



Hayao Miyazaki: o estilo autoral do animador japonês

Hayao Miyazaki: the style of the Japanese animator

Raphael Parreira e Silva PUC Minas/Belo Horizonte/Minas Gerais.
raphaelparreiraesilva@hotmail.com ORCID <https://orcid.org/0000-0003-2834-2988>

Conrado Moreira Mendes PUC Minas/Belo Horizonte/Minas Gerais.
conradomendes@yahoo.com.br ORCID <https://orcid.org/0000-0002-3721-8578>

Resumo: Com o intuito de depreender o estilo autoral do japonês Hayao Miyazaki, são analisados, neste trabalho, os seguintes filmes: *Porco Rosso* (1992), *A Viagem de Chihiro* (2001) e *Vidas ao Vento* (2013). As discussões serão feitas segundo a caracterização de personagens centrais (BRAIT, 2006; BRECHT, 2002), tendo em vista o conceito de estilo, segundo Discini (2009). Por meio das análises realizadas pôde-se concluir que o estilo autoral de Miyazaki se constrói a partir de recorrências observadas tanto no plano do conteúdo, quanto no plano da expressão.

Palavras-chave: Miyazaki. Cinema. Estilo. Animê.

Abstract: In order to comprehend the style of the Japanese author Hayao Miyazaki, this work comprises the analysis of three of his films: *Porco Rosso* (1992), *Spirited Away* (2001), and *The Wind Rises* (2013). These films were analyzed based on the concept of style, by Discini (2009), articulating this concept to the theory of the author by Stam (2003), besides discussing the foundations around the characterization of central characters according to Brait (2006) and Brecht (2002). Through the analyses that were carried out, it was possible to conclude that Miyazaki's style as an author is built from recurrences observed both in the levels of content and expression.

Keywords: Miyazaki. Movie. Style. Anime.

 <http://dx.doi.org/10.22484/2318-5694.2019v7n15p.137-157>

Recebido em dezembro 2018 – Aprovado em maio 2019

1 Introdução

Hayao Miyazaki – Tóquio, 5 de janeiro de 1941 – é visto como um dos mais importantes diretores de cinema de animação da história, possuindo um conjunto de filmes de muito sucesso mundialmente, aclamado pela crítica e pelo público. Antes de



alcançar a fama, o cineasta produziu séries de tevê e mangás (quadrinhos japoneses). Uma dessas HQs, *Nausicaä do Vale do Vento*, fez sucesso o suficiente para que Miyazaki, junto com seu amigo Isao Takahata (produtor e roteirista), fundasse a produtora de filmes animados Studio Ghibli. Nesse estúdio, Miyazaki participou de 12 dos 22 filmes da produtora. Um deles foi *A Viagem de Chihiro*, ganhador do Oscar de Melhor Filme de Animação em 2003. O prêmio, para o criador e para o Studio Ghibli, representou não apenas a aclamação de Miyazaki no cinema, mas uma entrada, em larga escala, da arte animada de seu país mundo afora.

Miyazaki ampliou a ótica do cinema, em especial, o americano, diante do animê. Esse nicho já era explorado pela indústria cinematográfica que se inspirava em certas produções de animações do tipo para concretizarem filmes em formato *live action*. Com a crescente fama de Miyazaki, a consideração para com o animê aumentou e, conseqüentemente, a conexão por parte do cinema, haja vista o amplo número de adaptações ou inspirações em animês que surgiram no campo cinematográfico (*Ghost in the shell*, 2017, *Death Note*, 2017, e *Círculo de Fogo*, 2013), ou pequenas menções como a presença de personagens de Miyazaki em obras como *Toy Story* (2010).

Uma das principais características de Miyazaki é transmitir mensagens, reflexões e conhecimento por meio das suas marcas de estilo. Nas fantasias de seus filmes, escondem-se princípios humanos que dialogam com o sentir, o fazer e o enxergar o mundo. Essas estruturas de pensamento de Miyazaki são representadas em meio a metáforas como traços de personagens, ambientes fantásticos e outros elementos cenográficos que simulam, a seu modo, a realidade mundana. Com base nesse conceito estilístico cinematográfico próprio que a pesquisa se debruça.

Dentro dessa perspectiva, buscamos refletir como as obras de Miyazaki possuem similares traços entre si e, dessa forma, sedimenta-se um estilo autoral que o diferencia de outros de seus pares. As recorrências entre seus filmes, quanto ao enredo, personagens femininos fortes, voo/aviação e ode a paisagens naturais formaram o norte desse estudo.

Considerando essa perspectiva, entendemos que os elementos que constituem os filmes *Porco Rosso* (1992), *A Viagem de Chihiro* (2001) e *Vidas ao Vento* (2013) possuem uma variável de recorrências similares tanto no plano do conteúdo, quanto



no plano da expressão (HJELMSLEV, 2006, p. 53-64)¹, recorrências essas que passam a configurar um estilo desse diretor.

2 O estilo autoral

Um ponto importante a ser levantado acerca dos filmes de Miyazaki aqui discutidos está na maneira como o diretor, do ponto de vista audiovisual, configura-se em uma estética diegética² própria. Partindo desse pressuposto, Discini (2009, p. 331) conceitua estilo da seguinte forma:

Traz consequências pensar em estilo sob a perspectiva de um sujeito que é construção do discurso, ou efeito de sujeito que, apreensível de uma totalidade de discursos enunciados, apresenta-se como recorrência de traços de conteúdo e expressão do enunciado dessa totalidade.

