

Representação da nostalgia nos textos fílmicos de animação:
O Livro da Selva (1967) e A Viagem de Chihiro (2001)

JOANA GOMES FARIA

DISSERTAÇÃO SUBMETIDA COMO REQUISITO PARCIAL PARA OBTENÇÃO DO
GRAU DE MESTRE EM AUDIOVISUAL E MULTIMÉDIA

Orientadora:

Prof. Vanda de Sousa

Escola Superior de Comunicação Social

Outubro de 2021

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	1
1. CINEMA DE ANIMAÇÃO.....	3
1.1 O Cinema	3
1.2 A Animação	6
1.3 O Cinema e os Estudos Culturais: identidade cultural pelo/no cinema.....	10
2. NOSTALGIA	14
2.1 A nostalgia no cinema	16
2.2 A nostalgia na animação	18
3. ESTÚDIOS DE ANIMAÇÃO	19
3.1 Estúdios Disney e contexto social	19
3.2 Estúdios Ghibli e contexto social	21
3.2.1 Contexto de desenvolvimento do cinema japonês	23
3.3 Disney vs Ghibli	25
4. OBJETO DE ESTUDO	28
4.1 Tipo de investigação.....	28
4.2 Instrumento de recolha de dados	30
5. ANÁLISE.....	32
5.1 <i>O Livro da Selva</i> – sinopse.....	32
5.1.1. <i>O Livro da Selva</i> : de Kipling a Wolfgang Reitherman	33
5.2 <i>A Viagem de Chihiro</i> – sinopse	35
5.2.1 Inspiração para Chihiro	37
6. ANÁLISE DE RESULTADOS	38
CONCLUSÃO	72
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	76

DECLARAÇÃO ANTI PLÁGIO

Declaro ser autora deste trabalho, parte integrante das condições exigidas para a obtenção do grau de Mestre em Audiovisual e Multimédia, na Escola Superior de Comunicação Social do Instituto Politécnico de Lisboa. Este constitui um trabalho original nunca submetido a outra instituição de ensino superior para obtenção de grau académico ou outra habilitação. Certifico que todas as citações estão devidamente identificadas e declaro ter consciência que o plágio poderá levar à anulação do trabalho apresentado.

Lisboa, outubro de 2021

Joana Faria

Joana Faria

RESUMO

O presente estudo pretende refletir a representação do conceito de nostalgia no cinema de animação, através dos textos fílmicos ‘*O Livro da Selva*’ (1967) e ‘*A Viagem de Chihiro*’ (2001), oriundos de contextos culturais diferentes. Para tal, a reflexão irá ser dividida em três partes: a primeira irá incidir sobre o cinema de animação, com ênfase na identidade cultural no cinema; a segunda irá abordar o conceito de nostalgia enquanto sentimento e a evolução que a sua representação teve no cinema; a terceira parte do nosso texto debruça-se sobre o contexto social e cultural dos estúdios de animação que distribuíram as duas obras cinematográficas (Disney e Ghibli). Tomar-se-á como matriz de análise e reflexão a grelha construída que orientará a presente análise simbólica no âmbito dos Estudos Fílmicos operacionalizando os Estudos Comparados. Estaremos aptos a demonstrar que a representação da nostalgia, em textos fílmicos oriundos de contextos culturais diferentes, reflete o *background* de cada cultura.

Palavras-chave: Disney; Ghibli; nostalgia; cinema de animação; textos fílmicos

ABSTRACT

The present research aims to reflect throughout the concept of nostalgia as it is represented in two animation films: ‘*The Jungle Book*’ (1967) and ‘*Spirited Away*’ (2001), both inserted in different cultural contexts. For such, the work will be developed into three paths: the first will focus on animation cinema, emphasizing the cultural identity in cinema; the second will address the concept of nostalgia and its changes, either in animation films representation, either in its perception as a feeling; the work will also question on the social and cultural context of animation studios that distributed the two cinematographic works (Disney and Ghibli). Having accomplished that, an analysis grid will be conceived to access to a symbolic analysis in the context of comparative studies, allowing to highlight that the representation of nostalgia in filmic texts from different cultural contexts is done in a different way, thanks to the background of each culture.

Keywords: Disney; Ghibli; nostalgia; animation cinema; filmic texts

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais e à minha irmã, que me ajudaram em todas as etapas da minha vida, não sendo esta uma exceção. Obrigada por me apoiarem em todas as decisões, por me incentivarem a prosseguir mesmo quando o caminho não estava claro, e por não desistirem de mim.

Às minhas colegas de curso, Isabel e Francisca, que estiveram presentes do início ao fim. Sem o apoio, ajuda e motivação delas este trabalho não teria o mesmo significado que tem hoje.

À minha orientadora, a Professora Vanda de Sousa, por todo o carinho, esforço e dedicação ao longo desta etapa. Obrigada por ter ouvido os meus receios e dúvidas incansavelmente, por se ter mostrado disponível durante todo o processo e por me motivar a continuar e a fazer melhor.

Por fim, a todos os outros que mostraram interesse e disponibilidade desde o primeiro dia. Aos meus amigos, pela constante motivação e preocupação, e aos que ajudaram a desenvolver a ideia inicial.

INTRODUÇÃO

“Nada do que acontece é esquecido, mesmo quando não nos lembramos” foram as palavras que Chihiro ouviu momentos antes de se recordar de um passado enterrado no seu subconsciente.

Uma das principais características da nostalgia é a saudade de um momento vivido no passado, provocada pela mudança de lugar ou de tempo, ou seja, uma viagem. McCann (1941) define como intrínseco à nostalgia o afastamento, o desejo emocional de retorno a casa, a frustração sobre esse desejo e o despertar de um comportamento emocional associado ao passado. Cross (2015) sublinha que a modernidade, facilitando as viagens, exponenciou a nostalgia ou ‘*homesickness*’.

O presente estudo visa analisar de que forma a nostalgia está representada nos textos fílmicos *A Viagem de Chihiro* (2001) e *O Livro da Selva* (1967), e se difere consoante a cultura na qual cada um dos textos se insere. Ambos propõem a representação de uma viagem, em ambos os protagonistas afastam-se de casa e percorrem o caminho (nostálgico) até encontrarem o respetivo propósito. É nossa intenção clarificar se o produto do estúdio japonês tem preferência pelos mitos, lendas ou folclore, em contraposição ao americano que tende para o ‘*fairy tale*’, numa representação de cultura ocidental.

O Livro da Selva é baseado na obra literária, de Rudyard Kipling (1894), constituída por sete contos que retratam a história de Mogli, um menino criado por lobos, na selva¹. *A Viagem de Chihiro*, de Hayao Miyazaki, tem como inspiração uma menina real, de 10 anos, que visita a sua casa de férias e lhe desperta a consciência para a inexistência de uma personagem feminina forte e destemida que a representasse a ela e às amigas.

Penafria (2009) defende que a análise fílmica permite entender as especificidades de cada filme e as semelhanças que possam existir, quando comparados. Assim permitindo à reflexão crítica detalhar os elementos do filme, permitindo uma aproximação ou distanciamento de outros textos fílmicos, a par da partilha do olhar e interpretação pessoal da obra em questão (Penafria, 2009, pp.4-5). Na senda da investigação, propomos levar a cabo uma análise externa do filme, tendo em conta os

¹ Não deixa de nos ressoar na memória a lenda de Rómulo e Remo.

fatores que contribuíram para a realização e produção do mesmo, no âmbito do contexto social, cultural e estético da sua criação (Penafria, 2009, p.7), igualmente travejaremos a nossa análise em Metz (1974) que refere que:

“(…) and certainly the criticism of films—or, better yet, their analysis—is an enterprise of utmost importance: it is the film-makers who create the art of the cinema; it is through reflection on those individual films we have liked (or those we have disliked) that we have gained insights into the art of the film in general” (Metz, 1974, p.3).

A dissertação organiza-se em cinco secções: as três primeiras correspondem ao estado da arte, a quarta apresenta o objeto de estudo e as opções metodológicas propostas, e as seguintes dedicam-se à análise, discussão de resultados e conclusão.

O estado da arte está organizado em torno dos três principais temas referentes ao trabalho – o cinema de animação, a nostalgia e os estúdios de animação, abordando respetivamente: o cinema como expressão cultural e artística, o começo da história da animação, a questão da identidade cultural no cinema e a forma como os estudos culturais se inserem na cultura cinematográfica, diferenciando o ocidente do oriente e a cultura norte-americana da japonesa.

Desenvolveremos o conceito de nostalgia, desde a sua primeira utilização até ao modo como é interpretado atualmente, a nostalgia no cinema e como a nostalgia consumista propaga o sentimento de saudade, passando pela nostalgia na animação; o último capítulo desta secção centra-se na história e contextualização social dos dois estúdios (Disney e Ghibli), aprofundando o contexto de desenvolvimento japonês, que originou o *anime* e proporcionou a sua propagação no ocidente.

1. CINEMA DE ANIMAÇÃO

1.1 O Cinema

“It is the film-makers who create the art of the cinema; it is through reflection on those individual films we have liked (or those we have disliked) that we have gained insights into the art of the film in general” (Metz, 1974, p.3).

A teoria fílmica moderna é uma representação verbal da complexidade cinematográfica, e resulta do acumular de conceitos e ideias (Andrew, 1984, p.3). Umberto Eco (1967) apresentou a noção de multiarticulação do código cinematográfico, no qual os sistemas de mediação de experiências dependem da inter-relação dos seus elementos e não da relação do meio com o seu referente, de cada vez que o meio representa o referente após uma relação com os elementos, sendo que os elementos não carecem de nenhuma conexão ao referente (Andrew, 1984, p.21). Eco defende o cinema numa perspetiva da semiótica, afastando-o da realidade, pois:

“It can be used to communicate known truths, or it can serve the aesthetic function of questioning and expanding itself as a code; but in no case can it ever engage us directly with the world. Its ability to construct untruths, to lie, seals this point as far as Eco is concerned, because the world itself never lies; it is only lied about by humans who represent it. Cinema is just such a human means of representation, despite the adage that "the camera never lies"” (apud Andrew, 1984, p.21).

Assim, a representação cinematográfica é um facto da vida real, e não um código (Andrew, 1984, p.33). Ou seja, o sujeito acede ao real através dos códigos culturais que, continuamente, regulam a sua perceção que se consubstanciam num conjunto de imagens que, por sua vez, são unidades básicas de perceção verídica, sendo uma construção de determinada realidade segundo determinados códigos (Andrew, 1984, pp.33-34).

A forma como o recetor interpreta a imagem depende de duas condições: se o referente é ausente na mente do sujeito, então, a imagem é inexistente pelo que o recetor recolhe pormenores que visam atribuir existência ao desconhecido; se o referente pertence ao universo de sentido do recetor, é usado o reconhecimento de imagem que

lança, a consciência, num processo de criação do imaginário, gerando nostalgia, desejo ou outros sentimentos (Andrew, 1984, p.44).

O cinema é uma expressão cultural e artística, concordando aqui com Arnheim (1957) que o toma como uma forma de arte. Já Siska (1976) analisa o cinema como um género artístico independente (Siska, 1976, p.1), em concordância com Tudor (1974), que defende os géneros, das categorias cinematográficas, são um conceito construído dentro de cada cultura ou sociedade. Para Tudor (1974), e com ele também com Siska (1976), os géneros não são uma ‘caixa’ na qual os críticos ‘arrumem’ as diferentes obras cinematográficas, mas uma classificação aplicada pelos espectadores, que identificam o filme segundo a sua experiência, visão e cultura (Siska, 1976, p.1). Assim, enquanto arte, o cinema é considerado uma manifestação do modernismo, identificado com a rutura dos modos de perceção tradicionais, considerando o género de filme artístico como narrativa modernista (Siska, 1976, p.2).

