



A estética híbrida de Hayao Miyazaki e a memória¹

Lilia Nogueira Calcagno Horta²
Escola Superior de Propaganda e Marketing

Resumo

Esse artigo apresenta a conexão entre as obras de Hayao Miyazaki e a semiótica da memória. Espera-se demonstrar uma análise sobre a estética e os aspectos presentes nos roteiros das produções filmicas do diretor japonês Hayao Miyazaki e relacioná-las com a memória, abordando múltiplos autores, na intenção de percorrer um trajeto transdisciplinar. Pretende-se também abordar questões peculiares presentes no trabalho de Miyazaki que fazem de suas obras singulares no contexto da produção cinematográfica contemporânea.

Palavras-chave: Hayao Miyazaki, estética, memória e comunicação

Introdução

De acordo com Mônica Faria (2007), o mangá surgiu no século XI com sacerdotes xintoístas que desenhavam nos ê-makimono - rolos de pergaminho que continham como conteúdo histórias com os temas medievais da época, algumas vezes até com conteúdos eróticos. Estas representações de figuras com traços simples, de acordo com a autora, foram advindos de influência chinesa. Como a maior parte da população era analfabeta, “essa era a melhor maneira de transparecer os sentimentos das personagens sem a utilização de ideogramas” (FARIA, 2007, p.2).

O mangá, em outras palavras, a revista em quadrinhos japonesa, se torna uma grande expressão artística da cultura japonesa, conseguindo atingir um público extenso garantindo sucesso dentre as mais variadas faixas-etárias. Com o passar do tempo os artistas sentiram a necessidade de explorar novas técnicas e fazer com que seus desenhos e narrativas que outrora eram representadas no papel, ganhassem mais movimento e dinâmica. Desta forma, os ilustradores migraram para um novo ramo

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho 7 - Comunicação, Consumo e Memória: cenas culturais e midiáticas do 6º Encontro de GTs - Comunicon, realizado nos dias 13, 14 e 15 de outubro de 2016.

² Mestranda em Comunicação e Práticas de Consumo pelo Programa de Pós-Graduação da Escola Superior de Propaganda e Marketing - ESPM – SP.



artístico, a animação japonesa, mais conhecida como animê. Essa expressão *animê* é derivada da palavra inglesa *animation* e surgiu para designar desenhos animados no geral. Contudo, essa não fora a única herança deixada pelo contato com países estrangeiros. Nos anos cinquenta, a influência ocidental do pós-guerra revolucionou os mangas e animês. De acordo com as pesquisas de Mônica Nunes (2015), o cartunista Ozamu Tezuka, “o deus dos quadrinhos” renovou a linguagem dos mesmos ao utilizar técnicas do enquadramento cinematográfico e animação. O desenhista também inovou ao retratar personagens com olhos grandes e brilhantes que acabaram se tornando uma marca registrada dos animês.

Ainda de acordo Nunes (2015, p.32), podemos entender que a partir daí “emerge assim no Japão em 1970 uma indústria de entretenimento massivo produzindo mangás, animês, videogames, filmes de ficção científica e de efeitos especiais, estatuetas de animês, etc”

A expansão do animês possibilitou a criação de estúdios que produziam séries e longas metragens. O Estudio Ghibli, fundado por Hayao Miyazaki e Isao Takahata em 1985, de acordo com ODELL e LE BLANC (2015) foi um dos que tiveram mais sucesso, conquistando o Oscar de melhor animação em 2004. Desde o início o estúdio já possuía uma estratégia diferente, pois, enquanto os outros estúdios japoneses se concentravam em fazer desenhos animados em série, Ghibli, por sua vez produzia apenas longas metragens, baseando-se em roteiros e ideias originais. A criatividade explorada por Miyazaki e sua equipe em suas obras permitiu que as mesmas fossem difundidas internacionalmente, conquistando assim, sucesso não só local, mas mundial.

