbrio, mesmo que seja desconfortável, e evitar o domínio de um sobre o outro.

Os animais retratados nesse animê são integrantes do folclore nipônico e são conhecidas como *Yōkai* (妖怪). Conforme Michael Dylan Foster, professor e estudioso de folclore, discorre em seu livro, *Pandemonium and parade: Japanese monsters and the Culture of Yōkai* (2009), que o termo designa uma classe de criaturas supernaturais, denotadas em um certo momento cultural, componentes do folclore japonês, que muitos traduzem como monstros, espíritos, fantasmas, seres fantásticos, espectros e demônios.

Os *Yōkai* podem ser considerados criaturas malévolas, travessas e ocasionalmente trazem sorte para aqueles que os encontram. Como os *Yōkai* pertencem a uma vasta classe de diferentes tipos (monstros, espíritos etc.), não há código ou nomenclatura universal de classificação.

Em consonância, Mircea Eliade (1986) discorre sobre a importância dos mitos nas sociedades. Construídas a partir do encadeamento de ações de seres sobrenaturais, as histórias mitológicas permitem a compreensão do mundo. “O mito conta uma história sagrada de um acontecimento que teve lugar no tempo primordial, o tempo fabuloso dos começos.” (ELIADE, 1986, p.12)

Ao contrário de uma história verdadeira, o mito possui uma função exemplar e significativa, carregando consigo um halo sagrado (ELIADE, 1963). Segundo Mônica Nunes (2013), estudiosa da memória, mesmo as atividades profanas são espelhadas nos feitos dos seres sobrenaturais. Essas narrativas ancestrais servem de modelo para a conduta humana, o que confere significação e valor para a existência em sociedade. Analisar os mitos ajudam a compreender melhor os traços característicos de pensamentos de uma sociedade bem como os reflexos em aspectos contemporâneos. Dessa forma, quando o diretor decide por explorar aspectos míticos retratando personagens mitológicos, como os *yōkai*, ele dissemina aos espectadores particularidades mnemônicas de seu país, bem como auxilia o reconhecimento de algumas situações do cotidiano nos tempos hodiernos.

No filme, há uma cena específica, a da parada de monstros ou operação fantasma, que seria um ataque de criaturas assustadoras com o intuito de causar espanto aos humanos que estavam danificando a natureza e, por consequência, ameaçavam a existência dos *tanukis*. Com seus poderes, os cães-guaxinins decidiram se transformar em *yōkais*. Entre as referências, está presente: *Noppera-bō* 野籠坊 ou monstro sem face, que no filme é representado por uma mulher; *Karakasa-obake* 唐傘, espíritos que assumem objetos que atingem os 100 anos, nesse caso de guarda-chuva; *Gashadokuro* 餓者髑髏, esqueleto gigante formado por ossos de pessoas que morreram – no filme segue esteticamente a pintura de Utagawa Kuniyoshi, Takiyasha, a Bruxa e o Esqueleto 相馬の古内裏 妖怪がしゃどくろと戦う大宅太郎光圀, de 1844; *Rokurokubi* 飛頭蛮, a mulher com pescoço gigante; *Aobōzu*, padre azul que não tem aparência fixa, porém, na ilustração de Sekien Toriyama, em sua coletânea *Gazu Hyakki*

Yagyō 画図百鬼夜行, *A parada noturna ilustrada de cem demônios*, de 1776, dividida em três volumes: yin, yang e vento, o monstro encontra-se com apenas um olho, exatamente como Takahata ilustra na cena do filme abaixo:

FIGURA 1: A Parada de monstros



Fonte: Cena retirada do filme *PomPoko: a grande batalha dos guaxinins* (1994)

FIGURA 2: A Bruxa e o Espectro do Esqueleto



Fonte: Obra de arte *yukio-e* de Utagawa Kuniyoshi de 1844

FIGURA 3: Yōkai *Gashadokuro* na parada de monstros



Fonte: Cena retirada do filme *PomPoko: a grande batalha dos guaxinins* (1994)

Essas obras reais, parte da cultura nipônica, inspiraram o diretor no seu embasamento e composição não só desse filme, mas de todos os outros com o intuito de abordar um tema mesmo sendo fantástico com princípios concretos e realistas originados do imaginário do próprio povo japonês.