Isto é, à narrativa cinematográfica assistem as características presentes na narrativa modernista: subjetividade, ponto de vista, reflexividade e textura aberta, a par da intransitividade narrativa, distanciamento, fragmentação, diegese múltipla, intertextualidade e abertura (Siska, 1976, pp.2-3). O cinema é contemporâneo do movimento modernista (Bradbury, 1986) que privilegia o movimento e a mutação² expressa, desde logo, quer na literatura quer na pintura com o movimento impressionista. No mesmo sentido, Ieropoulos (2019) analisa a ligação entre o cinema e a poesia. O autor toma de Dulac³ a noção de narrativa cinematográfica como uma narrativa novelística, considerando o cinema como um meio de expressão paralelo à literatura, enfatizando o movimento que é intrínseco ao cinema, o autor estabelece a importância da inter-relação casual das ações (Ieropoulos, 2019). Tomando a perspectiva de Siska (1976) a inserção de filmes em diferentes géneros depende da perspectiva cultural, isto é, socorremo-nos da semiótica que nos permite analisar a especificidade cultural das representações e dos seus significados, descodificando práticas tais como gestos, roupa, escrita, fala, seja em suportes como a fotografia, o cinema ou a televisão (Turner, 2003, p.13). Tem-se,

² De acordo com Hauser: “(...) O domínio do momento sobre a permanência e a continuidade, a sensação de que cada fenómeno é uma constelação fugaz e jamais repetida, uma onda que desliza no rio do tempo, o rio em que ‘não se pode entrar duas vezes’, é a nossa fórmula a que o impressionismo pode ser reduzido. (...). A visão impressionista transforma a natureza num processo de crescimento e declínio. Tudo o que é estável e coerente dissolve-se em metamorfoses e assume o seu carácter inacabado e fragmentário” (Hauser, 1998, p.897).

³ Em “The Essence of the Cinema: The Visual Idea” (1987).

portanto, que o signo representa a mais pequena unidade de significação (leia-se de comunicação), no contexto sistémico de uma linguagem, é aberta a possibilidade de interpretação dos diferentes signos de cada expressão cultural e artística, ou de interpretação diversa de um mesmo signo de acordo com a cultura que o receciona (Turner, 2003, p.13).

Independentemente do tipo de signo linguístico ou da cultura e interpretação individual e subjetiva, todos os signos implicam uma representação e toda a representação encerra uma mensagem. A forma como essa mensagem é recebida pelo recetor, seja ele espectador, leitor ou ouvinte, depende de um conjunto de fatores (Turner, 2003,). Para Stuart Hall (1999b) o processo de comunicação, em ‘loop’, de envio e receção de mensagens – chamado *encoding/decoding* –, e todos os passos, desde a composição da mensagem à receção e perceção, têm determinantes próprios (Turner, 2003, p.73). Assim, a representação é sempre e inevitavelmente uma construção da realidade, em especial na comunicação visual que, pelas suas próprias características, dá, ao espectador, a sensação de estar a assistir a um espetáculo real – ‘impressão da realidade’ (Metz, 1974, p.4). Por seu turno, os signos visuais encerram uma codificação, oferecendo-se a uma descodificação (Turner, 2003, p.74). Esta codificação e descodificação pode ser mais ou menos evidente, mais ou menos direta, a significação tende a ser estereotipada e, como tal, de menor complexidade de descodificação.

A significação e os elementos que a compõem estão enraizados, no uso da cor, dos ângulos ou do som, assim, por exemplo, o antagonista distingue-se claramente do protagonista, pela ausência de cor, a ausência de luz, associados às trevas e ao mal, oposto ao bem, com representação no protagonista. Por outras palavras, determinada cultura incorpora códigos de significados que influenciam a perceção quer do autor quer do recetor (Andrew, 1984, p.33; Turner, 2003, p.75). Cumpre-nos verificar se, uma mesma mensagem (o sentimento de nostalgia, associado a viagens de autodescoberta), a sua receção (consoante a cultura em que cada indivíduo está inserido), e a sua transmissão (de acordo com o estilo próprio do estúdio que produz e do animador), variará (ou não) tendo em conta que cada cultura incorpora códigos de significados.

A semiótica traduz-se num conjunto de convenções que permite codificar, comunicar e decodificar, os significados, mensagens e sinais. O uso da semiótica nos estudos fílmicos permite identificar as expressões de códigos subjacentes a diferentes textos fílmicos (Kuhn & Westwell, 2012, p.344). A abordagem de Christian Metz (1974),

sobre a natureza dos códigos no cinema, permitiu concluir que alguns códigos diferem consoante o meio, como a edição, movimento de câmara ou iluminação (códigos cinematográficos), enquanto que podem operar tanto no cinema como em outros formatos mediáticos e culturais, como o figurino, gesto, diálogo ou caracterização (códigos fílmicos) (Kuhn & Westwell, 2012, p.344). Esta interpretação vai ao encontro da teoria de *encoding/decoding* de Stuart Hall, uma vez que depende da comunidade em que o indivíduo está inserido, para que estes compreendam o mesmo signo – ou a mesma mensagem – de formas diferentes.

Considerando que por signo se entende toda e qualquer unidade que signifique, isto é, que esteja em lugar de significado (Andrew, 1984), Umberto Eco (1976) defende a semiologia e a semiótica como área de estudo. Um signo pode apresentar-se sob a forma de palavras, imagens, sons, atos ou objetos, de cada vez que se estabelece como lugar de um significado, dependendo a interpretação da comunidade na qual o indivíduo está inserido (Chandler, 2007, p.13; Hall, 1999b).

Num texto fílmico, tanto as imagens como os sons encerram um significado e, portanto, abrem-se à descodificação, tendo presente a ideia de que o cinema é um meio de construção de não-verdades e de frações respeitando o pacto da suspensão da descrença tal como Coleridge (1817) o estabeleceu, funcionando como um meio humano de representação que é construído sob o olhar de quem o capta (Andrew, 1984, pp.20-21).

1.2 A Animação

Os textos fílmicos – *O Livro da Selva*, de Wolfgang Reitherman (1967) e *A Viagem de Chihiro*, de Hayao Miyazaki (2001) – pertencem ao género animação que torna visível e notória a fusão entre a arte e a tecnologia, quer ao nível do conteúdo quer da forma (Napier, 2005, p.11).

A animação define-se como uma variedade de métodos não fotográficos, que incluem o desenho à mão, a animação de silhueta, a animação tradicional (ou *drawn and cel animation*⁴), o trabalho de modelo (ou *stop-motion*) e a animação por computador para criação de imagens (Kuhn & Westwell, 2012, p.523). Pertence à cultura mediática⁵, está

⁴ O processo de *drawn and cel animation* consistia na criação de vários desenhos individuais (os *cels*) em diferentes fases do movimento da personagem para os alinhar com um fundo estático, criando a ilusão de movimento (Wells & Moore, 2016, p.159-160).

⁵ Entende-se, por cultura, a produção e circulação de sentido, significado e consciência, que serve como esfera da reprodução não de bens materiais, mas da própria vida (Hartley, 2004, p.51). É um termo multidisciplinar, tendo em conta a dificuldade encontrada em estabelecer uma definição que se aplique a todas as áreas da vida. Foi considerada como a procura pela perfeição espiritual, através do conhecimento

presente nos desenhos animados, mas também em anúncios publicitários, em filmes *live-action* e na internet (Napier, 2018). A animação tradicional representa a gênese da animação (Wells & Moore, 2016). A sua história é descrita como associada à história dos desenhos animados (*cartoons*) e com forte expressão na indústria de animação dos *Walt Disney Studios* (Wells & Moore, 2016, p.156) que acabaram por remeter para segundo plano outros percursos da animação (Kuhn & Westwell, 2012, pp. 523-527).

Os estudos da animação ainda estão na sua ‘infância’ quando comparados com os estudos fílmicos que apresentam, para alguns autores, maior diversidade de temáticas (Bendazzi, 2016; Husbands & Ruddell, 2019). Contudo, não deixa de se confirmar na definição mais ampla de texto fílmico, isto é, do ponto de vista narratológico, não temos uma distinção de fundo entre o texto fílmico de imagem real ou o texto fílmico com imagens animadas, antes, temos uma diferença de tecnologia e de suporte de um mesmo ato, o de contar uma história, a limite, o ato de narrar⁶. Assim, o cinema é uma forma de arte que permite contar histórias através de imagens em movimento, e contém um leque imenso de géneros⁷ e formatos (Fossatti, 2009). De acordo com Husbands & Ruddell (2019), a animação não tem conseguido promover o mesmo grau de interesse por parte da Academia, constituindo-se como área menos procurada, no conjunto dos estudos

e da prática das grades obras literárias, da arte e da música (Hartley, 2004, p.52). Segundo Hartley (2004), o termo foi aprimorado no final dos anos 1960, no que toca às abordagens marxistas, feministas e multiculturalistas: “culture is now seen as a determining, not just a determined, part of social activity, and therefore culture is both a significant sphere for the reproduction of social power inequalities and a major component of the expanding world economy” (Hartley, 2004, p.53).

As indústrias criativas, inseridas na cultura mediática, caracterizam-se como “those that take traditional creative talents in design, performance, production and writing, and combine these with media production and distribution techniques (for scale) and new interactive technologies (for customisation) in order to create and distribute creative content throughout the service sector of the new economy” (Hartley, 2004, p.43), tendo como papel o fornecimento de conteúdo para a nova economia do conhecimento. Estas indústrias necessitam de clusters interdisciplinares para potenciarem a sua criatividade e customização e não a massificação estandardizada. O autor atribui a expressão de “cottage industries” à música, animação, design, media interativa e entretenimento, pois são pequenos setores criativos que tiram proveito de pequenas e médias empresas e de freelancers criativos (Hartley, 2004, pp.43-44).

⁶ Para melhor compreender o ato de narrar, o autor Bal (2017) define o conceito de texto como um todo estruturado e finito composto por signos, dos quais fazem parte as unidades linguísticas (palavras e frases), as sequências e planos cinematográficos, e os pontos, linhas e manchas pintadas (Bal, 2017, p.5).

⁷ Hartley (2004) classifica o género como a categorização de textos mediáticos de acordo com características partilhadas, podendo ser aplicado a ficção, música, televisão e outros media. Uma análise baseada no género irá focar-se no produtor, no realizador ou na audiência dos textos. No lado dos produtores, o género é um meio de criação, pelas indústrias, de um produto facilmente identificado (por exemplo, a ‘fórmula’ de Hollywood que é valorizada em favor da criatividade). Para os realizadores, são meios manipuláveis para remeterem as suas visões pessoais. Por sua vez, as audiências usam o género de forma a decidir o que assistir, para interpretarem o texto, ou para decidirem o que sentir ou como se comportarem perante tal texto (Hartley, 2004, pp.96-97).

fílmicos que apresentam uma maior profusão de análises críticas qualquer que seja o género e formato, tendendo a ser um objeto de investigação privilegiado (Fossatti, 2009).

Ao analisarmos as suas origens, o desenho animado é o resultado de experiências feitas para obter imagens em movimento, em contexto cinematográfico, refletindo a essência da cultura greco-latina (Bendazzi, 2016, p.11). As primeiras imagens datam de 1798, com a criação da ‘lanterna mágica’ de Etienne Robertson (1763-1837); o primeiro desenho animado, transmitido por um projetor, data de 1908 – *Fantasmagorie*, de Émile Cohl⁸ (1857-1938), exibindo os princípios surrealistas – e permitindo, pela primeira vez, o cinema de animação a duas dimensões, afirmando-se como uma nova forma de arte (Wells & Moore, 2016, p.156-157).

Não sendo consensual uma caracterização da animação cinematográfica, concordamos com Fossatti (2009) quando defende que a animação é um género que se distingue por se afastar da realidade até onde a imaginação do animador o levar. Ou, de outra forma, suportando-se nas leis do metamorfismo universal⁹, sendo desenhado de raiz, podendo ser criado e transformado, livre das leis físicas e mais próximo das leis da fábula¹⁰ (Mckee, 1997, p.85). Telotte (2019, p.141) defende ser a animação um híbrido entre o real e o surreal, oscilando entre o familiar e o fantástico porque, simultaneamente, depende e viola as leis da natureza. O seu aparecimento possibilitou a construção de narrativas ficcionais e a criatividade das histórias: “é o universo mágico da construção narrativa responsável pelo encantamento, fator que promove a interação imediata com o público” (Rodrigues, 2011, p.2).