Esse artigo tem como objetivo analisar a estética, assim como aspectos dos roteiros presentes nas produções filmicas do diretor Hayao Miyazaki e relacioná-las com a memória, abordando múltiplos autores percorrendo um trajeto transdisciplinar. No primeiro tópico, chamado Miyazaki, pretende-se retratar brevemente a vida do diretor Miyazaki, seu ingresso na animação e a conexão da produção de suas obras com a memória. No segundo tópico, Estética híbrida de Miyazaki, no terceiro tópico,



O Cenário, e no quarto tópico Os Personagens, será feita uma análise não extensa sobre traços que compõem as obras do diretor japonês – através dos pensamentos de Sônia Luyten, Colin Odell e Michelle Le Blanc, Hayao Miyazaki, Carlos Figueiredo e Maria Ines Coimbra - a fim de captar as influências culturais nacionais e internacionais que se sistematizam em uma única estrutura, demonstrando a hibridez de suas obras, que é um processo que também articula a semiótica da memória abordada por Iuri Lotman. O tópico A síndrome da Memória, almeja abordar através dos teóricos, Andreas Huyssen e Pierre Nora, uma reflexão sobre a obsessão dos tempos hodiernos em relação à memória. O tópico Memorial, Moral e Miyazaki discutirá a articulação entre memória e suas obras. E por último, encontram-se as considerações finais.

A vida de Hayao Miyazaki

Hayao Miyazaki nasceu em 1941, em Tóquio, Japão. Iniciou seus estudos na universidade Gakushin, cursando Ciências Sociais e Econômicas. Em 1963, já influenciado por animações desde a época da faculdade, decide ingressar nesse universo ao ser contratado pelo estúdio Toei Animation, onde conhece Isao Takahata, um diretor de filme com quem viria fundar o Studio Ghibli mais tarde, em 1985. (ODELL; LE BLANC, 2015)

Com a abertura do Studio, o diretor passou a dirigir e roteirizar obras que ficaram conhecidas no mundo todo, dentre elas: A viagem de Chihiro (2001), Meu vizinho Totoro (1988), O castelo animado (2004), dentre outras.

Segundo Colin Odell e Michelle Le Blanc (2015), a originalidade é uma marca registrada em seus filmes desde a criação do roteiro, ao cenário, personagem e metáforas. Miyazaki cria personagens que fogem completamente dos clichês: mulheres independentes, criaturas advindas do plano espiritual, além de muitas vezes retratar minorias como prostitutas, leprosos, idosos dentre vários outros.



Talvez seu grande sucesso seja devido a sua imensa preocupação em conectar-se com o público, transmitindo a ele algo com que as pessoas possam se identificar, algo que faça sentido.

Estética Híbrida de Miyazaki

No tópico da Introdução, vimos na trajetória sintetizada do gênero de animação japonesa, o animê, que ele é um tipo de produção cultural que abrange aspectos de diversas culturas dentro de sua linguagem - mescla por exemplo, traços da cultura chinesa como também características da cultura ocidental, como os grandes olhos inspirados nos primeiros *cartoons* animados da Disney. “O mangá que vemos hoje no Japão é um produto híbrido de estética japonesa e americana. E influenciado pela TV, filmes e quadrinhos” (LUYTEN, 2015, p.19), conforme afirma a pesquisadora em cultura Japonesa.

Para compreender como é possível esse processo de hibridação, Iuri Lotman, um semiotista estudioso da cultura e Boris Uspenskii, filologista e mitólogo, nos explicam que cada cultura, “*possui traços distintivos*” (LOTMAN, 1981, p.37), ou seja, cada uma delas possui subconjuntos que são organizados de maneira diferente por um código que as define e ao mesmo tempo às confere um caráter limitado.

“(…) A Cultura nunca representa um conjunto universal, mas apenas um subconjunto com uma determinada organização. Nunca engloba o *todo*, até ao ponto de formar um nível de consistência própria.” (LOTMAN, 1981, p.37).