Diante disso, Discini (2009) acredita que o estilo de um autor pode ser entendido como uma totalidade composta por uma recorrência que se observa no plano do conteúdo e no plano da expressão. A autora considera que o estilo, as formas e a criação dele, é um efeito de sentido e, dessa forma, construção de discurso, como as marcas nas obras de Miyazaki. Para ela, “[...] o efeito de estilo emerge de uma norma, determinada por recorrências de procedimentos na construção do sentido de uma totalidade” (DISCINI, 2009, p. 37).

Em vista disso, acredita-se que a recorrência das características nos filmes do diretor sejam elementos que, juntos, passam a constituir-se o estilo do cineasta em suas obras. Dito isso, percebe-se, com base em Discini (2009), que um estilo pode ser essa recorrência de traços, seja no plano do conteúdo (temas, figuras, personagens, espaços, tempos etc.) ou na expressão (como as escolhas do diretor por privilegiar um tipo de câmera, movimentos de câmera, lente, a fotografia, edição, direção de arte, pós-produção, efeitos de câmera etc.).

Para Discini (2009), sendo o estilo um efeito de sentido, é possível a partir da análise de um conjunto de enunciados, chegar ao autor implícito das obras ou, nos

¹ O plano da expressão diz respeito ao plano das qualidades sensíveis, enquanto o plano do conteúdo se refere ao plano do sentido. Uma expressão, dessa forma, veicula um conteúdo.

² Segundo Costa (2013, p. 253), entende-se a diegese como o espaço concebido à narrativa, à dramaturgia e toda a vida fictícia da obra assistida.



termos da autora, ao ator da enunciação: “Para tanto, (re)construímos o ator da enunciação, esse sujeito, cuja figura emerge como corpo, como caráter de uma totalidade enunciada. Por isso o estilo é um efeito de sentido, uma construção do discurso” (DISCINI, 2009, p. 59).

Para a autora, ao discernir a respeito de padrões de certo autor, nota-se um estilo numa relação em que a base temporal e as demais características fortificam um estatuto autoral. Em outro ponto, para funcionamento de auxílio em relação ao uso repetitivo de alguns recursos que, quando somados a outros elementos, compõem o filme na totalidade da montagem, será apresentada aqui uma teoria que dialoga com o as recorrências e formulações de um autor.

Segundo Stam (2003), essa teoria surgiu entre o fim da década de 1950 e início dos anos 1960, guiando a crítica e o modo de se pensar o cinema. O autor dessa proposta foi o romancista e diretor Alexandre Astruc, com seu ensaio *Bithof a nem avant-garde: the camerapen*, de 1948. Astruc é um pensador que reivindica a linguagem no cinema, acreditando que esse meio se sustenta através dos seus aparatos técnicos. Para ele, um plano aberto, por exemplo, é predicado de imagem-movimento. No livro citado, ele conclui que o cineasta pode defender suas crenças da mesma forma que um escritor faria um romance. O nome ‘*Camerapen*’ não é apenas uma alusão a uma reciclagem da sétima arte. Mas também a ideia de que a câmera, para um diretor de cinema, é como uma caneta para um romancista. Astruc acreditava que o cineasta também deveria ser capaz de dizer “eu” como os poetas e escritores. “O cinema irá libertando-se paulatinamente dessa tirania do visual, da imagem pela imagem, do concreto, para tornar-se uma escrita tão maleável e tão sutil como a linguagem escrita” (ASTRUC 1948 *apud* PINHEIRO, 2012, p. 65).

Nota-se que, desde o nascimento da teoria, já havia uma proposta para a reutilização da ação na estrutura artística de um autor, como também parece ser o caso de Miyazaki. O uso, com o passar do tempo, se modificou e ampliou com a sugestão de Astruc. Seu conceito atingiu mais campos e adotou novos significados.

Essa teoria ganhou força com François Truffaut, um dos representantes da *Nouvelle Vague*, pois o cineasta francês, enquanto precursor e crítico do cinema, era contra a forma institucionalizada de se fazer filme na França. Segundo ele, havia certo padrão cinematográfico francês que não reciclava a arte, pelo contrário, a estagnava.



Ele ridicularizava a tradição fílmica de seu país, alegando que uma obra reproduzia outra: “Para Truffaut, o novo cinema se assemelharia a quem realizasse, não tanto pelo conteúdo autobiográfico, mas pelo estilo, que impregnava o filme com a personalidade de seu diretor” (STAM, 2003, p. 103).

Dessa forma, segundo Stam (2003), a teoria do autor se aplicava a Truffaut, pois este, além de se firmar como diretor no decorrer dos anos, levando peculiaridades técnicas em seus filmes, dava créditos a outros diretores com personalidades estilísticas distintas mesmo, em certos casos, trabalhando em estúdios hollywoodianos (Truffaut era conhecido por criticar o cinema americano da época, como Alfred Hitchcock). Infere-se que essa força autoral incitou a iniciativa de outros diretores a testarem seus gostos técnicos em seus filmes, trazendo características até mesmo pessoais na arte.

Assim, de acordo com Stam (2003), a teoria do autor teve um papel importante no resgate de filmes e seus mais variados gêneros, antes negligenciados pelo grande público, além de contribuir com a teoria e a metodologia cinematográfico. Foi importante, também, por reunir cinema e literatura (e a integração de demais artes), além de enriquecer os estudos acadêmicos sobre o cinema.