Além de toda essa mitologia atrelada aos *yokais*, que contêm traços religiosos indissociáveis a suas concepções, também presentes na cultura nipônica, o diretor explicita a própria representação do reino budista bem como a cena do buda gigante que preenche toda a cidade.

Em *O conto da princesa Kaguya* (2014), o diretor também explora a religião budista, porém, por meio de um viés mais desafiador, no qual a personagem principal do filme, Kaguya, explicita sua perspectiva contrária à da terra ser um local impuro, negando dessa maneira a principal premissa em que os pilares basilares dos ensinamentos budistas foram consolidados. Segundo Elisa Sasaki (2011), a negação do mundo, considerando o universo mudando de dor e sofrimento, é necessária para a compreensão da transcendência. O budismo, conforme a autora, foi fundado na Índia por Sidarta Gautama no século V a.C. Culminou primordialmente como um movimento que se sustentava sobre a prática da meditação para atingir a iluminação e chegar ao nirvana, o que seria considerado o ápice, a libertação de todo sofrimento, superação dos apegos, materialidade, existência e ignorância, justamente a transcendência da fisicalidade e encontrando a verdadeira paz interior.

No filme, há a representação, assim como em *PomPoko*, de um reino em que se apresentam entidades sagradas, como o próprio buda. Esse reino representaria o local onde as pessoas atingem o nirvana, libertando-se do ciclo de encarnações, conhecido pelos budistas como *samsara*.

Ao entrar nele, a princesa se depara com a entidade e afirma para ela que o mundo não é impuro. O argumento de Kaguya, embasado em suas experiências terrenas, concorda que seja um lugar de dor e sofrimento, porém existe muitos contrapontos, tais como a felicidade, o amor e outros sentimentos positivos, excluindo, dessa forma, o maniqueísmos, demonstrando que essa ambiguidade é justamente o que faz o mundo.

FIGURA 1: O reino búdico



Fonte: Cena retirada do filme *O conto da princesa Kaguya* (2013)

Nesse sentido, Takahata explicita que ao criar suas películas, em especial essas duas, ele não expõe visões específicas rígidas sobre traços religiosos, mas, sim, sua interpretação sobre aspectos da vida: “quando você fala sobre os deuses em *PomPoko* ou em *Kaguya*, essas são cenas da tradição budista. Mas não estou tentando ilustrar essa filosofia. O que pretendo representar é a minha visão da vida e da morte”⁸ (TAKAHATA, 2014, tradução nossa).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por mais que o diretor insira traços da sua própria cultura, ele o faz de maneira autoral, colocando sua versão e seus pontos de vista referente aos assuntos abordados, não excluindo seu potencial criador. Além disso, não há somente particularidades nipônicas em sua estética, Takahata embasa-se em outras culturas compondo com hibridismo seus filmes, mesmo que aqui não tenha sido retratado. Todos esses âmbitos que atrelam uma esfera multifacetada de suas obras não excluem o anseio por rememorar aspectos culturais de seu próprio país.

Ao retratar personagens caricaturais, derivados dos *emakimonos* e *yukio-es*, manifestações artísticas de um Japão arcaico, bem como de tirinhas de jornal e mangás, animais do folclore, espíritos e monstros mitológicos, o diretor denuncia o

⁸ Quand vous parlez des Dieux dans *Pompoko* ou dans *Kaguya*, ce sont des scènes tirées de la tradition bouddhiste. Mais je ne cherche pas à illustrer cette philosophie. Ce que je prétends représenter c’est ma vision de la vie et de la mort

desaparecimento de elementos da fauna nipônica, reforça maneiras de perceber mundos segundo crenças ancestrais e enaltece práticas culturais.

O trabalho árduo em manter aspectos da origem cultural do país, absorvendo diferentes facetas de seu povo, é de extrema importância, já que o próprio mercado se vê padronizado com animações que auxiliam o esquecimento e o empobrecimento de experiências:

Os filmes hoje em dia tendem a preencher muito para o público, gritando para eles que isso é real, especialmente com 3D e CG que você tem luz e sombra, você tem tudo explicado para você. Por tanto, muita coisa se perdeu e o que se perde é a capacidade do público de imaginar coisas. Essa capacidade de imaginação está diminuindo.⁹ (TAKAHATA, 2014)

Seus enredos são ricos e transmitem significados que permitem, não só imaginar, como o próprio diretor diz em entrevista, mas também relembrar, acessar aspectos culturais esquecidos, não negligenciando o passado, muito menos o presente, que se encontra em um fluxo de esvaziamento das potencialidades imaginativas e de amnésia, fornecendo, assim, esperanças para que uma geração não se esqueça dos primórdios dos tempos de seu país.