As diferentes culturas que compõem a semiosfera, que de acordo com os autores, é um espaço abstrato onde a vida social existe, é o local onde se encontram todas as produções sógnicas. No âmbito social, essas produções culturais comunicam entre si, gerando novos textos. “A cultura é um gerador de estruturalidade: Cria à volta do homem uma sociosfera que, da mesma maneira que a biosfera, torna possível a vida, não orgânica, é óbvio, mas de relação” (LOTMAN, 1981, p.39).

Nesse contexto, a memória funciona como uma propriedade que é capaz de recordar um fragmento e ressignificá-lo, mostrando-se uma peça essencial para novas



produções de novos textos e ao mesmo tempo na manutenção das própria cultura. Explica o autor: “Quando se fala da criação de uma nova cultura, verifica-se uma inevitável antecipação: entende-se noutros termos, aquilo que, segundo se supõe, se tornará memória, do ponto de vista de um futuro reconstruível (...)” (LOTMAN, 1981, p.41).

Assim, a tradução dos textos advindos das conexões fronteiriças entre culturas, como no caso do Ocidente e do Oriente, é feita através de fragmentos gerados por esse intercâmbio que, com a ajuda da memória e o sistema de regras, ordenam os signos criando novas informações, pois, “A própria existência da cultura pressupõe a construção de um sistema de regras para a tradução da experiência imediata em texto” (LOTMAN, 1981, p.41).

Nas obras de Hayao Miyazaki podemos ver claramente essa permuta de conteúdos – como cenários baseados em cidades europeias e personagens em forma de animais, que representam símbolos da cultura japonesa, dentre outros que veremos nos tópicos a seguir - sistematizados para a formação de uma semiosfera totalmente nova, composta hibridamente. Dessa forma, devemos analisar alguns traços da estética que compõe os filmes para entendermos melhor esse processo.

Os Cenários

O diretor Hayao Miyazaki demonstra em seus filmes extrema cautela no que tange à construção de seus cenários. Os mundos fantásticos possuem capacidade de transmitir simultaneamente uma sensação realística e de encantamento. Tal proeza era alcançada devido ao fato de combinar traços estilísticos da arquitetura de diferentes regiões. Constantemente sua equipe de trabalho fazia viagens para se inspirar e pesquisar cidades europeias, entretanto não se esquecia das belezas dos lugares de seu próprio país.

Filmes de fantasia do estúdio Ghibli , muitas vezes evocam a noção de mundos que existem dentro do nosso próprio, mas das quais somos alheios. O sentimento de admiração, ou até mesmo medo, adquiridos com vislumbres desses outros mundos é normalmente



visto através dos olhos de jovens adultos, crianças ou os muito velhos. (ODELL; LE BLANC, 2015, p.29, tradução nossa)³

O animê, “O serviço de entregas da Kiki”, que fora produzido em 1988, explora essa combinação, retratando atributos da cultura Oriental e Ocidental. O diretor constrói, por exemplo, réplicas de cidades da Suécia na década de 20 e simultaneamente mistura traços da própria cultura japonesa. De acordo com Sonia Luyten (2015), o termo *Takkyubin*, retirado do nome do filme em japonês *Majo no Takkyubin*, é referente a uma empresa nacional de serviços de entrega, a Companhia de Transportes Yamato. O tipo de serviço efetuado por essa empresa, seria o mesmo que Kiki, a protagonista do filme faz. Esse tipo de ofício oferecido pela empresa de acordo com a autora, funciona desde 1976 e pode efetuar os mais variados tipos de entrega como bagagens a domicílio e até itens mais pessoais, como um presente de uma avó para uma neta. As entregas são feitas através de caminhões que circulam pelas cidades com o logotipo de um gato preto. A esse respeito, Luyten (2015, p.20) afirma que “A introdução deste serviço passou a ser parte da vida das pessoas nas cidades e causou um impacto imenso na sociedade japonesa.” Desta forma, a semelhança entre o filme e a realidade fazem os espectadores japoneses que conhecem o serviço quando veem a bruxinha Kiki, percorrendo a cidade fazendo entregas com seu companheiro, um gatinho preto, lembrarem e se identificarem, pois tais cenas, fazem parte do seu dia-a-dia. Demonstrando assim que embora as cidades sejam inspiradas em cidades europeias, há signos que permitem a identificação com as cidades japonesas.