A animação é considerada uma arte interdisciplinar que encontra inspiração e auxílio no desenho, escultura, modelagem, performance ou dança, evidenciando o seu dinamismo, a construção de uma linguagem própria e distinta, que permite criar a arte do impossível, de cada vez que uma animação não representa um movimento reconhecível no mundo real, mas antes, cria um movimento artificial, isto é, se o texto fílmico de imagem real, reproduz o movimento real, o movimento que encontramos no texto fílmico

⁸ Pode dizer-se que Cohl deu o primeiro passo para a criação de uma nova linguagem, com a inovação que apresentou em *Fantasmagorie*, que possibilitou os primeiros passos da animação (Bendazzi, 2016, p.31).

⁹ “[in animation] the law of universal metamorphism rules: anything can become something else. Like [the genres] fantasy and science fiction, animation leans toward the action genres of cartoon farce (...); or high adventure (...); and because the youth audience is its natural market, many maturation plots (...); but as the animators of Eastern Europe and Japan have shown, there are no restraints” (Mckee, 1997, p.85).

¹⁰ As fábulas estão presentes na maioria dos textos narrativos, e exibem alguma forma de homologia, tanto na estrutura da frase como na comparação com a ‘vida real’. A maioria tem por base a lógica humana dos eventos (entendidos como algo natural para o recetor), da ‘vida real’, desde que não seja levada totalmente à letra (Bal, 2017, p.154).

de animação é uma construção que não pretende replicar a realidade e o movimento que lhe é intrínseco (Wells & Moore, 2016)¹¹. O todo visionado, no resultado final, é uma ilusão da realidade criada pelo animador, moldando-se a animação numa metamorfose completamente construída e produzida, que ganha vida através do movimento irreal (Husbands & Ruddell, 2019). Ao animador cabe dar vida a personagens, ações, sentimentos, pensamentos e emoções, fazendo da sua *performance* um ato de “bringing something into being” (Roe, 2019; Wells & Moore, 2016, p.142). Neste sentido, o animador já não está presente à história; se no texto fílmico de imagem real, o ator (pessoa física) se mantém na realização e permanece ‘impresso’ no suporte (seja película, analógico ou digital), na verdade, o animador faz-se presente como realizador, ‘ausentando-se’ da obra feita. O que distingue os dois formatos será a existência física (enquanto pessoa) do ator que, no filme de animação, não tem existência¹² – as personagens nascem dos esboços do animador – aqui ainda semelhante ao realizador na sua função de ‘*metteur en scène*’. Este é o sentido da expressão acima, de acordo com a qual, o animador trará algo (alguém) à vida.

O texto fílmico de animação é, ainda, distinto dos filmes *live action*. Se o filme de animação é produzido *frame a frame* e todo o universo que o espectador vê é construído sem tomar ponto de partida na imagem real ou na realidade, os filmes com imagem real são filmados em contexto das coordenadas newtonianas, com atores face a câmaras, num mundo ‘*profilmic*’, que existe mesmo, que é real (Husbands & Ruddell, 2019, p.6).

O cinema de animação oferece um vocabulário de expressão diferente e possibilita uma maior liberdade criativa, a par de um maior grau de controlo sobre a sua construção e resultado final, podendo ser operada de forma útil dentro do mundo físico e material da *live action* ou ainda oferecendo a possibilidade de representar uma realidade diferente ou de criar mundos governados pelos seus próprios códigos e convenções que se opõem radicalmente ao mundo real, assim alcançando a imaginação enquanto a “arte do impossível” (Wells & Moore, 2016, p.10).

¹¹ Ursula Heise constatou que o cinema de animação é o melhor meio para “open[ing] up a world being worked on by nonhuman agents in ways that resonate with environmentalist thought—all the more so if they are not simply presented as humans in another guise but inhabit modes of thought and being all their own” (Napier, 2018, p.188).

¹² Este paradigma é rompido com o filme “*Who Framed Roger Rabbit*” (1988), realizado por Robert Zemeckis. É um filme que combina a animação, a cargo de Richard Williams, com o *live action*, através da performance de atores. Esta obra cinematográfica foi o primeiro exemplo da coexistência destes dois géneros, permitindo as personagens desenhadas e as personagens vivas no mesmo *frame*, em simultâneo, o que ofereceu, aos criadores, novas possibilidades criativas para abrir novos horizontes na área dos efeitos especiais e técnicas de animação por computador (Bendazzi, 2016c, pp.105-106).

A animação tem como objetivo evocar e estimular uma resposta emocional no público, independentemente da linguagem visual e *design* que o animador imponha a sua obra e independentemente da faixa etária da sua audiência (Napier, 2011; Telotte, 2019). O aumento da heterogeneidade das audiências de animação demonstram que não tem como destinatário preferencial o público infantojuvenil (Fossatti, 2009; Husbands & Ruddell, 2019).

1.3 O Cinema e os Estudos Culturais: identidade cultural pelo/no cinema

Os estudos culturais são interdisciplinares, destacando a metáfora linguística como objeto de cultura, a noção de texto e textualidade como fonte de sentido e como fonte de poder cultural e representacional, o reconhecimento da heterogeneidade e da multiplicidade dos significados e do que vai para além deles. É, então, de considerar-se o cinema como ferramenta de disseminação da identidade cultural¹³ de um povo ou sociedade (Hall, 1999, p.105).

Dissanayake (1988) define a cultura como:

“as the system of meanings by which human beings externalize and communicate the significances that they attach to their own actions as well as those of others and to the environment that they inhabit” (Dissanayake, 1988, p.2).

A identidade cultural estabelece-se como o modo pelo qual esses sistemas de significados e simbolismos se aplicam num texto (Dissanayake, 1988, p.2)¹⁴. O que nos leva a considerar a validade de uma análise semiótica de um texto fílmico¹⁵, mesmo que animado¹⁶.

¹³ Os media são criticados pela sua responsabilidade na difusão de ideologias culturais das potências hegemónicas culturais, em particular as ocidentais (Hall, 1999).

¹⁴ O cinema asiático apresenta uma identidade cultural distinta da ocidental, mas com igual valor cultural. Para disseminar a força da cultura tradicional, os realizadores asiáticos estão a adaptar as suas obras de forma a tornarem o cinema num instrumento de comunicação para o estrangeiro, o que direcionou as sociedades asiáticas a uma imediata modernização como consequência do impacto do ocidente, pondo em causa as suas tradições e valores (Dissanayake, 1988, p.3-4).

¹⁵ O texto fílmico remete-nos para a organização da estrutura interna de qualquer filme, ou seja, um filme conceitualizado como um sistema de significados. Para a realização de estudos fílmicos, o texto fílmico foi associado a métodos estruturalistas e semióticos, em que os elementos do filme (forma narrativa e estilo) são comandados por um conjunto de regras, gramáticas ou códigos que podem ser aplicados através da análise textual (Kuhn & Westwell, 2012, pp. 968-969).

¹⁶ Os estudos cinematográficos adotaram uma abordagem estética, nos anos 1960, focados na especificidade do meio e da linguagem cinematográfica. Os estudos culturais ajudaram a influenciar o trabalho no cinema,

Na interpretação de textos fílmicos, a semiótica interpreta o som e a imagem como elementos integrados e integrantes de uma mesma unidade significativa¹⁷ (Turner, 2003, p.16), permitindo comparar conteúdos audiovisuais de culturas diferentes:

“viewing a film means interpreting it, seeing beyond the story and its assumptions to the director and his assumptions and to the culture behind both film and director and the assumptions that it holds” (Richie, 1988, p.19).

O cinema, como forma de arte, manifesta a sua identidade cultural através de três componentes: o *conteúdo*, que representa a experiência humana contida no filme; o *estilo*, mediante o qual o realizador expressa a sua visão cinematográfica; e a *visão*, pela qual o realizador projeta a sua visão do mundo e da sociedade (Dissanayake, 1988, p.4-5). A animação apresenta e representa as mesmas características de cultura popular enfatizando os aspetos visuais (Wells & Moore, 2016, p.6).

Assim sendo, o cinema e a animação são uma forma de expressão cultural e artística que, também, não deixou de impactar e moldar a cultura japonesa (Dissanayake, 1988, p.1). Apesar do ceticismo em relação à política cultural asiática, no pós-guerra, a cultura popular japonesa conseguiu chamar à atenção através da popularidade do *mangá* e do *anime*, para o lucro que traziam para o país, o que originou o fenómeno de ‘*Cool Japan*’ (Kawashima, 2018, p.19). O fluxo da cultura popular japonesa para os restantes países asiáticos e para o resto do mundo originou uma pesquisa, baseada no conteúdo, nas imagens e nas narrativas dos produtos culturais japoneses de forma a perceber o seu consumo local e o que isso implicaria para a identidade cultural local e formação da cultura asiática (Ibidem, p.20).

Anime é a expressão que refere a animação japonesa fílmica ou televisiva, e que inclui uma vasta diversidade de géneros. Teve origem na pintura budista japonesa em pergaminho e na impressão em xilogravura, que foram combinadas com as novas técnicas de desenhos animados que artistas ingleses e norte-americanos trouxeram, para o Japão, no final do século XIX (Kuhn & Westwell, 2012, pp.527-530). Com a modernização do

o que permitiu que se enraizassem nos estudos fílmicos, pois uma das tendências dominantes nesta área é o compromisso com o culturalismo (Kuhn & Westwell, 2012, pp. 777-779).

¹⁷ No campo da semiologia, Saussure destacou o facto dos signos deverem ser analisados do ponto de vista social por a linguagem ser uma instituição social e o sistema linguístico preceder o ato individual da fala, ou seja, a mensagem. Isto demonstra que, no cinema, a complexidade de significados aumenta porque esses signos são expressos através de imagens (Wollen, 2013).

Japão e a expansão dos meios impressos, os artistas japoneses começaram a produzir um tipo de desenho animado ‘híbrido’, que combinava técnicas tradicionais com as influências ocidentais, o que permitiu o aumento da popularidade deste gênero nos países do ocidente com *Astro Boy*¹⁸ (Kuhn & Westwell, 2012, pp.527-530). O conceito de *anime* surgiu nos anos 70 como uma abreviação japonesa da palavra ‘animação’, em inglês, e é um meio que apresenta vastas influências dos *cartoons* ocidentais, ao mesmo tempo que mantém as conexões com as tradições artísticas japonesas (Napier, 2011, p.226).

A grande rutura, relativamente ao ocidente, foi levada a cabo com *Akira* (1988), de Katsuhiro Ôtomo (1954 -), que propôs uma narrativa com forte cunho cultural japonês, enfocada numa leitura distópica, e apocalíptica, rompendo com as narrativas mais classicistas, nas quais apresentava sequências multi-narrativas¹⁹ (Wells & Moore, 2016, p.164). Miyazaki, Oshii e Shirow conseguiram competir, na utilização dos recursos, com os estúdios quer da Disney²⁰, da Dreamworks e ainda da Pixar (Ibidem, p.164).

A Disney foi considerada pioneira no emprego das técnicas e estilo utilizados na animação, influenciando diversas empresas, americanas e europeias. No início dos anos de 1930, pode comprovar-se a inventividade visual e a relação entre imagem e som na gramática cinematográfica, trazida pela animação da Disney. De acordo com Bendazzi, “Disney had the same impact on American animation that the discovery of sound had for the rise of the industry of cinema as a whole” seguindo modelos de produção que

¹⁸ Osamu Tezuka (1928-1989) é autor de *mangá* e animador, considerado um dos pais da animação japonesa. Criou a sua própria produtora, em 1961 – *Tezuka Osamu Production Dogabu*, mais tarde *Mushi Productions* – que deu origem ao *anime Astro Boy*, transmitido uma vez por semana, com episódios de trinta minutos, baseado na sua obra de *mangá* “*Tetsuwan Atom*” (1952-1968). A história centra-se num menino robot com superpoderes e com um enorme desejo de se tornar humano. Estreou em 1963 e foi o primeiro *anime* a passar na televisão japonesa, sendo que, no mesmo ano, foi transmitido nos Estados Unidos com o nome de *Astro Boy*, que se popularizou pelos países ocidentais (*Animation: Astro Boy*, n.d.; Bendazzi, 2016b, p.336).