Stam (2003), ressalta que “Sarris propõe três critérios para o reconhecimento de um autor: (1) a competência técnica; (2) uma personalidade reconhecível e (3) um sentido que emerge da tensão entre a personalidade e o material” (STAM, 2003, p.109). Essas categorias podem ser enxergadas em Miyazaki, conforme lembra Oliveira (2016), pois seus atributos, como já destacados, são reconhecidos por diretores e roteirista de outras nacionalidades. Para Stam (2003), a teoria do autor teve uma importância no âmbito do cinema, já que permitiu que os autores (diretores) extravasassem sua liberdade criativa, viabilizando, com isso, o surgimento não só de ideias para o ato de fazer cinema, mas bases para novos movimentos. Com base no exposto, apresentam-se, agora, as análises dos três filmes.

2.1 Porco Rosso

O filme de 1992 conta a história de um piloto, Rosso, que, por motivos não apresentados de forma direta, foi transformado em um porco. O animal é desenhado



de maneira humanizada, isto é, antropomorfizado. Ele é o herói da trama que exhibe seus feitos enquanto piloto, caçador de recompensa e representante de um processo regenerador humano, com o propósito de diminuir o lado “animalesco” e melhorar a parte do Homem.

Além disso, *Porco Rosso* (1992) é o primeiro filme que Miyazaki explora a aviação de fato, uma de suas grandes paixões. Nas obras anteriores notavam-se as alusões ao voo, mas nessa obra é inédita a ligação mais profunda com a aeronáutica. No longa de 1992, Miyazaki explora seus traços específicos ao desenhar pessoas, árvores, oceano e aviões, por exemplo, com uma paleta colorida. No filme, não são apenas as imagens que representam algo do mundo real, como a personagem Gina simbolizar uma mulher e seu hotel lembrar um hotel da realidade, mas o áudio também é formador de representação sonora realista. Há som do motor do carro, do copo ao ser cheio, dos passos, do mar, do vento. Tudo isso é representação audiovisual própria que indica o efeito sonoro existente.

Miyazaki, além disso, vale-se de recursos que a animação permite como o exagero. Assim, por exemplo, na luta entre protagonista e antagonista (Rosso e Curtis, respectivamente), há um movimento exagerado que gera um impacto exagerado. Esses princípios funcionam em desenhos animados e, de acordo com Oliveira (2016), fica mais plástico ao serem feitos, além de o público em geral aceitar esses movimentos, entendendo que em tela é um lugar próprio para esses exageros pictóricos desenhados. Outro recurso usado quanto a isso é demonstrar, por meio do espaço físico e expressões das personagens, sua personalidade ou o estado emotivo em que se encontra. Outro exemplo dessa situação encontrada na obra pode ser visualizado na forma como Rosso fica sem jeito ao receber o beijo de Fiona, quando seu chapéu “salta” da cabeça para qualificar a ideia de vergonha e surpresa.

Outra recorrência marcante por parte do diretor está na ode a elementos naturais, pois, como já observou Oliveira (2016), Miyazaki, assim como outros diretores japoneses, possuem um enorme respeito à natureza. Uma sugestão dada por Yoshimizu (2010) dessa ligação/dependência entre povo e natureza pode estar relacionada aos riscos que o arquipélago japonês possui. O risco de vida por causa de um terremoto, por exemplo, fez, ao longo do processo histórico do país, enxergar



o que é natural de maneira mais respeitosa, empregando em elementos naturais até mesmo uma concepção divina.

Com a mesma potência do discurso ecológico, o diretor manifesta seu pensamento em torno do antibelicismo. Em *Porco Rosso* (1992), há crítica ao regime fascista e as cenas que seriam violentas se tornam cômicas e os personagens que escolhem um lado mais agressivo são “derrotados” em várias nuances pelo restante dos personagens e cenários do filme, com o propósito de demonstrar que a violência não é uma boa escolha.

A ênfase em torno do voo é essencial em *Porco Rosso* (1992), por estruturar a narrativa destacando a cultura de pilotos e caçadores de recompensa aéreas. Assim, o tema do voo, concretizado pelos aviões, é constante quase em todas as cenas. Além disso, o voo possui efeito referencial e metafórico no sentido libertário que o ato proporciona. Normalmente, é o que Miyazaki faz na sua coletânea ao recriar a ação de voar, pois como afirma Oliveira (2016), a aviação é uma das paixões do diretor e a liberdade de voar, para Miyazaki, é similar a criação permitida pelas animações.

Sobre a narração, Miyazaki escolhe filmá-lo quase que o filme todo em terceira pessoa. Rosso está presente na maioria das cenas, mas o espectador sabe de coisas que ele não tem consciência como, por exemplo, o diálogo entre Curtis e Gina no jardim do hotel. Há narração em *off*, em primeira pessoa, no final da obra por parte de Fiona, que contextualiza o público o que ocorrerá num futuro próximo. Tal gesto, como será relatado, ocorre também nos demais filmes.

No plano discursivo, Miyazaki destaca suas personagens femininas e é notório o valor que Gina e Fiona possuem na trama e no desenvolvimento de Rosso. Este, inclusive, demonstra, em certos momentos, ser um pouco machista embora possua respeito e carinho pelas duas. Mas há um simbolismo nelas, pois são mulheres que assumem lideranças dentro de suas aéreas e dentro de sua esfera de influência. Ambas não possuem medo de expor o que realmente pensam ou sentem, modificando de maneira positiva os homens do filme.