Outro exemplo que podemos dar dessa hibridação de referências, seria o do filme Castelo animado, produzido em 2004. De acordo com Carlos Figueiredo e Maria Ines Coimbra (2013), o ambiente do enredo fora inspirado em um mundo neo-

³ Ghibli’s fantasy films often evoke the notion of worlds that exist within our own but of which we are oblivious. The sense of wonder, or even fear, gained from glimpses of these other worlds is normally seen through the eyes of Young adults, children or the very old.



futurista situado na Europa no fim do século XIX. A equipe fora viajar até a região da Alsácia, na França, e Bavária, na Alemanha, para que pudessem construir de maneira fiel esse ambiente encantado. Nele continham grandes palácios de cristal, com arquitetura de ferro inspirados em Paris, um estilo barroco provenientes dos palácios românticos alemães, máquinas movidas a vapor no estilo *steampunk* - transporte público, automóveis, bondes - do final do século XIX. Barcos, cartazes de propagandas inspirados na época da primeira guerra mundial, além dos aviões da segunda guerra mundial.

Entretanto, não é somente em tramas neo-futuristas que o cineasta empregava máquinas, aviões e outras tecnologias. Esse avanço da ciência constantemente descrito em seu contexto filmico, muitas vezes eram movidas por um combustível específico, o vapor. Esse traço estilístico que retrata máquinas a vapor enquadra algumas obras do diretor no gênero de ficção científica chamado *steampunk*⁴. De acordo com Sonia Luyten (2015), o gênero teve origem na literatura no fim do século XIX. A característica que serve para distinguir esse gênero de outros, é a utilização justamente da tecnologia à vapor, que para seus criadores, teria evoluído a níveis considerados impossíveis, deixando em segundo plano a eletricidade.

No Japão, os animês com a estética *steampunk* começam a aparecer em 1967. Hayao Miyazaki, no entanto, destaca-se, pois muitos de seus trabalhos têm explorado temas e a estética *steampunk* sendo um dos pioneiros do gênero especialmente no Japão (LUYTEN, 2015, p.22).

Uma das obras inseridas no contexto *steampunk* é o longa metragem *A Princesa Mononoke*. Nele, a cisão entre o campo e a cidade é evidente: os habitantes da cidade de ferro, Tataru, desmatam a floresta com o intuito de alimentar as máquinas à vapor que fabricavam ferro, ao mesmo tempo em que são abordadas como contraponto às

⁴ O gênero *steampunk* e a filmografia de Miyazaki está sendo estudado por esta autora na Pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis (Chamada Ciências Humanas, Sociais, Sociais Aplicadas MCTI/CNPq/MEC/CAPES n. 22/2014) sob coordenação de Mônica Rebecca Ferrari Nunes.



vilas rurais, que extraíam da natureza apenas o essencial para a sobrevivência. Além de máquinas a vapor ele constantemente aborda trens, que são intrínsecos ao dia-a-dia dos japoneses, na viagem de Chihiro (2001) e Vidas ao Vento (2013). Dessa forma, não podemos deixar de lado os planadores e aviões utilizados por exemplo por uma de suas heroínas, princesa Nausicaa (1984). Computadores e robôs também fazem parte desse universo, enriquecendo os espaços tecnológicos, da estética *steampunk* dos enredos miyazakianos.

Devemos ressaltar dentre os elementos compõem a diegese das produções fílmicas do diretor, além do cenário, que fizemos apenas uma breve análise a fim de demonstrar o hibridismo cultural na construção de suas narrativas, como o uso da estética *steampunk*, de origem Ocidental, articulados ao contexto Oriental, devemos também dar um destaque especial para os personagens que são complexos e trazem consigo traços da cultura japonesa e cultura estrangeira, completando assim a composição da estética híbrida das obras produzidas por Hayao Miyazaki.