¹⁹ A este propósito, “*Akira* is a dystopian epic set in a near-future Tokyo in which biker gangs, telekinetic mutants, resistance guerillas, messianic religious groups, and a corrupt and divided government clash against a devastated post-apocalyptic background” (Napier, 2011, p.230). É uma história complexa, mas que deixa o espectador extremamente envolvido no enredo desafiante e na animação. Na mesma década, no ano de 1984, também o filme *Nausicaä of the Valley of the Wind*, de Miyazaki, retratou temas como a destruição científica, o messianismo e os poderes sobrenaturais, mas num tom mais familiar que *Akira* (Napier, 2011, p.230).

²⁰ Faz-se notar que Miyazaki havia colaborado com a Disney para possibilitar a estreia do filme *Spirited Away* (em português, *A Viagem de Chihiro*) nos EUA, com a versão em língua inglesa (Wells & Moore, 2016, p.309). Em 1996, a editora Tokuma Shoten, da qual os estúdios Ghibli faziam parte, assinou um contrato com a Walt Disney Company para distribuição das suas obras a nível mundial, o que deu, à Disney, o direito de distribuição do catálogo da Ghibli. No entanto, a Ghibli manteve-se fiel às suas narrativas e implantou uma política rígida que impedia que a Disney procedesse a cortes nos seus filmes, de forma a torná-los mais ocidentais e, por sua vez, mais comercializáveis (Bendazzi, 2016a, p.216).

espelhavam a personalidade do próprio Walt Disney, o que contribuiu para o futuro da indústria da animação (Bendazzi, 2016c, p.101).

Optando por seguir um modelo de racionalização taylorista do trabalho, com equipas especializadas para cada setor (animação, *design* de cena, efeitos especiais, roteiros, coloração ou filmagem), normalizando o uso do *storyboard*, para planear e controlar, visualmente, o enredo do filme (Bendazzi, 2016c, p.101). A técnica de animação por *cels* foi a mais usada pela praticidade e eficácia que carregava, permitindo distribuir as tarefas entre as várias equipas de direção, cenografia, animação e coloração e polimento das células (Bendazzi, 2016c, p.110).

Outras empresas da indústria da animação seguiram o caminho da Disney, e implementaram a divisão do trabalho por departamentos, o que implicou a definição das características básicas de cada personagem – as figuras, dimensões e gestos de cada uma delas eram definidas num documento modelo que funcionava como referência para cada animador, de forma a não alterar a fisionomia ou personalidade da personagem, quando fosse atribuída a uma equipa diferente (Bendazzi, 2016c, p.109). Não só era importante manter a consistência da mesma personagem entre diferentes animadores, como era de grande relevância a uniformização de todas as personagens daquela marca²¹, o que, por um lado permitia a identificação imediata de um desenho animado como sendo da Disney, por outro lado, não exigiam um grande nível de perfeccionismo e detalhe entre elas²² (Bendazzi, 2016c, pp.109-110).

No entanto, isso não significava a falta de qualidade dos outros estúdios ou dos animadores não associados à Disney (Wells & Moore, 2016, p.181). As animações produzidas fora da esfera americana foram, de certa forma, marginalizadas na história da animação, o que resultou na negligência de animações importantes e, esteticamente diferentes, com simbólicas associadas a culturas nacionais não americanas e que retratavam perspetivas alternativas do modo social e cultural de se ser humano (Wells & Moore, 2016, p.181).

²¹ Um dos animadores da Disney, Preston Blair (1908-1994), deixou algumas sugestões para esse efeito, que permitem caracterizar os protagonistas da Disney através destes arquétipos: a personagem ‘fofa’ tinha de ter a fisionomia de uma criança e uma personalidade tímida; a personagem ‘maluca’ tinha de ter traços exagerados, como a cabeça longa, os pés grandes e o pescoço fino; a personagem ‘pateta’ tinha pescoço comprido, costas arqueadas, ombros curvos, nariz fino e braços longos; a personagem ‘pesada’ devia ter um tronco, peito e rosto grandes, braços compridos e pesados, mãos grandes e pernas curtas (Bendazzi, 2016c, p.110).

²² “Drawings were elementary, and the palette and background took no more from art history than a few suggestions from fairy tale illustration” (Bendazzi, 2016c, p.110).

2. NOSTALGIA

De acordo com Sedikides, Wildschut e Baden (2004, p.200-201) o termo nostalgia foi abordado pelo físico Johannes Hofer (1669-1752), em 1688²³, que o classificou como uma doença cerebral causada por algo demoníaco ou diabólico. O físico definiu-a como “as far as I am able to assume in the uncertainty of the thing, [nostalgia] is sympathetic of an afflicted imagination” (Anspach, 1934, p.381).

O termo provém do grego ‘*nostos*’ e ‘*algos*’ que combina o retorno a casa e o sofrimento insuportável, muito próximo do sinónimo inglês *homesickness* (Anspach, 1934; McCann, 1941; Sedikides et al., 2004). Assim, a nostalgia era vista como o sofrimento psicológico que causava (e era causado por) um doloroso desejo de regresso a casa (Holak & Havlena, 1998; Sedikides et al., 2004; Tannock, 1995). Hofer considerou, como sintomas proeminentes da nostalgia, o pensamento recorrente em torno do lugar a que chamamos casa, a melancolia, as insónias, a anorexia, a perda de sede, a fraqueza, a ansiedade, as palpitações e a sensação de falta de ar²⁴ (McCann, 1941; Wildschut et al., 2006). Também McCann (1941, p.179-180) concorda que as características intrínsecas à nostalgia são: o estar longe de casa; o forte desejo emocional de retorno a casa; a frustração sobre esse desejo; a falha destes mecanismos de fuga; e o despertar do comportamento emocional. Sedikides et al. (2004, p.201). Os investigadores fazem notar que, mais tarde, a nostalgia deixou de ser considerada uma doença mental, passando a ser encarada como um transtorno psiquiátrico, de certa forma relacionada com a melancolia²⁵.

Batcho (1995, p.131) defende que a nostalgia, sentida em determinado momento, depende do quão agradável está a vida de um indivíduo no momento presente considerado em comparação com o quão agradável foi o seu passado. Wildschut et al. (2006) argumentam que a nostalgia é uma emoção positiva ou que despoleta a felicidade (“like pride, nostalgia increases positive self-regard; and that, like joy, nostalgia generates

²³ Cf. “*De Hydrope Uteri*”, na Universidade de Basel (Anspach, 1934, p.376).

²⁴ Um estudo realizado por McCann (1941) envolveu 100 estudantes universitários que sentiam saudades de casa, e pôde concluir que a síndrome da nostalgia incluía experiências psicológicas desagradáveis, depressão e desespero. No entanto, estudos mais recentes mostram que os estudantes veem a nostalgia como algo diferente das saudades de casa. A nostalgia é vista como a ânsia do passado, é uma sensação calorosa, a saudade da infância, normalmente associada a memórias felizes (Sedikides et al., 2004, p.202); atualmente, tem sido vista como uma reação humana normal (Holak & Havlena, 1998, p.217).

²⁵ A este propósito, Hofer chegou a descrever um paciente que parecia fraco e a morrer, mas que a doença que apresentava era nada mais que um caso de nostalgia, cujo único remédio é o regresso à terra natal (*apud* Anspach, 1934).

positive affect” (Wildschut et al., 2006, p.989)). Não podemos deixar de referir a perspectiva de Sedikides et al. (2004, p.204), que consideram a nostalgia como uma emoção positiva e ‘agridoce’, tendo uma função indiscutivelmente importante para o ‘eu’, existindo um contraste entre o presente e o passado.

A nostalgia não é um simples sentimento relativo ao passado (Walden, 2019), pode resultar de se vivenciar uma rápida mudança no presente, que faz com que desejemos voltar a um passado mais calmo, ou a perda de conexão entre presente e passado que vemos como fundamental para moldar a nossa identidade pessoal e coletiva. A nostalgia pode ter vários ‘gatilhos’ que a desencadeiem, dependendo da(s) pessoa(s) e da(s) circunstância(s). Pode ser desencadeada por um estímulo ameaçador, como a morte de alguém, pode ser uma consequência de um estado psicológico desconfortável, como a tristeza ou a solidão, ou até mesmo uma resposta a estímulos casuais, como uma carta ou uma fotografia (Sedikides et al., 2004, pp.205-210).

A modernidade²⁶ desvendou a forma como, atualmente, vivenciamos a nostalgia, com o desenvolvimento dos meios de transporte, as viagens tornaram-se mais acessíveis e disseminou-se o ato de viajar, facilitando e dissipando o efeito nostálgico das saudades de casa, “modernity meant disdain for tradition and the old and, with this, the worship of novelty and the young. But progress also made people nostalgic for what had disappeared” (Cross, 2015, p.8).

O conceito de nostalgia consumista (“*consumed nostalgia*”), defendida por Cross (2015), revela-se centrada na micro identidade, unindo indivíduos dispersos em torno de

²⁶ Na sua obra, Bradbury e McFarlane (1986) consideram o início da Primeira Grande Guerra (1914-1918) como o marco para a modernidade e o seu desenvolvimento em todas as áreas da sociedade – arquitetura, *design*, pintura, literatura, física, sociologia e psicologia. Apresentam um catálogo de autores, ligados às artes, ciência e sociedade, para mostrar que, de facto, apesar da Guerra ter sido um ponto de viragem para o pensamento modernista, as ideias defendidas nesta era eram baseadas em modelos fundados no século XIX, e não no século XX – a passagem para os anos 1900 representa um salto temporal cultural que é característico de cada era de inovação, o que não significa que essa era seja consequência da viragem do século. Estas mudanças foram mais visíveis na Europa, que dominava o mundo tanto política como economicamente – de 1870 a 1913 a Grã-Bretanha, Alemanha e França detinham 60% do mercado mundial de bens manufaturados, e entre 1900 e 1910 a Alemanha dobrou a capacidade de produção de carvão, ferro e aço – aliado à revolução tecnológica que, no século XIX, teve um desenvolvimento tão grande que serviu de base à tecnologia do século seguinte. As únicas nações fora da Europa que usufruíam de verdadeira independência eram os EUA e o Japão, que possuíam as mesmas características que as sociedades europeias – urbanizadas, industrializadas, mecanizadas e uma vida moldada à rotina de fábrica e escritório. Os autores concluem que a inovação que originou a era modernista provém de pesquisas feitas no século XIX, considerando que o período pré-guerra é repleto de criatividade e originalidade, que provocou uma mudança na sensibilidade e consciência quando comparado com o Romantismo, o Renascimento ou a revolução científica do século XVII. No entanto, não sugerem, de forma nenhuma, que a inovação tenha estancado com o final da Guerra, mas sim que foi um impulso para os pensadores que já tinham partilhado os seus trabalhos no pré-guerra e vieram a mostrar a suas melhores criações nos anos 1920 e 1930 (Bradbury & McFarlane, 1986, pp.58-70).

objetos e bens efêmeros a que os sujeitos atribuem especial significado; preserva mais o simbólico do que o autêntico; consumidores respondem com maior facilidade aos estímulos de organizações como a Disney e à tentação da indústria de Hollywood; incentivam o regresso ao passado de cada um (infância) e não ao passado ancestral, oferecendo emoções como forma de refúgio pessoal fugaz que transmite conforto; consolidando as emoções especiais ligadas às memórias da infância moderna e consumista, seduzindo cada um a reencontrar-se com o seu passado (Cross, 2015, p.14-17).

2.1 A nostalgia no cinema

Os estudos visam perceber como aproximar os espectadores do passado, tornando-os testemunhas, em segunda mão, e levando-as a reconstruírem os acontecimentos (Cook, 2004, p.1-2), no que concerne à memória e à nostalgia, o cinema destaca-se ao propor uma dimensão mnemónica como representação ficcional da história e/ou como fonte de arquivo (Erll, 2011, p.136).