Na construção do arco heroico, é verificada a existência de uma trajetória, com nuances, reviravoltas, desenvolvimento do personagem (Rosso) e ressurgimento, seguindo o padrão arquitetônico cênico do protagonista como assegura Brait (2006). O personagem central é complexo e cinzento e isso, como destaca Brait (2006), dá a



ele uma forma de torná-lo mais profundo. Aliás, dentro da proposta da autora, é discutível como o contato que o público tem com Rosso é efêmero, já que não sabemos muito sobre seu passado. Infere-se uma influência do ‘personagem sem nome’, de Clint Eastwood, da obra de Sergio Leone, diretor italiano que influenciou Miyazaki para a elaboração desse filme. A ponte entre o “herói sem nome” das obras de Leone e de Rosso é que ambos são foras da lei que possuem um passado nebuloso, mas chegam em um local, visto como o presente da história, para salvar e promover ações nobres, ao mesmo tempo em que certas escolhas do personagem são questionadas como imorais (assim como as escolhas comuns das pessoas no dia-a-dia). Vale lembrar que Rosso também é caçador de recompensa, outra característica do gênero de faroeste de Leone.

Portanto, Porco Rosso se tornou um filme que simboliza muito bem as características gerais, tanto no que diz respeito ao plano do conteúdo, quanto ao plano da expressão. É uma obra que conecta com seu público paixões do diretor como aviação, ode à natureza e personagens que simulam os conflitos pessoais diários das pessoas.

2.2 A Viagem de Chihiro

Ao viajar pelo interior do Japão, Chihiro e seus pais, ao estilo Alice no País das Maravilhas, de Lewis Carroll, adentram um mundo fantástico e repleto de criaturas e entidades e eventos surreais. Por demonstrarem uma gula exacerbada (leia-se da maneira mais polissêmica que possa parecer), os pais da personagem central são personificados em porcos e, a partir disso, cabe a Chihiro, imersa num ambiente novo e hostil, salvá-los. A aventura que, para autores como Oliveira (2016), é a narrativa mais lúdica do cineasta, repercute uma alegoria em torno do amadurecimento feminino, o trabalho coletivo como resolução de problemas, cobiça humana, vida e morte, entre outros.

Sobre o longa mais famoso do diretor, Oliveira (2016) entende que o sucesso foi atingido porque Miyazaki desenvolve uma história em que a personagem central cresce por meio da interatividade com o grupo, promovendo relações sociais dos mais



diversos tipos para personificar o desenvolvimento humano pessoal/profissional. Ou seja, para a autora, Miyazaki torna humano o que é visto como sobrenatural.

Oliveira (2016) ainda destaca que outro motivo de criação desta obra, que promove um escape da realidade, é a crise de identidade massiva que ocorreu no Japão no final da década de noventa³. Por ser apaixonado por seu país, Miyazaki se preocupou em fazer um filme para os japoneses e voltados para eles. No entanto, o sucesso de bilheteria mundial provou que a obra também conversa com o povo ocidental.

Os elementos naturais como o vento, bem frequentes nos filmes, são artifícios polissêmicos para a estrutura da narrativa. Nesse aspecto, o trabalho de Oliveira (2016) auxilia mais uma vez:

O vento (風/Kaze) para os japoneses associa a natureza a determinada maneira, forma, de modo que, no dicionário japonês (大辞泉; Daijisen), a palavra aparece relacionada tanto ao movimento do ar quanto a “ar, mistério” ou “costume, uso, hábito”, derivando da primeira definição do dicionário que descreve o movimento do ar em variadas situações. Como o Japão é um país de muitas montanhas, o vento que ali sopra é de um tipo, o da planície é outro (OLIVEIRA, 2016, p. 166).

Em função disso, Miyazaki explora à exaustão as representações de paisagens naturais. Na maioria das cenas e espaços, é vigente algum retrato de certa condição climática ou ícones da flora. A presença do discurso de protecionismo ecológico se ainda se espelha em criaturas e personalidades feitas para sustentar tal pensamento. Aliás, estipula-se que a simples manifestação desses seres como representantes da natureza já são, de imediato, uma potência desse pensamento ambiental destacado por Oliveira (2016).

Para esse filme, é importante salientar que Miyazaki cria um mundo repleto de seres dos mais variados tipos, apresentando múltiplas possibilidades mágicas e poderosas. Em *A Viagem de Chihiro*, ele flerta com o nonsense e banaliza o comum de maneira constante. Como relata Oliveira (2016), a probabilidade de múltiplas interpretações nesse lugar fantasioso é o mesmo que a gama referencial de vozes que o diretor constrói, impossível de serem, todas elas, detectadas. Assim, quando

³ Outros animes foram criados diante dessa perspectiva da crise japonesa. Um exemplo é *Neon Genesis Evangelion* que também discute a importância do Eu na sociedade.



não há como filmar o imaterial, é necessário criar formas, para gerarem metáforas, e essas formas são as elaboradas por Miyazaki nesse filme:

No filme, a fantasia manifesta-se de diversas maneiras, pois o mundo para o qual a pequena Chihiro é transportada é habitado por divindades do universo mitológico e religioso japonês, pois rios e animais ganham vida, na tendência animista que é característica do xintoísmo, e influencia muito a obra do diretor, misturando-se à sua imaginação criativa nos personagens que são criados a partir daí (OLIVEIRA, 2016, p. 174).

Em termos cênicos, Brecht (2002) entendia que o ator, ao personificar seu papel, deveria exacerbar o sentimento que o contexto dramático pedia. No caso da animação, por mais fidedigno que sejam os traços, esse movimento se torna de certo modo limitado por não ter em tela atores vivos para repercutir essa construção sentimental relatada pelo autor.