Os Personagens

Outra característica extremamente marcante dos filmes de Miyazaki é a construção de personagens. O autor explica que “O que é realmente importante, penso eu, é ter personagens totalmente definidos, personagens que são seguros de si e possuem esperanças e objetivos claros, para em seguida, certificar -se que a história se desenvolva da forma mais eficiente e simples possível.” (MIYAZAKI, 1996, p.34)⁵. Dessa forma, o diretor cria personagens complexos, evitando concepções pré-concebidas.

A maioria dos personagens criados por Miyazaki, não sofre com o crucial maniqueísmo característico das produções artísticas da indústria cultural. Seu ponto de vista confere às personagens um caráter ambíguo, complexa marca do sujeito

⁵ What’s really importante, I think, is to have fully fleshed out characters, characters who are life-affirming and have clear hopes and goals, and then to make sure that the story develops as efficiently and simply as possible.



moderno. A construção dos traços que moldam o caráter são equivalentes à atual construção do eu.

O diretor é conhecido por retratar mulheres de caráter forte, heroínas destemidas e determinadas, mas que são ao mesmo tempo dóceis e bondosas, no caso de Chihiro, Sophie (O castelo animado), Ponyo, Lady Eboshi (A princesa Mononoke), dentre muitas outras. A representação das minorias também é marca registrada de suas criações, dentre elas podemos citar idosos, leprosos, prostitutas e crianças com grande responsabilidades.

Entretanto, quadro de variedades de personagens ainda é mais abrangente que apenas seres humanos e animais. Criaturas mágicas e espíritos participam juntamente na formação desses mundos fantásticos. Os dragões que, por exemplo, são retratados em A viagem de Chihiro, junto com o personagem Haku, fazem parte da mitologia japonesa e estão descritos em antigas lendas budistas. Nesse sentido, podemos compreender que a representação de seres humanos, animais e espíritos que estão relacionadas na estética envolvem também religião.

O budismo, de acordo com Colin Odell e Michelle Le Blanc (2015), é considerado a segunda maior religião do país. Imagens budistas aparecem em diversos filmes do estúdio Ghibli, como estátuas de jizo em Meu Vizinho Totoro, encontrados geralmente nos acostamentos de estradas ou cemitérios e são conhecidos como guardiões que protegem crianças.

Traços característicos de outras religiões também são representados nas tramas do diretor. O Xintoísmo é uma religião indígena e está intrinsecamente relacionada a questões que envolvam o meio ambiente. “Xintoísmo é em seu coração uma religião animística que vê deuses e espíritos em tudo, resultando em uma relação de harmonia humana com o ambiente natural” (ODELL; LE BLANC, 2015, p.30, tradução nossa)⁶.

⁶ Shinto is at heart an animistic religion that sees gods and spirits in everything, resulting in a respect for human harmony with the natural environment.



A mescla entre símbolos da mitologia oriental, características humanas e animais, traços religiosos, heroínas destemidas incomumente pouco retratadas nas produções culturais orientais que se articulam com os aspectos híbridos do cenário, são fragmentos de diversas culturas ressignificados para formar uma nova narrativa, um único filme. Através desse processo, como visto anteriormente no tópico Estética Híbrida de Miyazaki, podemos compreender agora como o diretor articula a memória. Em outras palavras, sob a perspectiva de Iuri Lotman, a produção filmica de Hayao Miyazaki então aciona a memória à medida em que une esses aspectos de diferentes semiosferas para a criação de uma nova semiosfera. Entretanto devemos abordar uma outra ótica em relação à memória, através de outros autores que discorrem sobre esse tema, a fim de entender o que ocorre nos tempos hodiernos com a memória e as produções culturais da contemporaneidade.