Hollywood utilizou esta estratégia para articular e codificar o passado cultural (Erll, 2011, p.137). Uma abordagem da nostalgia no cinema permite uma visão mais desafiadora, reconhecendo-a como uma condição regressiva impregnada de sentimentalismos, com vista a um ‘acordo’ com o passado permitindo, assim, aos indivíduos seguirem em frente (Cook, 2004, p.3).

No cinema, a nostalgia é utilizada para evocar sentimentos, experiências imersivas e uma conexão emocional no espectador (Oh & Kim, 2020, p.464). Pode dizer-se que os filmes geram a nostalgia levando o espectador a, posteriormente, envolver-se com o destino que é representado (Kim, Kim e Petrick, 2019, p.285). Para alcançar essa nostalgia pessoal e histórica, o cinema (e também o cinema de animação) recorre a elementos como a narrativa, os locais, as personagens, a cor, a iluminação e a música (Oh & Kim, 2020, p.464). As narrativas dos textos fílmicos, que vão sendo armazenadas nas memórias de cada um dos sujeitos, servem como vestígios nostálgicos do passado e encorajam-no a estabelecer conexões emocionais e simbólicas com cenas presentes nos filmes (Kim et al., 2019, p.284). A nostalgia torna-se, assim, uma componente essencial nos textos fílmicos, de cada vez que permite à audiência experienciar fortes sentimentos nostálgicos emocionalmente ligados aos conteúdos cinematográficos.

Com o conceito de nostalgia consumista, que se verifica no sentimento de saudade dos bens do passado que resultaram da experiência de viver numa sociedade capitalista

que toma foco no consumo, vem à luz que, o capitalismo proporcionou o consumo rápido no século XX, principalmente de bens ligados às Indústrias Culturais do entretenimento (música, cinema e televisão), tendo dado lugar à vivência de uma nostalgia consumista, que encontra, no consumo de produtos de entretenimento, a sede do prazer. Graças a esta cultura, é possível ver filmes ou ouvir músicas (que foram populares nas gerações anteriores), ‘recuperando’ essas memórias (Cross, 2015, pp.11-14)²⁷.

No âmbito da cultura de consumo, destaca-se o conceito de “*Disneyization*”²⁸. Surgindo no meio audiovisual – televisão e cinema – o seu forte impacto nos espectadores originou um domínio e disseminação da marca a outras áreas do entretenimento, nomeadamente o *merchandising* e os parques temáticos (Bryman, 1999), que transmitem nostalgia aos adultos que os visitam, o que pode induzir à difusão do fenómeno da “nostalgia cultivada”, que faz uso do consumismo, e oferece a possibilidade de uma peregrinação ao consumidor (Bryman, 1999, p.43, Cross, 2015, p.206). Muitas vezes, o local usado como cenário de um filme, torna-se num estímulo nostálgico para o espectador, que evoca as memórias da história quando visita esse local (Kim et al., 2019, p. 294).

A Disney, e em menor escala a Ghibli, adicionaram o poder de peregrinação à nostalgia consumista, permitindo a interatividade do mundo fantástico com a realidade presente na memória de cada um (Cross, 2015, p.217)²⁹. Considerando que a eficácia da nostalgia, formulada num filme, depende dos domínios de nostalgia definidos nesse mesmo texto fílmico, as memórias e a familiaridade com os locais do filme podem ser um fator determinante na escolha de destinos turísticos, uma vez que os filmes nostálgicos podem apresentar imagens positivamente familiares na mente do público (Cross, 2015; Kim et al., 2019).

Em relação aos produtos do estúdio Ghibli, os fãs destes filmes experimentam uma conexão emocional com a cultura tradicional japonesa e, para os espectadores menos

²⁷ Na era atual, a memória cultural depende da ação dos media, que desempenham um papel fundamental, tanto no nível individual como coletivo (Erl, 2011, p.113). As imagens do passado, que circulam na cultura da memória, são intrínsecas aos media e, por conseguinte, construções mediáticas, o que não as torna fabricadas e falsificadas, mas antes, proporcionam a condição de (re)surgimento da memória cultural (Erl, 2011, p.114).

²⁸ “*Disneyization*” é o processo “by which the principles of the Disney theme parks are coming to dominate more and more sectors of American society as well as the rest of the world” (Bryman, 1999, p.26), e compreende quatro aspetos: o tema, o consumo híbrido, o *merchandising* e o trabalho emocional (Bryman, 1999, p.26).

²⁹ Salienta-se, ainda, que os parques temáticos, enquanto elemento promotor de sentimentos nostálgicos, se revelaram também um fator impulsionador no turismo do cinema e facilitadores da compreensão da reconstrução de imagens mentais dos locais representados nos filmes (Kim et al., 2019, p.294).

familiarizados com essa cultura, verifica-se que a ligação poderá ser estabelecida pela curiosidade. Miyazaki³⁰ propõe, aos espectadores, um universo rico em cultura, um ambiente religioso, solidário, não industrializado e ‘amigo’ da natureza, expressando-se no sentido de não representar uma nostalgia consumista (Oh & Kim, 2020, p.467).

Quanto aos efeitos nostálgicos que o cinema de Hong Kong tem nos países asiáticos, especialmente na Coreia do Sul, verifica-se que, como as obras audiovisuais coreanas eram alvo de censura governamental, não tinham liberdade para a escrita de qualquer temática. Encontravam essas narrativas nos filmes chineses, que possibilitavam ao povo coreano, não uma nostalgia do passado, mas antes uma nostalgia de algo que não podia ser vivido por eles, preenchendo as lacunas das experiências não usufruídas (Kim et al., 2019, p.283).

Os irmãos Jacob Grimm (1785-1863) e Wilhelm Grimm (1786-1859)³¹ agregaram as histórias tradicionais nos contos de fadas, com personagens mágicas em reinos misteriosos e sobrenaturais – nos quais a Disney recolhe inspiração (Anderson, 2010, p.280). É nossa intenção, contribuir para clarificar se os produtos do estúdio japonês têm preferência pelos mitos, lendas ou folclore, enquanto o público americano e/ou ocidental prefere os famosos contos de fadas.

2.2 A nostalgia na animação

A nostalgia oferece percepções integrativas sobre as várias facetas do funcionamento humano (Wildschut et al., 2006, p.990), e, uma vez que o cinema é uma representação, será de aceitar que lhe preside a emoção. Nem sempre a mensagem é recebida pelo público da mesma forma: “what turns mere ‘movies about memory/the past’ into veritable memory films is often to be found not in the movies themselves, but instead in what has been established around them” (Erll, 2011, p.138).

³⁰ Hayao Miyazaki nasceu em 1941, em Tóquio, e é o cofundador do Studio Ghibli, juntamente com Isao Takahata, sendo reconhecido mundialmente pelo seu papel como animador, autor de *mangá*, realizador e escritor. Das suas obras, sob produção da Ghibli, destacam-se *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984), *My Neighbour Totoro* (1988), *Kiki's Delivery Service* (1989), *Princess Mononoke* (1997), *Spirited Away* (2001) – objeto de estudo deste trabalho -, *Howl's Moving Castle* (2004), ou *Ponyo* (2008). Miyazaki usa como temas, nas suas obras, a personagem feminina como heroína, o antropomorfismo, a mitologia e cultura japonesa, o ambientalismo ou a capacidade de voo (Odell & Blanc, 2019).

³¹ Mais conhecidos como irmãos Grimm, nasceram em Berlim e foram ambos escritores, académicos e poetas. O seu nome ficou, para sempre, associado aos contos de fadas infantis, que permitiram a sua popularização graças à compilação e apresentação de histórias tradicionais em forma de conto (Anderson, 2010).

A emoção está presente em muitos dos aspetos da vida humana. Figueiredo, Antunes e Coimbra (2014, p.829) defendem que a emoção é inseparável do mundo e do Homem, o que nos permite inferir que estará presente na narrativa fílmica, posto que esta se vincula à emoção e à representação das emoções. Os filmes com carga nostálgica fazem uso de estratégias cinematográficas para estimularem reflexões, nos espectadores, de questões de memória, história e identidade (Cook, 2004, p.4).

A teoria da transferência e a teoria da comunicação simbólica ajudam a explicar a transformação de valores simbólicos e significados de nostalgia, presentes no ecrã, codificados para permanecerem na memória (Kim et al., 2019, p.284). As experiências nostálgicas que são retidas no nosso cérebro, por este mecanismo de transferência, podem resultar em sentimentos positivos ou negativos, e essa combinação de sentimentos nostálgicos, causa um envolvimento e uma relação com certos aspetos de um filme, como as personagens, os cenários ou os locais (Kim et al., 2019, p.285). Na mesma senda, a teoria do cultivo que pressupõe que quanto mais tempo um indivíduo passa a assistir um conteúdo mediático, maior é o seu envolvimento emocional, resultando numa interação parassocial (Kim et al., 2019, p.285). Desta forma, ao assistir a conteúdos mais melancólicos e propícios à nostalgia, a reação natural é a transmissão desse sentimento para o espectador, ainda que por um curto período de tempo. Por fim, na perspetiva do ambiente social, constata-se que é o lugar no qual se vivenciam as sensações representadas. A ligação sensorial e sentimental entre texto fílmico e espectador permite consolidar o sentimento de nostalgia (Kim et al., 2019, p.286).

3. ESTÚDIOS DE ANIMAÇÃO

3.1 Estúdios Disney e contexto social

Inicialmente denominada *Disney Brothers Cartoon Studio*, a *Walt Disney Studios*, foi oficialmente criada pelos irmãos Walt Disney e Roy Disney, em 1923. O ano de 1927 marcou o início da produção de obras inteiramente animadas, com a criação da sua primeira personagem de animação *Oswald the Lucky Rabbit* (*Disney History*, s/d.). No entanto, acabaram por perder os direitos legais a essa personagem, o que os levou à conceção da personagem Rato *Mickey*³² (*Disney History*, s/d.; McGowan, 2018). Assim, a personagem estreou-se, em 1928, com a curta-metragem *Steamboat Willie* (*O Barco a*

³² Esta personagem apenas ficou pronta à terceira tentativa de desenho, e comportando já a sincronização com o som, que estava a revolucionar a indústria (*Disney History*, n.d.; McGowan, 2018).

Vapor), e ganhou, imediatamente, popularidade, iniciando o capítulo de produção da animação moderna. *Mickey Mouse* tornou-se o símbolo das novas possibilidades de produção de som nos filmes, e uma figura transitória para um novo começo da marca (*Disney History*, s/d.; McGowan, 2018).

Pouco depois, em 1929, a Disney iniciou a produção da série de filmes *Silly Symphonies*, que permitiu aos animadores explorarem horizontes que dependessem menos do humor do *Mickey* e mais das emoções, estados de espírito e música. Esta série serviu de preparação aos artistas para aperfeiçoarem e explorarem técnicas que os prepararam para o mundo do cinema de animação (*Disney History*, s/d.). Em 1934, surgiram as primeiras iniciativas de produção do primeiro filme de animação da empresa – *A Branca de Neve e os Sete Anões* – estreado em 1937, e que se tornou um êxito, alcançando o melhor resultado de venda de bilheteira de sempre até à data.

Assim que o estúdio começou a apostar nas longas metragens de animação, como *Pinóquio* (1940), *Fantasia* (1940), *Dumbo* (1941) e *Bambi* (1942), a Segunda Guerra Mundial levou a que a empresa perde-se o apoio dos mercados estrangeiros, ao mesmo tempo que surgiram dificuldades no financiamento das produções (*Disney History*, s/d.), situação de que a Disney só viria a recuperar, nos anos de 1950, altura em que alcançou grandes sucessos em termos de animação (*Disney History*, s/d.) Face à situação que se vivia, a Disney investiu no mercado televisivo direcionando os espectadores para uma maior complexidade textual, o que provocou um maior consumo de toda a marca Disney (McGowan, 2018, p.230).