Dito isso, infere-se, como forma de representar a personalidade que os personagens da obra sugerem, faz-se uso de gestos e comportamentos caricatos, por se tratar de figuras animadas, denotam a sensação da personagem. Exemplos opostos são compreendidos em personagens como Yubaba (antagonista) e Haku (par romântico de Chiriro). Enquanto a senhora responsável pelo hotel possui características como se considerar superior ao restante de seus pares, seja pela inteligência seja pelo poder, isso confere a ela uma estrutura cênica mais 'expansiva', de tomar a tela e o ambiente para si. Até mesmo por ter sua personalidade difícil, seus gestos físicos se tornam mais variados ao longo do filme. Com relação a Haku, seu espaço cênico é moldado de forma contrária a de Yubaba, pois Haku é austero, possui movimentos retilíneos e quase não se mexe, pois ele segue seus princípios até o fim. Essa forma gestual de atuação (desenhada, no caso), na visão de Brecht (2002), é uma maneira representacional de exhibir as sensações das personagens.

Além disso, a presença do discurso antibélico em A Viagem de Chihiro também é claro: as agressões e humilhações, independentemente da causa, são freadas e os algozes sofrem consequências morais por terem realizado tais ações.

No que tange à recorrência do voo, sua representação não é feita por objetos ou seres reais que possibilitam voar como o avião ou uma borboleta. Os pássaros que voam no filme, por exemplo, não são aves existentes em apresentações literais. Ou seja, o conteúdo de que o voo é uma forma metafórica de simbolizar o pensamento,



liberdade e igualdade humana. Miyazaki escolhe fazê-lo não apenas pelo conteúdo artístico e plástico, mas por decifrar a similar potência entre o gesto e a mente humana.

Assim como em *Porco Rosso* (1992), o filme é feito em terceira pessoa, mas que acompanha de forma muito próxima à protagonista, situando-se quase que íntimo dela, coletando informações do que sente e de como deve agir. São poucas as cenas que são exibidas sem a presença de Chihiro. Contudo, existem passagens das quais a protagonista não participa.

Como afirma Brait (2006, p. 54), essa narrativa em terceira pessoa faz com que o leitor/espectador viva a experiência de conhecer melhor a personagem por meios técnicos escolhidos pelo diretor. Em termos cinematográficos, os planos, movimentos de câmera e edição vão guiar o espectador para o íntimo da personagem e da história contada, como se o espectador estivesse fisicamente presente na narrativa exposta. Entende-se também que essa forma técnica de construir as passagens seja outra maneira de narrar a história para o leitor/espectador; a filmagem e, principalmente, a montagem entram no conteúdo narrativo estético. Brait (2006) ressalta que esse tipo de narrador não assegura que a condução da história seja melhor ou pior que outros tipos de narradores. De acordo com a autora, tal recurso pode ser pertinente para a verossimilhança da obra, compondo de forma clara as nuances da personagem e as noções de espaço e ambiente da trama são distribuídas de maneira mais equilibrada.

No que tange à representação feminina, uma característica do cineasta, Chihiro é, entre outras coisas, a versão simbólica das lutas de Miyazaki como a igualdade e o humanismo. Ela, por ser criança, não vê maldade e nem trabalha o rancor ou vingança em sua moral. A menina ainda salva os habitantes do local de diversas maneiras: ela é o melhor dos dois mundos, infere-se. No sentido oposto, Yubaba possui certas falhas de caráter, mas tem personalidade marcante, além de ser a dona do local e uma das personagens mais poderosas não apenas da obra, mas da filmografia do cineasta. Em outras palavras, verifica-se que as personas femininas sustentadas por Miyazaki fogem no padrão de refém que aguarda um salvador masculino. Pelo contrário, normalmente são elas que formam uma espécie de baluarte para o restante dos personagens, além de fazerem com que a narrativa progrida para os atos.



Na relação protagonismo/heroísmo, Chihiro reflete a evolução da personalidade humana. Era, no começo do filme, infantil psicologicamente, pendente dos pais e incapaz de tomar líder de alguma decisão; no final, a personagem ganha características contrárias.

Logo, percebe-se que esse longa é visto, na visão de muitos críticos, como a obra-prima de Miyazaki. De fato, todo o trabalho técnico como montagem e efetivação de planos cinematográficos e traços gráficos se mostram bem elevados quando comparado ao filme anterior discutido aqui, por exemplo. No entanto, o que chamamos atenção para o filme é de como o animador consegue, de maneira contundente, simbolizar suas ideias em torno do mundo, da criança, da interação social, do trabalho e das compreensões humanísticas através de uma fantasia extraordinária (muito possível por ser uma animação).

2.3 Vidas ao Vento

O último filme aqui discutido retrata a vida do engenheiro aeronáutico japonês Jiro Horikoshi. Com acréscimos de elementos ficcionais, Miyazaki narra a vida do compatriota, seus problemas pessoais, a aviação (paixão em comum entre ambos) e de como uma boa intenção, como o gesto de criar um avião potente para humanidade, pode ter consequências graves.