A Síndrome da Memória

Andreas Huyssen (2000), faz uma reflexão sobre a atual síndrome da memória. De acordo com o autor, a ameaça do esquecimento gerou um boom na década de 1980 no que concerne à produção de conteúdos referentes às questões da memória. Nesse contexto, a cultura da memória torna-se uma maneira de garantir de certa forma a continuidade dentro do tempo, que hoje é efêmero e tudo torna-se obsoleto rapidamente. Desta forma, aparenta assim, originar um sentimento de conforto para as sociedades contemporâneas.

Câmeras de vídeo, literatura, crescimento de romances históricos e autobiográficos tem sido difundidos cada vez mais em nosso cotidiano. Tais produções têm-se beneficiado dos avanços tecnológicos para auxiliar no processo de arquivamento, facilitando e agilizando nesse procedimento que antigamente poderiam levar dias. “Não há nenhuma dúvida de que a longo prazo todas estas memórias serão modeladas em grande medida pelas tecnologias digitais e pelos seus efeitos, mas elas não serão redutíveis a eles” (HUYSSSEN, 2000, 37). Em outras palavras, podemos entender que há uma certa adequação das memórias ao aparatos tecnológicos que



tolhem de certa maneira a fluidez e o caráter natural desse processo. Um historiador francês, Pierre Nora (1993) que discute aspectos da memória em seus estudos, também aborda questões relacionadas a essa perda da autenticidade. De acordo com o autor, essa obsessão parte do pressuposto de que não existe memória espontânea, e por consequência é preciso arquivar tudo, até coisas mais efêmeras como data de aniversários, atas de condomínio ou qualquer tipo de operação.

Essa sobrecarga em relação ao próprio sistemas de memórias é reflexo do constante medo do futuro, onde a crença no progresso fora profundamente abalada. De acordo com Huyssen (2000), esse sentimento traumático teve origem com o acontecimento do Holocausto e outros efeitos colaterais da guerra, reforçando os debates sobre erros cometidos no passado em prol de uma reflexão com toda cautela sobre atitudes que possam vir a ser tomadas no presente. “É também muito fácil sugerir que os espectros do passado que assombram as sociedades modernas, com uma força nunca antes conhecida, articulam realmente, pela via do deslocamento, um crescente medo do futuro” (HUYSSSEN, 2000, p.22), adverte o autor.

Nesse contexto, essa cautela em relação ao presente que busca um futuro melhor pode ser observada em Miyazaki através da rememoração de ritos antigos e traços da cultura japonesa, apesar de mesclar com máquinas e outras tecnologias pelas quais o autor, em sua biografia, admite ser apaixonado, sempre aborda essa temática alertando seus espectadores sobre as consequência das ações humanas sobre a natureza. Desta forma o diretor portanto articula em suas obras a memória a fim de transmitir uma mensagem que advirta sobre certas questões e problemas da sociedade atual, o que veremos no tópico a seguir.

Memória, Moral e Miyazaki

É possível acreditar que o hibridismo estético que compõe as obras de Miyazaki, advindos da mescla de referências – já analisado anteriormente – possui uma preocupação central com a mensagem que será transmitida. A retrospectiva de



aspectos do passado acionando a memória, - vistas através da estética híbrida abordadas nos tópicos Os Cenários e Os Personagens- não estão ali simplesmente por acaso, e sim para provocar de alguma maneira um pensamento crítico que possa auxiliar em questões relacionadas com as problemáticas dos tempos cotidianos. Sendo elas provenientes dos mais variáveis esferas sociais, como questões de gênero, preocupações ambientais, apreensão em relação à tecnologia, etc.

Esse dever em relação à moral não é necessariamente embasado em conceitos batidos e preestabelecidos, propondo assim uma discussão que quebrem alguns conceitos dados como concreto pela sociedade vigente. Os filmes de Miyazaki se destacam como produção cultural, justamente por produzir essa reflexão a respeito de problemas ideológicos complexos que articulam passado e presente. Se afastando, desta forma, da ideia de ser apenas uma peça da indústria do entretenimento e da banalidade de conteúdos memoráveis sugeridos acima por Pierre Nora e Andreas Huyssen. Esse cenário é ilustrado por Suzan Napier (2007, p.196, tradução nossa) que faz uma pesquisa com fãs das obras de Miyazaki, ao relatar que “(...) grande parte da discussão deles é em um nível emocional e intelectual em vez de um material.”⁷ Em outras palavras, os fãs apreciadores e interpretes se reúnem para refletir sobre questões como problemas ambientais, consumismo, alienação, refletindo assim, sobre a sociedade contemporânea.