Em 1967, com *O Livro da Selva* e *Os Aristogatos*, a Disney provou que, mesmo sem o seu criador³³, conseguia produzir grandes clássicos de animação. Nos anos 90, depois de apostarem noutras áreas³⁴, a animação voltou a alcançar grandes audiências, destacando-se *O Rei Leão* (1994), que provou uma enorme subida das receitas de bilheteira, e *Toy Story* (1995), que se tornou pioneiro no uso das técnicas de animação computadorizadas (*Disney History*, s/d.).

³³ Walt Disney (1901-1966), o fundador de *The Walt Disney Company*.

³⁴ Depois do falecimento de Walt Disney, a empresa começou a trabalhar em filmes educacionais, para a criação de uma subsidiária educacional em 1969; abriram a *Walt Disney World*, na Florida, em 1971, um resort composto pelo *Magic Kingdom*, bem como hotéis, parques de campismo, campos de golf, e centros comerciais; em 1983 a *Tokyo Disneyland* foi aberta ao público japonês, o que se comprovou como um sucesso imediato; em 1984 a Disney criou uma nova marca, a *Touchstone Pictures*, para responder às necessidades do público adolescente e jovem adulto; em 1983, a *Disney Channel* foi lançada como o canal televisivo da *Disney Company*; em 1989 foi fundada a *Hollywood Pictures* e comprada a *Wrather Corp.* e a estação de televisão KHJ (*Disney History*, s/d.).

A colaboração com a Pixar – estúdio de animação americano, fundado em 1979 e comprado pela Disney em 2006 – permitiu a estreia do *blockbuster* animado por computador *Monsters Inc.* (2001). Dois anos mais tarde, em 2003, a Disney conseguiu arrecadar mais de 300 milhões de dólares em bilheteira, com dois dos seus filmes, sendo um de animação³⁵ (*Disney History*, s/d.). Ao longo de nove décadas, a Disney cresceu de uma pequena empresa que produzia e realizava desenhos animados, para a marca que contém subsidiárias como a Pixar, Marvel, Lucasfilm ou 21st Century Fox, com áreas que vão muito além da animação, como os *live-action*, os parques temáticos, o *streaming* ou o *merchandising* (*Disney History*, s/d.).

O reconhecimento que a Disney alcançou deu lugar ao “Universo da Disney”, consistente nos seus valores, personagens e temas. Os mais recorrentes são a fuga e fantasia, a inocência, o romance e a felicidade, os estereótipos sexuais, o individualismo e a reinvenção de contos populares (Bryman, 1999, p.28). Em 1940, com o filme *Fantasia* (vencedor de Óscar), a Disney mudou a técnica de animação, tornando-se um marco na sua história da animação. O uso da abstração, em vez da representação realista, permitiu exibir as capacidades técnicas de luz e cor, que eram “like animated fireworks or visualized emotions” (Telotte, 2019, p.143).

3.2 Estúdios Ghibli e contexto social

O Studio Ghibli³⁶ foi fundado pelos realizadores Isao Takahata e Hayao Miyazaki e pelo produtor Isao Suzuki, em 1985, com a ajuda financeira da editora *Tokuma Shoten*, depois do sucesso do filme *Nausicaä do Vale do Vento* (Napier, 2011; *Studio Ghibli History*, 2017). O seu objetivo era a animação realista e de alta qualidade, focada na representação psicológica dos seres humanos e com poder expressivo, repleto tanto de alegria como de tristeza.

Miyazaki trabalha, essencialmente, no mundo da fantasia e na criação de novos universos, prefere técnicas de animação tradicionais, não define as suas personagens com os conceitos de ‘herói’ e ‘vilão’, e tem protagonistas femininas independentes. Já Takahata prefere adaptar as suas narrativas a partir de trabalhos literários, passados no

³⁵ *Piratas das Caraíbas: A Maldição do Pérola Negra* (2003) e *À Procura de Nemo* (2003), da Disney-Pixar.

³⁶ O nome “ghibli” tem origem numa palavra italiana que significa o vento quente do deserto, e pretendia representar o estúdio como um novo vento que sopraria sobre a indústria de animação (*Studio Ghibli History*, 2017).

Japão e com referências à cultura japonesa – folclore, poesia, criaturas mágicas e História (Odell & Blanc, 2019).

A colaboração dos realizadores na Ghibli originou o primeiro filme de animação, *O Castelo no Céu* (*Castle in the Sky*, 1986), um ano depois da criação do estúdio (*Studio Ghibli History*, 2017). Seguiram-se *My Neighbor Totoro* (1988) e *Grave of the Fireflies* (1988), realizados por Miyazaki e por Takahata, respetivamente. Os lucros do filme *My Neighbor Totoro* foram altos e a recetividade por parte do público permitiu o *merchandising* das personagens, tornando-as, em 1991, o *logo* da marca Ghibli (*Studio Ghibli History*, 2017). Apesar das dificuldades do estúdio ao produzir duas obras simultaneamente, a produção de duas longas-metragens tornou o nome do estúdio conhecido na indústria cinematográfica japonesa (*Studio Ghibli History*, 2017).

Em 1993, a Ghibli tornou-se num estúdio com todos os departamentos necessários a uma boa produção para animação (fotografia, desenho, arte, acabamento, filmagem, entre outros) (*Studio Ghibli History*, 2017). Mais tarde, apesar de manterem a técnica de pintura à mão, a pintura digital foi introduzida, nas produções do estúdio, com a criação de *A Princesa Mononoke* (1997) (*Studio Ghibli History*, 2017).

A Ghibli tem conseguido captar a atenção de uma audiência diversa, e tem contribuído para aumentar a reputação do *anime* enquanto meio artístico, provando o sucesso da união dos conceitos arte e cinema, pois “the remarkable films of Studio Ghibli show, without a shadow of a doubt, that cinema can be art” (Napier, 2011, p.234; Odell & Blanc, 2019).

As produções Ghibli destacam-se pela profundidade dos seus componentes, em particular os filmes realizados por Miyazaki (também conhecido como *Miyazakiworld*) (Napier, 2018, p.33). Abordam conceitos como a tecnologia no Japão medieval e a cultura consumista do presente, através de cenários fantasiosos, desde florestas mágicas a balneários de deuses (*Princesa Mononoke* – 1997 – e *A Viagem de Chihiro* – 2001) (Napier, 2011, p.234), destacando como temas e motivos: o ambientalismo; a capacidade de voar; as crianças; o antropomorfismo, zoomorfismo e metamorfose; o clima; a infinidade de mundos; a mitologia japonesa; a comunidade social; as influências europeias; e a cultura japonesa (Odell & Blanc, 2019)³⁷.

³⁷ O ambientalismo pretende mostrar ao espectador a forma como o ser humano interage com a natureza, e que o meio ambiente é uma coleção viva de diferentes seres interligados. Este é um dos temas principais, que permite tirar conclusões diferentes: *My Neighbour Totoro* retrata a harmonia que resulta do respeito pela natureza, e *A Princesa Mononoke* mostra o lado destrutivo da coexistência da natureza com o ser humano. A capacidade de voar transmite a sensação de liberdade à personagem e ao animador. É usada em

3.2.1 Contexto de desenvolvimento do cinema japonês

No Japão, à semelhança do que sucedeu em outras culturas, o cinema e a televisão sempre tiveram uma relação de rivalidade, em que um meio tentava moldar o outro à sua visão (Gerow, 2011, p.213). O cinema japonês, que se dirigia às *massas*, começou por interligar a tradição e a modernidade, e abordar dois grandes géneros – o drama de época e o drama social moderno (Dissanayake, 1988, p.3, p.15). Os anos 30, do século XX, foram considerados a primeira ‘*golden age*’ do cinema japonês, temporalmente próxima da Hollywoodiana³⁸ (Gerow, 2011, p.217). A verdadeira ‘*golden age*’ japonesa teve início nos anos 50, do século XX, com as obras dos realizadores Yasujirō Ozu, Kenji Mizoguchi ou Akira Kurosawa. Aquele período representou a combinação da cultura nativa com as influências ocidentais, em particular as trazidas da cultura americana, alemã, francesa e italiana, destacando-se a sensação de liberdade (Dissanayake, 1988, p.16).

A Segunda Guerra Mundial teve um profundo impacto no estilo cinematográfico japonês. Em 1935, a *Greater Japan Film Association* foi criada pelo governo e por funcionários da indústria cinematográfica, para promover o cinema e, ao mesmo tempo, controlar o que o Japão transmitia para o exterior (Gerow, 2011, p.217-218)³⁹. No período

máquinas voadoras, como o dirigível em *Kiki Delivery's Service*, e em criaturas voadoras, como o dragão de *A Viagem de Chihiro*, e servem de metáfora para a dor do crescimento. As crianças aceitam o mundo fantástico mais facilmente (*A Viagem de Chihiro*) e estão mais abertas à aventura e perigo (*Porco Rosso*). Ter uma criança como personagem principal permite que os espectadores mais jovens se identifiquem com o filme, e que os mais velhos revivam o retorno à infância (nostalgia). O antropomorfismo (animais com características humanas, como em *Kiki's Delivery Service*), zoomorfismo (personagens com forma de animal, como em *A Viagem de Chihiro*) e metamorfose (assumir outra forma que não a sua, como em *Howl's Moving Castle*) são utilizados de maneira subtil, e atribuem significado e carácter aos filmes. O clima desempenha um papel importante na estética, na emoção e no tema dos filmes. Muitas vezes, a sua utilização acompanha os sentimentos das personagens (*My Neighbour Totoro*). A infinidade dos mundos é representada através de mundos fantasiosos dentro do mundo real, ao qual os humanos estão oblívios (*Howl's Moving Castle*). A mitologia japonesa aparece nos filmes através da religião japonesa (*Shinto*), que consiste na crença de que os espíritos e os deuses estão presentes em tudo, resultando na harmonia do ser humano com a natureza (*kamis*, os espíritos que residem nas coisas, em *A Princesa Mononoke*). A comunidade social reflete o sentido de comunidade que os animadores tentam incluir nos seus filmes (*A Princesa Mononoke*). As influências europeias serviram de inspiração para o desenho de muitas personagens e cenários (cenário de *Porco Rosso*). A cultura japonesa está presente em muitos comportamentos e ações das personagens (como a família a tomar banho em conjunto, em *My Neighbour Totoro*), e os animadores conseguiram manter presente os costumes, as práticas, a comida, a roupa e a etiqueta, mesmo perante a hegemonia ocidental (Odell & Blanc, 2019).

³⁸ A ‘*golden age*’ Hollywoodiana refere-se aos filmes produzidos entre as décadas de 1920 e 1960.

³⁹ A criação desta associação incentivou, adicionalmente, a exibição de filmes culturais, o que se revelou benéfico para o cinema documental e para o cinema de animação, que estava a ser oprimido pela Disney (Gerow, 2011, p.218).

da II Guerra Mundial, a animação cinematográfica assumiu-se como veículo de propaganda⁴⁰ (Napier, 2011, p.227).

Com a chegada dos anos 60 do século XX, a televisão ganhou a atenção dos espectadores japoneses, tornando-se o principal meio de entretenimento de *massas*, impactando a indústria fílmica (Dissanayake, 1988, p.16). Depois deste *boom* da televisão, o cinema comercial explorou diferentes tipos de representação para se distanciar das produções televisivas, mas acabou por se afastar do público de massas, enveredando por um caminho menos comercializado (Gerow, 2011, p.223-224).

A ‘*New Wave*’ (1950-1970), do cinema japonês, permitiu combater a crise cinematográfica e o desinteresse pelo cinema, que se sentia à época, através da promoção de jovens realizadores que desenvolveram a indústria, em especial o cinema artístico (Dissanayake, 1988; Gerow, 2011). Os anos de 1970 ficaram marcados pela animação, que se tornou uma tendência, com enredos mais direcionadas para adultos e mais complexos, enquanto que o cinema se mantinha mais ligado à televisão⁴¹ (Napier, 2005, p.17). Apesar da ‘*New Wave*’ ter surgido com os novos realizadores que exploraram novos temas e formatos, a produção excessiva e falta de investimento de tempo e dinheiro impediu a inovação na indústria (Dissanayake, 1988, p.17; Gerow, 2011, p.220).