Esse filme, o último do diretor, é o mais biográfico de todos que Miyazaki criou, pois o diretor faz uma homenagem a Jiro Horikoshi, idealizador do avião Mitsubishi A6M Zero, bastante usado na Segunda Grande Guerra, narrando um pouco da história do designer, mas com bastante elementos ficcionais. Assim, defende Oliveira (2016, p. 167) que:

A analogia que propomos e imaginamos ser o fascínio do diretor com os aviões é a possibilidade do vento ser a força motriz da capacidade de voar do homem através do seu movimento e de uma determinada arte, a de construir aviões, técnica essa que o próprio diretor diz estar “amaldiçoada”, pois a sociedade industrial torna os aviões, os sonhos da humanidade, em instrumentos de destruição. O vento funciona como esse sopro de vida que se ergue por sobre a morte. Na tradução japonesa do verso francês 「風立ちぬいざ生きめやも」 (kaze tachinu ikimeyamo) e encontra-se no livro de Tatsuo Hori, a metáfora também é a do vento convocando para a vida, pois o casal de protagonistas



tem que conviver com a sombra da morte no cotidiano dos dois em virtude da doença fatal da mulher.

Diante disso, Miyazaki se despede do cinema deixando uma mensagem sobre vida, morte, contemplação e uma funcionalidade pouco explorada do entretenimento: a melancolia, gesto esse enfatizado pela cultura japonesa, como lembra Yoshimizu (2010). Além disso, o vento aqui é vetor simbólico desses fatores (começo, fim e condição humana) que permite a cada indivíduo escolher se permite cair ou ser erguido por ele. Interpreta-se ainda que o filme é um olhar sobre a história da aviação e, sobretudo, da história do Japão, pois para Oliveira (2016), esse é o filme mais japonês do diretor, com homenagens e referências das mais diversas à cultura japonesa.

Miyazaki mantém seus traços, principalmente comparando-se com *A Viagem de Chihiro* (2013), pois possui efeitos práticos similares, visuais e sonoros: como, por exemplo, o uso constante de uma fotografia mais pendente para o prata e azul, a trilha sonora de Hisaishi e o elemento divino do vento que modifica a narrativa e seus respectivos personagens. O próprio elemento de representação do fantástico é similar do processo criativo de Chihiro, já que não se sabe se a personagem estava sonhando também. Com relação às cores, há destaque para o branco, azul, prata e verde nesse filme.

O diretor conta com a presença vetorial do vento que possui contornos mais profundos para a trama, sendo quase que um personagem. O mito em torno da corrente flerta com a ideia do Kamikaze (segundo o taoísmo, são ventos divinos que protegem o Japão dos males externos) e do próprio termo Ghibli (produtora), como esclarece Oliveira (2016, p.124):

O soletrar de “GHIBLI” É Jiburi (ジブリ), uma palavra de origem italiana que significa “o vento quente que sopra no deserto do Saara”. Também é nome de um avião militar de reconhecimento italiano usado durante a Segunda Guerra Mundial e foi escolhido pelo aficcionado por aviões, Hayao Miyazaki. Aparentemente, esse nome foi dado com o desejo de que um vento quente assim soprasse no mundo da animação japonesa. A paixão de Miyazaki pelos aviões tem raízes na sua infância, pois sua família era dona de uma fábrica que produzia lemes para aviões. Em virtude da sua experiência de guerra e de fuga, em virtude de um bombardeio, para cidade de Utsunomiya (宇都宮) junto com os parentes, foram deixadas marcas muito profundas e



depois essas estariam presentes na sua obra e em suas recorrentes demonstrações de pacifismo.

Na história do filme, o vento é mais tratado como expansão da vida, inconstante e leve. Com relação às outras formas naturais como rio, mar, montanhas, árvores e flores, essas, mais uma vez, são notadas com força na repercussão estilística do filme.

Mesmo diante de críticas quanto à ideia de retratar a vida de um sujeito que criou um dos aviões mais usados pela aeronáutica japonesa na Segunda Grande Guerra (inclusive no famoso ataque de *Pearl Harbor*), Miyazaki insiste em levantar a bandeira pacifista, explorando caminhos diferentes da vida de Jiro. Durante o filme, nota-se, inúmeras vezes, a defesa da não violência, inferindo-se que a compreensão gira em torno da criação do avião, objeto venerado pelo cineasta que, segundo ele, é uma das maiores invenções humanas. Fazendo um paralelo entre o personagem central ficcional e Miyazaki, ambos estão tristes pelo uso inapropriado do avião para a guerra.

Assim como em *Porco Rosso* (1992), o voo é muito retratado, pois é uma obra que registra um olhar sobre a história da aviação e, em diversos momentos do longa, o uso do voo é notado. Contudo, o voo, por meio do vento e nas partes de sonhos do protagonista, reflete um caráter metafórico.

O filme segue a mesma estrutura de narração dos outros dois filmes pesquisados, cujo narrador, em terceira pessoa, narra as ações do protagonista, havendo pouco deslocamento de pontos de vistas. A narração acompanha mais (mas não totalmente), em tempo e espaço, os personagens centrais, Rosso, Chihiro e Jirô Horikoshi. Assim, “nesse tipo de literatura, o narrador conhece – ou finge conhecer – tanto quanto as personagens [...]. Aqui, o narrador é autodiegético, ou seja, relata suas próprias experiências como personagem central da história” (BRANDÃO, 2001, p. 7). Isso reforça que os três personagens podem funcionar como uma espécie de porta-vozes de Miyazaki, pois possuem muito tempo de tela e remetem a traços humanos do diretor, como, por exemplo, o fato de gostarem de voar, de criar, de se preocupar com o outro e entender que a vida apresenta escolhas difíceis. Nesse sentido, para Brait (2006, p. 54), o narrador em terceira pessoa é privilegiado por acompanhar de maneira próxima as nuances, conflitos e escolhas do personagem central, ao passo de não ignorar as mesmas perturbações dos demais. “A



apresentação da personagem por um narrador que está fora da história é um recurso muito antigo e muito eficaz” (BRAIT, 2006, p. 55).