Em seus filmes Miyazaki se preocupa em retratar meticulosamente aspectos de sociedades tradicionais que realmente existiram, entretanto, só o faz na intensão de os comparar com os tempos atuais. A relação homem/natureza é exposta para que no final seja transmita uma mensagem sutil reflexiva “(...) Os seres humanos afetam o meio ambiente e que a ciência e o progresso devem ter cuidado nessa área se não consequências desastrosas esperam por nos.” (LUYTEN, 2015, p.24). Desta maneira, o diretor aciona o passado para que seus espectadores adquiram consciência sobre os efeitos que a ação humana podem causar no meio ambiente.

⁷ ... so much of their discussion is on an emotional and intelectual level rather than a material one.



Um tema fundamental é o ambientalismo, ou melhor, a maneira qual a humanidade interage com a natureza. Intimamente ligada a ética do Xintoísmo, é a maneira em que o nosso meio ambiente é uma coleção viva de seres interligados que devem ser respeitados. Muitas vezes, a Terra é retratada sofrendo com um resultado da ignorância humana⁸ (ODELL, C; LE BLANC, M, 2015, p.23)

Todavia podemos dizer que uma característica ainda mais importante que as mensagens transmitidas nos longas-metragens trazem, está na oportunidade de um recomeço.

A concepção do tempo representada nos enredos de Miyazaki pode ser comparada ao tempo cíclico presente nas culturas arcaicas. À luz dos pensamentos de Monica Nunes (2013) aportados em Micea Eliade, que discorre sobre aspectos mitológicos narrados pelas sociedades de tradição oral, podemos entender que a codificação temporal era baseada na crença do eterno retorno. “A ideia do eterno retorno do tempo faz parte do mecanismo que garante ao homem arcaico vencer a brevidade e a unicidade de sua vida. Graças ao regresso à origem, espera-se nascer de novo” (NUNES, 2013, p.42).

No filme A princesa Mononoke, por exemplo, após a batalha final onde a floresta proibida fora destruída, Ashitaka e San, no término do longa, olham para o horizonte com a certeza de que a vida continua e ela sempre se renova. Desse modo, o diretor Miyazaki (2008, p.16, tradução nossa)⁹ explica:

Eu não estou tentando resolver os problemas do mundo. Nunca pode haver um final feliz na batalha entre a humanidade e os deuses ferozes. No entanto, mesmo em meio a ódio e carnificina, a vida ainda vale a pena viver. É possível encontrar maravilhosos e coisas bonitas acontecerem.

⁸ A key theme is that of environmentalism or, rather, the way that mankind interacts with nature. Closely linked to the Shinto ethic is the way in which our environment is a living collection of interconnected beings that should be respected. Often Earth is portrayed as suffering as a result of human ignorance.

⁹ I am not attempting to solve the world's problems. There can never be a happy ending in the battle between humanity and ferocious gods. Yet, even amidst hatred and carnage, life is still worth living. It is possible for wonderful encounters and beautiful things to exist



Desta forma, compreendermos que a criação de seu enredo envolve aspectos de culturas diversas articulando assim traços da memória, para que no final possamos refletir sobre atitudes que tomamos no presente e no futuro.

Considerações Finais

A fuga do diretor perante os clichês, além de tocar em questões relacionadas à moral, retratando uma minoria constantemente esquecida, faz com que suas obras se destaquem em relação às outras produções culturais do mercado, que abusam da técnica, dos efeitos especiais, esquecendo, na opinião do diretor Miyazaki (1996), que do outro lado possui uma audiência que gostaria de escapar das pontas afiadas da realidade e se sentir leve e purificada.