O cinema de animação japonês – ou *anime* – apresenta um caso muito particular, porque tem, associada, uma cultura própria. Globalmente, começou a ganhar-se consciência deste fenómeno nos anos 80 e, no início século XXI, pôde afirmar-se que o *anime* se tornou omnipresente e parte crucial e *mainstream* da cultura popular japonesa, ao contrário do que acontece com os desenhos animados no ocidente (Napier, 2005, p.6; 2011, p.226). Apesar de, no começo da sua internacionalização, ser rececionado com conotações negativas – como adição, violência e sexo – foi considerado uma forma de entretenimento, uma fonte de lucro e esteticamente atraente, apresentando-se como uma alternativa à hegemonia da cultura popular americana (Napier, 2011, p.226).

⁴⁰ A animação assumiu o papel de propaganda, durante a Segunda Grande Guerra, com os dois filmes *Momotarō no Umiwashi* (Mitsuyo Seo, 1943) e a sequência *Momotarō no umi shimpei* (Mitsuyo Seo, 1945), baseados no herói popular do folclore japonês Momotarō. São dois *animes* de fantasia, o primeiro sobre o ataque de Pearl Harbor, e o segundo sobre a ocupação de Singapura pelo Japão. Apesar de ambos os filmes se focarem na guerra e servirem para mostrar o ‘melhor do Japão’, as personagens não transmitiam o medo e o ambiente bélico, mas sim uma ‘fofura’ característica do *anime*: “the subject of both works was war, the characters are all cute animals – clearly influenced by Disney’s fantasy iconography” (Napier, 2011, p.227).

⁴¹ Graças à convergência de géneros e formatos, que se influenciam mutuamente – quer no suporte televisão quer no suporte cinema.

O *anime* desempenha um papel significativo na sociedade japonesa, não só como forma de entretenimento, através da estética colorida, que funcionava como fuga ao cenário de guerra, mas também na recuperação económica do Japão, revelando-se um refúgio criativo para a sociedade cada vez mais competitiva e pressionada (Napier, 2011, p.227). Géneros como fantasia e ficção científica escolhem a animação para se expressarem, e o *anime* aproveita-os para abordar temas mais controversos, que são mais difíceis de concretizar com o cinema *live-action* (Napier, 2018, p.187-188).

3.3 Disney vs Ghibli

Em 1917, foi produzido o primeiro filme de animação japonês tendo sido utilizada a técnica dos recortes de imagens em papel (*kiri-e*) feitos a partir de blocos de madeira; só após a década de 1930 é que os animadores japoneses começaram a usar a técnica de *cel animation*, que as produtoras ocidentais já tinham adotado, nos anos 30 (Napier, 2011, p.227). Existe uma nítida diferença entre a animação americana praticada pela Disney e o *anime* japonês da Ghibli, a nível de *design*, conteúdo ou técnicas de animação. Enquanto os desenhos animados da Disney eram, preferencialmente, concebidos sob a técnica de *cel animation*, o *anime* começou com técnicas de pintura em pergaminhos e impressões em xilogravura⁴².

Mais tarde, com a modernização das técnicas, o Japão começou a combinar as inovações ocidentais com as suas tradições, criando uma técnica de animação híbrida (Kuhn & Westwell, 2012, pp.527-530). Desde o primeiro *anime* a estrear no cinema japonês, em 1917, até à década de 1930, o conteúdo da animação japonesa e americana não apresentava grandes disparidades, ambos com tendência para a comédia, fantasia ou contos de fadas e folclore (Napier, 2011, p.227). Mais tarde, depois da II Guerra Mundial, a animação japonesa passou a apresentar o realismo psicológico, o mundo sombrio e apocalíptico, e as chamadas personagens ‘cinzentas’ (nem heróis nem vilões). Contrastava com os *blockbusters* americanos que se socorriam de efeitos especiais ou romances convencionais, com finais felizes previsíveis. A escolha de uma animação mais violenta e apocalíptica, não só fornecia uma alternativa escapista da pressão vivida na sociedade japonesa, como atraía espectadores estrangeiros (Napier, 2011, p.236).

Na década de 1960, a animação japonesa era de produção mais acessível quando comparada com a americana, porque não requeria o desenho de tantas células (Napier,

⁴² Uso da madeira como base para transferir a imagem para o papel.

2011, p.232). Este detalhe técnico originou uma diferença no estilo de animação entre os dois países, tornando a animação japonesa menos fluída que a da Disney:

“With less ability to do subtle facial expressions, animation artist concentrated on the eyes, leading to the distinctive anime “look” of many characters who expressed their feelings through their large liquid eyes. Western viewers have also often commented on what they see as the Caucasian features of many anime and manga characters, and it is true that, early on, Japanese animators were heavily influenced by such Western cartoon icons as Betty Boop or, in the case of Matsumoto Leiji’s Battleship Yamato series, by the style of French actresses” (Napier, 2011, p.232).

Em 1996, a Ghibli tomou um passo que lhe permitiu expandir-se para os Estados Unidos, fazendo uma parceria com a Disney, que passaria a ser a sua distribuidora naquele país⁴³ (Alpert, 2020; *Studio Ghibli History*, 2017). Contaram com a ajuda de Steve Alpert, chefe da divisão internacional da empresa de animação americana, que trabalhou em colaboração com Miyazaki, Suzuki e Tokuma. Enquanto distribuidora da Ghibli, nos EUA, a Disney aproveitou esta oportunidade para ‘corrigir’ e ocidentalizar questões que não fossem tão facilmente aceitas pelo público americano⁴⁴.

A Disney deteve a licença de distribuição dos filmes da Ghibli, nos EUA, por mais de quinze anos (Spiegel, 2020). Após o lançamento de *A Princesa Mononoke* não ter corrido exatamente como o estúdio japonês desejava, o lançamento de *A Viagem de Chihiro* (2001), nos EUA, ficou a cargo de John Lasseter, da Pixar⁴⁵. Lasseter considera que Miyazaki foi o primeiro animador que conseguiu realizar um filme de animação com

⁴³ Esta colaboração levou a discussões entre os estúdios, resultando em contratos com barreiras legais que protegessem o enredo original (Alpert, 2020).

⁴⁴ Como a alteração do nome de personagens, para serem mais facilmente pronunciadas pelo público ocidental, ou o preenchimento de silêncios com falas que não pertenciam ao original: “[Disney] filled silences with dialogue that wasn’t in the original script. They added plot points to fill out storylines they found unclear. They changed names to make them sound more American. And they made the kind of translation mistakes that review by a native speaker would have corrected” (Alpert, 2020).

⁴⁵ A *Pixar Animation Studios* é um estúdio de animação por computador, fundado por Edwin Catmull e Alvy Ray Smith, em 1986, mas em 1979 a Pixar já existia como pertencente à divisão de computadores da Lucasfilm, de George Lucas. Em 2006, foi comprada pela *Walt Disney Company*, tornando John Lasseter no diretor de criação da *Walt Disney Animation Studios* e Edwin Catmull no presidente Pixar e da *Walt Disney Animation Studios*. Das longa-metragens que já produziram, e são bastante familiares ao público, destacam-se *Toy Story* (1995), o primeiro filme animado por computador no mundo, *Monsters, Inc.* (2001), *À Procura de Nemo* (2003), *Os Incríveis* (2004), *Carros* (2006) e, mais recentemente *Soul* (2020).

um público alvo tão abrangente em termos de faixa etária (Spiegel, 2020). Apesar do seu inquestionável sucesso no Japão (sendo, até à data, o filme com maior valor de vendas, no país), nos EUA não se verificou o mesmo, porque a Disney não se dedicou a promovê-lo⁴⁶ (Spiegel, 2020).

Apesar dos sucessos e dos marcos cinematográficos que a Ghibli alcançou nos EUA, mesmo sob a distribuição da Disney, foi difícil promover e chamar a atenção dos americanos para filmes de animação, esteticamente e com narrativas diferentes dos contos de fadas da Disney, tornando todos os seus novos lançamentos, instáveis (Spiegel, 2020). Os filmes do estúdio japonês contrastam com os do estúdio americano na medida em que não existe uma ‘*cute-ification*’ da natureza⁴⁷ (Napier, 2018, p.189).

A relação Disney-Ghibli chegou ao fim, em 2013, sem que os estúdios Disney conseguissem os direitos de transmissão digital dos filmes japoneses, nas suas plataformas (Spiegel, 2020). O novo serviço de *streaming Disney Plus* não tem qualquer evidência de que a empresa japonesa alguma vez lhe tenha pertencido: “no matter how much its creative team adored Hayao Miyazaki, Disney was never really able to stomach Studio Ghibli” (Spiegel, 2020)⁴⁸.

A diferença que marca o *anime* contribuiu para a sua propagação na cultura ocidental, que apreciam o trabalho artístico, a exploração de vários tipos de romance, e os enredos mais complexos e desafiantes, salientando-o como mais criativo, estimulante e original do que a indústria fílmica de Hollywood (Napier, 2005, p.9, 2011, p.236).

A animação americana foca-se muito no público infantil com um tom cómico, enquanto que a japonesa apresenta como elementos centrais a complexidade moral, a subtilidade psicológica e a disposição para aceitar a fatalidade da existência humana (Napier, 2011, pp.233-236), o que vai ao encontro da definição de conto de fadas de Tolkien⁴⁹. Tendo em conta que os teóricos inserem o conto de fadas (subgénero) dentro do género literário do fantástico, para Tolkien, o conto de fadas situa-se num universo mágico e maravilhoso, localizado num território longínquo, com elementos sobrenaturais, criaturas mágicas e fantásticas, que vivem em perigo iminente, e segue a lógica narrativa

⁴⁶ Embora as audiências no ocidente não tenham sido notáveis, o filme ganhou o Óscar de Melhor Filme de Animação, tornando-se no pináculo da relação entre Disney e Ghibli (Spiegel, 2020).

⁴⁷ Pode verificar-se ao visualizar, por exemplo, *Bambi* e *A Princesa Mononoke*, em que as técnicas de desenho e animação divergem em estilo, cores e personificação das personagens (Napier, 2018, p.189).

⁴⁸ Mais recentemente, em 2019, a Ghibli mudou a sua política e vendeu os direitos de transmissão dos seus filmes em plataformas digitais à Netflix, permitindo a sua visualização em países fora dos Estados Unidos, incluindo Portugal (Spiegel, 2020).

⁴⁹ No ensaio “*On Fairy-Stories*”, publicado em 1947.

do aparecimento de obstáculos no percurso do herói, que o irá sujeitar ao confronto com o(s) vilão(ões), com recurso à magia, e que culmina na superação da tarefa e no retorno a casa (Sousa & Ponte, 2015, p.73). Tolkien partilha da ideia de que os contos de fadas não se destinam somente ao público infantojuvenil. Assim, os contos de fadas têm como princípio o mundo imaginário, o que permite à audiência ‘viajar’ para a narrativa que é criada no imaginário da história, que permite ao espectador identificar-se com o percurso do protagonista no mundo fantástico e mágico (Sousa & Ponte, 2015, p.74).

4. OBJETO DE ESTUDO

4.1 Tipo de investigação

O presente estudo tem como principal objetivo perceber de que forma a nostalgia é retratada na animação, tendo em conta tratar-se de dois filmes criados no seio de duas culturas opostas. Em nenhum momento da investigação é pretendido generalizar os resultados encontrados nos dois filmes para as restantes obras dos estúdios ou para o restante tipo de animação de cada cultura. A motivação para realização deste estudo é a de incentivar a discussão em torno da temática do sentimento de nostalgia.

Para responder a esta problemática, foi desenvolvida a seguinte pergunta de partida: “Que conclusões se podem tirar da leitura semiótica dos textos fílmicos *O Livro da Selva* e *A Viagem de Chihiro*, sob o conceito de nostalgia, produzidos pelos estúdios Disney e Ghibli?”