Referências bibliográficas

BENDAZZI, Giannalberto. **Animation: A World History: Volume I: Foundations - The Golden Age**. Florida: CRC Press, 2016.

ELIADE, Mircea. **O mito do eterno retorno**. Trad. Manuela Torres. Lisboa, Edições 70, 1985.
_____. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 1963.

FOSTER, Dylan. **Pandemonium and parade: Japanese monsters and the Culture of Yōkai**. Califórnia: University of California Press, 2009.

GONDAR, Jô. Quatro proposições sobre memória social. In: GONDAR, Jo; DODEBEL, Vera(Org). **O que é memória social?** Rio de Janeiro: Contracapa, 2005.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Vértice Editora, 1990.

HORTA, Lilia. **Mulheres e memórias em Miyazaki: o consumo da estética híbrida e transgressora do cinema de animação de Hayao Miyazaki**. 2017. [182 f.]. Dissertação (Programa de Mestrado em Comunicação e Práticas de Consumo) - Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo.

HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória**. Rio de Janeiro: Aeroplano Editora /Universidade Cândido Mendes, 2000.

⁹ Films nowadays tend to fill in so much for the audience, shouting to them this is the real thing, special with 3d and CG you get light and shadow you get everything spelled out for you. So there is much that has been lost and what is been lost is the ability of the audience to imagine things. That imagination ability is declining.

NUNES, Mônica. **Mito, memória e comunicação**: da tradição oral à oralidade mediatizada. In: SANTHIAGO, Ricardo e MAGALHÃES, Valéria. (Org). **Depois da utopia**: a história oral em seu tempo. São Paulo: Letra e Voz/FAPESP, 2013.

SASAKI, Elisa. **Valores culturais e sociais nipônicos**. Trabalho apresentado no IV Encontro sobre Língua, Literatura e Cultura Japonesa, Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <<http://www.nipocultura.com.br/wp-content/uploads/2012/02/SASAKI-Elisa-Massae-Valores-culturais-e-sociais-niponicos-Rio-Kyooshikai-jul2011.pdf>>. Acesso em: 8 de out. 2020.

SUZUKI, Toshio. **Mixing Work with Pleasure**: My Life at Studio Ghibli. Japan: Japan Publishing Industry Foundation for Culture, 2018.

TAKAHATA, Isao. **A personal conversation with Studio Ghibli director Isao Takahata**. [Entrevista concedida a] Peter van der Lugt. Studio Ghibli Movies Blogspot. 2006. Disponível em: <http://studio-ghibli-movies.blogspot.com/2008/07/isao-takahata-interview.html>. Acesso em: 20 set. 2020.

_____. **An Interview with Isao Takahata**. [Entrevista concedida a] Cédric Littardi. Animeland 6. p.27-29, Jul/Ago. 1992. Disponível em: http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/t_corbeil.html. Acesso em: 20 de set. 2020.

_____. TIFF '14: **Isao Takahata, The Tale of Princess Kaguya**. [Entrevista concedida a] David Poland. TIFF 14 (Toronto Film Festival). Set, 2014a. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8TlxSboH-D8&t=67s>. Acesso em: 20 de set. 2020.

TAKAHATA, Isao. **1991-1999**: Pensamentos ao fazer filmes II. Japão: Tokuma Shoten, 1999.

Filmografia

GHIBLI et le mystère Miyazaki. Direção Yves Montmayeur. França, 2004. 52 min.

O CONTO da princesa Kaguya. Direção de Isao Takahata. Japão: Studio Ghibli, 2013. 137 min.

MEUS vizinhos, os Yamadas. Direção de Isao Takahata. Japão: Studio Ghibli, 1999. 104 min.

CHIE: a pirralha. Direção de Isao Takahata. Japão: Tokyo Movie Shinsha e Toho, 1981. 110 min.

GOSHU, o Violoncelista, Isao Takahata. Japão: Oh! Production, 1982. 63 min.

POMPOKO: a grande batalha dos guaxinins. Direção de Isao Takahata. Japão: Studio Ghibli, 1994.