A rica mistura de suas peças trazendo aspectos do Ocidente, do Oriente, presente, antiguidade, religião, mitos, folclores, máquinas que interagem no mesmo palco de uma estrutura fantástica se organizam para trazer consigo a rememoração de diversos aspectos que foram há muito tempo esquecidos.

O diretor utiliza da memória em diversos aspectos, desde sua própria vivência mobilizando sua memória individual, até a coletiva ao acessar arquivos históricos na construção de cenários e desenvolvimento de complexos personagens - para despertar no espectador uma memória, uma nostalgia, talvez de um tempo idealizado, que nunca tenha vivido, onde fosse possível uma vida harmoniosa na relação entre homem-natureza, um tempo cujas mulheres fossem equivalentes aos homens, onde anciões fossem respeitados e onde crianças pudessem tomar decisões.

BIBLIOGRAFIA

FARIA, Mônica Lima de. **História e Narrativa das Animações Nipônicas:** Algumas Características dos Animês. In: 1o. Encontro Juventude, Consumo e Educação, 2007, Porto Alegre. 1o. Encontro Juventude, Consumo & Educação, 2007. v. 1. Disponível em: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_ auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A4003.pdf



FIGUEIREDO, Carlos; COIMBRA, Maria. **Dos Espaços da Arquitectura aos Espaços do Ser na Ficção de Miyazaki**. Lisboa, 2013 disponível em:
<http://www.bocc.ubi.pt/pag/figueiredo-coimbra-2013-dos-espacos-da-arquitetura.pdf>

HUYSSSEN, Andreas. Passados presentes: mídia, política, amnésia. In: _____, **Seduzidos pela memória**. Rio de Janeiro: Aeroplano Editora/ Universidade Cândido Mendes, 2000.

LOTMAN, Iuri; USPENSKII, Boris. Sobre o mecanismo semiótico da cultura. In: **Ensaio de Semiótica Soviética**. Lisboa, Livros Horizontes, 1981

LUYTEN, Sonia M. Bibe Glocalização e steampunk nos animês e mangás: a passagem do local para o global no universo da fantasia e a tecnologia a vapor da estética steampunk. **9ª Arte**, São Paulo, vol. 4, n. 1, p.16-25, 1º semestre/2015. Disponível em:
<http://www2.eca.usp.br/nonaarte/ojs/index.php/nonaarte/article/viewFile/154/146>

MIYAZAKI, Hayao. **Starting Point**. San Francisco US: VIZ Media 1996, 2009
_____. **Turning Point**. San Francisco US: VIZ Media 2008, 2014

NAPIER, Suzan. In Search of Sacred Space? Anime Fandom and MiyazakiWorld. In **From Impressionism to anime: Japan as fantasy and fan cult in the mind of the West**. New York: Palgrave Macmillan, 2007

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. **Revista Projeto História**. São Paulo, (10), dez.1993.

NUNES, Mônica. Cena Cosplay: Breve narrativas de consumo e memória pelas capitais de Sudeste brasileiro. In _____ (Org). **Cena cosplay: comunicação, consume, memória nas culturas juvenis**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

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

ODELL, Colin; LE BLANC, Michelle. **Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata**. Harpenden, UK: Kamera books, 2009,2015.

FILMOGRAFIA

A PRINCESA Mononoke, 1997 , Hayao Miyazaki, Japão
A VIAGEM de Chihiro, 2001, Hayao Miyazaki, Japão
MEU Vizinho Totoro, 1988, Hayao Miyazaki, Japão
NAUSICAA do Vale do Vento, 1985, Hayao Miyazaki, Japão
O CASTELO Animado, 2004, Hayao Miyazaki, Japão
O CASTELO no Céu 1986, Hayao Miyazaki, Japão
O SERVIÇO de Entregas da Kiki, 1989, Hayao Miyazaki, Japão
PONYO à Beira-mar, 2008, Hayao Miyazaki, Japão