O foco da representação feminina fica na postura de Naoko (par romântico de Jiro) que, por sua vez, tem valor biográfico também para Miyazaki. Como explica Oliveira (2016), a mãe do diretor morreu de tuberculose quando o animador era criança. Isto é, a personagem do filme tem valor significativo forte ao simbolizar a ligação entre cinegrafista e personagem, além de ser caracterizada como uma mulher serena, confiável e generosa, valorizando mais uma vez o papel da mulher na sociedade.

Sobre ideia de herói postulada por Brait (2006), pode-se deduzir que Jiro não é o mesmo herói encontrado em figuras como Rosso e Chihiro, pois ambos conseguem respeito do restante do elenco graças a embates e ações de risco. Mas Jiro, entre todos, é o mais humano dos três pelo fato de não possuir nada de fantástico em sua composição. Rosso possui corpo de porco e Chihiro se integra a um universo mágico. Os feitos de Jiro não são realizações impossíveis de serem executadas, dialogando de maneira mais íntima com a plateia.

Conforme foi explicado, Miyazaki possui características próprias dentro do seu estilo autoral, associando seus discursos com essa predileção estética. A sequência de imagens a seguir exemplifica as características visuais da representação da natureza / discurso ecológico:

Figura 1- A natureza exposta em *Porco Rosso*



Fonte: *Porco Rosso* (1992)



Figura 2 - Flora sendo destaque em *A Viagem de Chihiro*



Fonte: *A Viagem de Chihiro* (2001)

Figura 3 - Paisagem homenageada em *Vidas ao Vento*



Fonte: *Vidas ao Vento* (2013)

Considerando-se as recorrências apresentadas nas três obras em tela, observa-se a construção do estilo cinematográfico de Miyazaki. Tais elementos possuem relevância por constituírem uma identidade que se manifesta como efeito de sentido. Infere-se, portanto, que o tema do voo ou as personagens femininas, por exemplo, não são apenas um ingrediente “a mais” nas obras de Miyazaki, constituem, antes, marcas estilísticas do diretor.

3 Recorrências dos planos do conteúdo e da expressão



Em termos visuais, Miyazaki exibiu um certo padrão estético. Existe uma maneira específica para desenhar as pessoas, árvores e aviões, por exemplo, quando comparado aos outros desenhistas de animê. O traço de Miyazaki é mais sutil, sem contornos fortes dos objetos. Soma-se a isso o uso constante de uma paleta de cores mais claras, com predominância para azul, verde, amarelo e vermelho. O próprio elemento da representação do fantástico ocorre de forma parecida nos filmes em análise. A ênfase a elementos naturais é uma constante em suas obras. Há muito espaço em tela para o realce de florestas, campos, oceanos, ventos etc. A presença do discurso de protecionismo ecológico se reflete em criaturas e personalidades feitas para sustentar tal pensamento. Em *Vidas ao Vento* (2013), por exemplo, o diretor conta com a presença massiva do vento, que é quase que um personagem. Contudo o mito do vento aqui se debruça na própria ideia de vida

É percebido também o posicionamento pacifista de Miyazaki nas três obras. Em *Porco Rosso* (1992), Miyazaki relata uma crítica ao fascismo e ao autoritarismo, além de mostrar que, para cada ação ofensiva por parte de algum personagem, ocorre uma punição, como uma moral da história. Em *A Viagem de Chihiro* (2001), o cineasta, por meio da personagem central, principalmente, se declara contra agressões e humilhações, independentemente de como são baseadas e de como serão finalizadas. Já em *Vidas ao Vento* (2013), mesmo diante de críticas quanto à ideia de retratar a uma parcela biográfica de um sujeito que criou um dos aviões mais usados pela aeronáutica japonesa na Segunda Grande Guerra (inclusive no ataque a *Pearl Harbor*), Miyazaki insiste em levantar a bandeira pacifista, explorando caminhos diferentes da vida de Jiro. Durante o filme, são notadas inúmeras vezes a defesa da não violência, principalmente na sequência final, onde, na visão do diretor, o avião é usado de maneira equivocada.

O voo é outro elemento comum nas obras de Miyazaki e pode ser visto de forma mais ampla, seja estruturando a narrativa em culto ao trabalho da pilotagem (como em *Porco Rosso* e *Vidas ao Vento*), seja por condições metafóricas, pois sua representação é feita por objetos ou seres que inexistem. Ou seja, o voo é uma forma metafórica de representar o pensamento, sonho, liberdade ou igualdade humana.

No quesito narração, percebe-se que os três longas são contados em terceira pessoa, porém é um narrador que acompanha bem de perto o protagonista (a). O



narrador capta os sentimentos e as ações do personagem central. Contudo, existem passagens em que o protagonista não participe.

Ainda é notório o valor que as personagens femininas possuem na filmografia de Miyazaki. As personagens não são frágeis e covardes, pelo contrário, as mulheres e meninas nos filmes simbolizam liderança, coragem, questionam o status quo social e movimentam a trama. Elas não se intimidam em expor o que pensam ou sentem. Em Porco Rosso, por exemplo, embora não sejam as protagonistas, Gina e Fiona são essenciais para ajudarem na construção heroica de Rosso. Dito isso, a seguir, tais referências que vieram sendo apresentadas, são exibidas de forma esquemática na Tabela1:

Tabela 1: Recorrências do plano do conteúdo e do plano da expressão nos filmes

		<i>Porco Rosso</i>	<i>A Viagem de Chihiro</i>	<i>Vidas ao Vento</i>
Plano do conteúdo	Herói	Arquétipo do anti-herói	Heroína que se torna mais complexa	Personagem mais humano
	Elementos naturais	Árvores, aviões, mar, sol, campos	Bosque, floresta, rio, vento, sol, chuva	Vento, mar, floresta, campo
	Discurso antibélico	Antifascismo	Crítica à violência	Crítica a guerra
	Voo	Aviões e pilotos	Criaturas fantásticas	História da aviação
	Narração	3ª pessoa	3ª pessoa	3ª pessoa
	Representação feminina	Gina e Fiona são líderes e de personalidades fortes	Chihiro é protagonista e símbolo do amadurecimento	Naoko é sustentáculo decisivo para o protagonista
Plano da expressão	Cores	Preferência por azul, branco, verde e amarelo	Preferência por verde, vermelho, azul e amarelo	Preferência por azul, prata, branco e verde
	Formas	Desenhos de objetos próximos da realidade, sem desconfigurar as proporções geométricas	Traços mais sutis para compor objetos e pessoas. Ex.: representação do nariz que possui um simples traço côncavo	Traços mais sutis, com poucas linhas para contornar as faces dos personagens, por exemplo



Fotografia	Fotografia condiz com a região do mar adriático. Brilho usado mais em azul, verde e branco	Por ter a maioria das cenas constituídas na parte diurna, a textura é voltada para o amarelo, branco e vermelho	Destaque para as passagens noturnas cuja gradação pelo azul e branco é mais atenuada
Planos e câmeras	Mais utilização de plano geral, grande plano geral, plano aberto, plano médio e plano médio curto	Mais utilização de plano aberto, primeiro plano, plano médio curto, plano americano, grande plano geral, plano detalhe, primeiríssimo primeiro plano	Mais utilização de grande plano geral, plano geral, plano médio, plano americano, plano médio, plano médio curto

Fonte: Elaboração dos autores

4 Considerações finais

Com base nos três filmes aqui analisados, *Porco Rosso* (1992), *A Viagem de Chihiro* (2001) e *Vidas ao Vento* (2013), observou-se que Miyazaki constrói um estilo autoral a partir de certas recorrências observadas tanto no plano do conteúdo quanto no plano da expressão. Seu comportamento criativo, por meio de suas narrativas e traços, possibilitou a ele edificar uma forma única em seus longas de modo que, em cada um deles, podem ser notadas algumas dessas recorrências aqui levantadas, referentes à formação de uma totalidade estilística cinematográfica. Observou-se que os filmes de Miyazaki são marcados por trazerem momentos reflexivos aliados a arco dramático heroico, presença de personagens femininos marcantes, discurso ambiental, relação com o voo e apresentação do fantástico. Além disso, notou-se a recorrência em termos de cores, formas, disposições espaciais e ângulos de câmeras (plano da expressão), que, por sua vez, reforçam o sentido advindo do plano do conteúdo. Ainda sobre as características do diretor, identificou-se que seus roteiros são narrados de maneira semelhante. É visível que, em suma, ele segue um modelo narrativo colado ao herói/heroína da trama, que o exhibe em praticamente todas as cenas. Ao optar por esse recurso, Miyazaki escolhe não demonstrar as ações ocorridas longe do protagonista, dificultando uma profundidade psicológica maior no



restante do elenco, mas que conecta de forma umbilical o personagem central com o espectador e, conseqüentemente, diretor. Rosso, Chihiro e Jiro são caracterizados pelos conflitos humanos, revelando efeitos sociais, às vezes transmitidos de forma metafórica, que podem acontecer diariamente com qualquer indivíduo. Aliás, essa é uma marca do próprio animê, que prefere criar personagens cinzentos e reais a aprovar uma figura heroica difícil de ser alcançada. Miyazaki cria uma tipificação autoral e um “universo fílmico animado” só dele, cujo convite à reflexão e incompletude é posto pelo entrelaçamento de gêneros cinematográficos como aventura, fantasia, romance, drama e suspense. Existem várias viagens acessadas durante a exibição de seus filmes que proporcionam uma possibilidade enorme de leituras e significados. Assim, tais recorrências são suficientes, à luz do conceito de estilo de Discini (2009), para definir o estilo autoral do diretor.

Referências

BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo: Ática, 2006.

BRANDÃO, Luís Alberto; OLIVEIRA, S. P. **Sujeito, tempo e espaço ficcionais: introdução à teoria da literatura**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BRECHT, Bertolt. **Estudos Sobre o Teatro**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.

COSTA, Maria Helena. Cinema e construção cultural do espaço geográfico. **Rebeca; revista brasileira de estudos de cinema e audiovisual**. Junho, 2013, p. 251 – 262.

DISCINI, Norma. **O estilo nos textos: história em quadrinhos, mídia, literatura**. Contexto, 2009.

HJLEMSLEV. Louis. **Prolegômenos a uma teoria da linguagem**.—São Paulo: Perspectiva, 2006.

PINHEIROS, F. **A evolução da noção de autoria no cinema**. In: O Mosaico. Faculdade de artes do Paraná/ UNESPAR, 2012.

OLIVEIRA, J. **Por entre mitos e fadas: diálogos metafóricos com a literatura midiática japonesa da obra de Hayao Miyasaki**. 2016. 277 f. Tese (Doutorado em Letras) – Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo. 2016.

STAM, R. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papirus, 2003.



YOSHIMIZU, Kohei. Los Japoneses y las flores. **Revista Niponica**. Tóquio: Ministério das Relações Exteriores do Japão, n. 2, 25 de nov. 2010.