De modo a responder à questão de partida, foram definidos os objetivos para a investigação: a) analisar que símbolos contribuem para retratar o conceito de nostalgia, nos textos fílmicos em análise; b) verificar se, nestes dois textos fílmicos, oriundos de contextos culturais diferentes, o conceito de nostalgia verifica (ou não) diferenças na sua representação; c) evidenciar e refletir criticamente em torno da representação da nostalgia nos diferentes elementos técnicos constitutivos dos dois textos fílmicos.

Como metodologia de trabalho, foi escolhida a abordagem interpretativista do tema. Pressupondo uma leitura e interpretação dos principais temas adjacentes ao conteúdo do trabalho, seguida de uma reflexão do ponto de vista interpretativo do analista. Baseia-se na interpretação pessoal do investigador, sob o fenómeno a analisar e com base nas referências recolhidas numa primeira fase, nomeadamente, os estudos da narrativa. O papel do investigador passa pela interpretação dos elementos que se propõe a analisar,

recorrendo às suas experiências, vivências e sentimentos, que permitem transmitir o seu olhar sob o fenómeno em análise.

Fazer uma análise fílmica implica a decomposição e a posterior interpretação do que foi decomposto. Só ao ‘dessecar’ as diferentes imagens do filme é que se consegue abrir caminho para analisá-las e estabelecer relações entre eles e com elementos fora do filme (Penafria, 2009, pp.1-2). Posto isto, a técnica que melhor se aplica à investigação é a leitura semiótica, através da construção de uma grelha de análise que permite reunir, analisar e interpretar os símbolos escolhidos. A análise fílmica é um aspeto crucial nos estudos cinematográficos, pela necessidade de perceber quais as especificidades de cada filme e as semelhanças que existem entre vários filmes. A autora apresenta quatro formas de análise fílmica, das quais a análise textual, a análise de conteúdo, a análise poética e a análise de imagem e som (Penafria, 2009, p.9). Como referência para o presente trabalho, foram escolhidas a análise textual e poética por evidenciarem maior pertinência perante os objetivos propostos. A análise textual parte do princípio que o filme é um texto que vai ser decomposto em várias unidades, analisando apenas os elementos da narrativa e os códigos do texto (Penafria, 2009, p.5-6), excluindo os elementos visuais, baseado na abordagem de Christian Metz⁵⁰ (1931-1993). Metz atribui três códigos aos filmes: os perceptivos (o espectador identifica os objetos no ecrã), os culturais (o espectador decifra o que vê no ecrã de acordo com as suas bases culturais), e os específicos (o espectador interpreta o que vê a partir de recursos cinematográficos) (*apud* Penafria, 2009, p.6). A análise poética, de Wilson Gomes⁵¹ (2004), implica a explicação dos efeitos que a experiência fílmica proporciona nos espectadores (identificando as sensações, sentimentos e sentidos provocados), e a partir daí, compreender qual a estratégia dos autores dos filmes para provocar esses efeitos na audiência. Para Gomes (2004), os filmes podem ser entendidos sob três pontos de vista diferentes, quanto à sua estratégia: como composição estética (provocam efeitos na sensação), como composição comunicacional (com efeitos de sentido, para marcar um ponto de vista ou mensagem), ou como composição poética (produz sentimentos e emoções no público) (*apud* Penafria, 2009, pp.6-7).

⁵⁰ O estudioso francês Christian Metz desenvolveu o sistema de estrutura narrativa *Grande Sintagmática (Grand Syntagmatique)* que permite analisar filmes através da categorização de cenas.

⁵¹ No artigo, de 2004, “*La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico*”.

Foi utilizado um trabalho de investigação que serviu de base à nossa metodologia. O estudo de Wendy Williams⁵² (2020), teve como amostra uma turma de vinte alunos inscritos no curso Studio Ghibli Films. O estudo era de cariz qualitativo e pretendia aumentar as experiências cinematográficas dos alunos e incluir os estudos da animação no plano académico. Com esta investigação, a amostra desenhou nove formas de interpretação dos filmes, que permitissem visualizá-los como: narrativas, composições multimodais, artefactos históricos ou culturais, materiais transformados, criação de um realizador, objetos de valor, conversas entre textos, comentários, e experiências pessoais. De todas as novas formas de interpretação de filmes de animação descobertas pelos alunos, interessa-nos as construções visuais simbólicas (“greedy parents transforming into pigs, bridges and tunnels representing passages between worlds, and ladders and mountains signifying obstacles” (Williams, 2020, p.643)), inseridas na composição multimodal, tomando particular atenção aos signos e símbolos presentes em cada análise, sejam eles relacionados com a cor, o som, a música ou os objetos, e a animação como artefacto cultural (“characters “working hard and being polite,” noticed that Chihiro “said thank you a lot and bowed her head to people,” observed “spirits/deities from Japanese myths/folklore” (Williams, 2020, p.643)).

4.2 Instrumento de recolha de dados

O instrumento de recolha de dados estabeleceu-se numa grelha de análise, desenhada para alojar o conjunto de símbolos referentes aos dois objetos de estudo. Optou-se por construir uma grelha de análise específica, na qual constam os seguintes aspetos: a identificação do símbolo em questão, seguida da definição e o significado de cada um, maioritariamente segundo o *Dicionário de Símbolos* de Chevalier e Gheerbrant (1982), a forma como o símbolo foi trabalhado na narrativa cinematográfica, e o tipo de tratamento audiovisual. Esta recolha resultou num conjunto de vinte e cinco símbolos, presentes nos objetos de estudo. A escolha dos símbolos teve como base a sensação de nostalgia que provocava no analista, tendo em conta a análise feita anteriormente baseada nos motivos e temas mais presentes em cada estúdio de animação.

A importância dos fatores de produção de um texto literário reflete-se na receção do mesmo, sob as convenções culturais a que o público pertence, pelo que é de elevada

⁵² Williams, W. (2020) *Examining Studio Ghibli's Animated Films: A Study of Students' Viewing Paths and Creative Projects*.

importância a reflexão sobre os temas presentes nas narrativas fílmicas analisadas. A definição de tema não é consensual entre os estudiosos. Chardin (*apud* Sousa, 2011) agregou um conjunto de regras que um tema deve cumprir, a partir do seu grau de generalidade, de abstração e de elaboração literária. Também Machado e Pageaux (*apud*, Sousa, 2011) definiram tema como o que permite produzir, organizar e estruturar o texto literário cinematográfico, priorizando o conteúdo. Porém, há que fazer a ressalva da tendência para a universalidade dos temas ser dúbia, pois o mesmo tema pode ser visto simbolicamente de formas diferentes, consoante a expressão da cultura em que se insere. Para Sousa, temas são as “ideias universais, arquetípicas que enformam e norteiam a escrita de uma obra literária” (Sousa, 2011, p.169).

O tema presente, tanto em *A Viagem de Chihiro* como *O Livro da Selva*, é a nostalgia, na sua plenitude, mas tratada de formas diferentes. Tal como Machado e Pageaux (*apud*, Sousa, 2011) referiram, o tema não pode ser reduzido à sua universalidade, visto que diverge conforme a cultura. A nostalgia apresenta, então, duas aceções: uma como *homesickness*, em *O Livro da Selva*, pois as saudades de ‘casa’ conduzem o protagonista a percorrer o caminho de volta a casa, e não de volta ao ‘lar’; e outra, em *A Viagem de Chihiro*, como nostalgia do ‘eu’ interior ainda não descoberto, que será encontrado no decorrer da viagem espiritual.

O motivo, muito próximo do tema, remete para um elemento em concreto, que não pertence ao plano de organização do texto, mas que representa a estrutura narrativa que coloca o tema em evidência (Machado & Pageaux, *apud*, Sousa, 2011). Assim, o motivo a analisar neste trabalho é a viagem, que provoca nostalgia, assim permitindo o desenrolar da narrativa. Tal como a nostalgia, a viagem também apresenta duas perspetivas. De um lado, a viagem espiritual percorrida pela protagonista de forma a encontrar a sua identidade, e de outro a viagem literal pelos caminhos da selva para o encontro com a sua casa.

A partir da delimitação do tema e do motivo é possível definir quais os símbolos mais relevantes. Assim, Sousa (2011) faz uma desconstrução do que é o símbolo, concluindo que surge para tornar claro o que está subentendido e ‘escondido’ por detrás do mesmo (“torna transparente o que está para além da expressão” (Sousa, 2011, p.208)). Os símbolos servem para despoletar emoções, sentimentos e ideias, semelhantes às que são provocadas pela realidade, transmitidas por qualquer tipo de elemento presente no filme (personagens, locais, objetos, ou ideias abstratas). Foram identificados vinte e cinco

símbolos que preenchem o imaginário de forma a encontrarem-se com o tema e o motivo definidos pelos textos fílmicos.

5. ANÁLISE

5.1 *O Livro da Selva* – sinopse

O filme começa com o desfolhar do livro “*The Jungle Book*”, de Rudyard Kipling⁵³, sendo que os capítulos representam as várias fases da jornada de Mogli, presentes ao longo do filme. A história de Mogli começa numa floresta (na Índia), quando Baguera, a pantera, descobre uma cesta abandonada. Num primeiro impulso, Baguera pretende deixá-lo, mas enternece-se com o bebé e leva-o à família de lobos que teve uma ninhada, para que possa tomar conta do menino humano. Mogli é criado pelos lobos, vendo na alcateia a sua verdadeira família (torna-se no ‘filhote’ de lobo preferido), apesar de ter Baguera que acompanhou todo o seu crescimento.

Passados dez anos, Mogli já é uma criança, e surge o rumor de que o tigre, Shere Khan (o antagonista), está de volta à selva. A alcateia reúne-se para discutir o destino do menino, porque o tigre certamente tentará matá-lo, posto que odeia os homens. Baguera propõe levar Mogli para a aldeia dos humanos, uma vez que, junto da sua espécie, estará protegido do tigre.

Mogli e Baguera iniciam a viagem em direção à aldeia dos homens, sem que Mogli se aperceba do seu destino. Na primeira noite, cruzam-se com a serpente Kaa, que tenta hipnotizar Mogli com o intuito de o matar, mas Baguera acorda a tempo do salvar. Na manhã seguinte, são acordados com a marcha de uma manada de elefantes, liderada pelo coronel Hathi. Mogli simpatiza com o elefante mais novo e tenta segui-los, mas é constantemente lembrado (sejas pelos outros, seja pelas suas limitações físicas) que é um humano e não se enquadra naquele ambiente.

Ao continuarem a viagem, Baguera e Mogli discutem: o menino não quer abandonar a selva, o que resulta numa breve separação dos dois, e Mogli segue caminho sozinho. Mogli cruza-se com Balu, que estava a cantar, e rapidamente percebe que Balu é um urso animado, não o despreza por ser humano, e ensina-o a lutar e a rugir, vendo-o como um igual. Depois desta interação, Mogli olha para Balu como a sua nova família.

⁵³ Rudyard Kipling (1865-1936) foi um poeta e autor que escreveu livros clássicos da literatura infantil, mostrando-se um inovador, à época, na criação de contos curtos, destacando-se “*The Jungle Book*” (1894), “*The Second Jungle Book*” (1895) ou “*Just So Stories*” (1902). Em 1907, tornou-se o primeiro escritor de língua inglesa a receber o Prémio Nobel da Literatura.

O caminho dos dois é interceptado pelos macacos, que raptam Mogli e o levam para o templo, onde está o rei Louie. Balu, rapidamente, pede ajuda a Baguera para salvar Mogli. Uma vez no templo, o rei tenta persuadir Mogli a ensinar-lhe como os homens conseguem fazer fogo, porque ele quer ser como os humanos. Depois de tentarem distrair os macacos com música, e de um momento de luta, Baguera e Balu acabam por conseguir salvar Mogli e fugir do templo.

De volta à viagem, Baguera consegue explicar a Balu as razões pelas quais Mogli deve regressar à aldeia dos homens, onde estará em segurança. Mogli, que estava a divertir-se com o urso, apercebe-se das intenções dele e foge. Com receio que o tigre encontre o menino e o mate, Baguera pede ajuda ao coronel e ao seu batalhão para o procurarem pela selva. Enquanto os amigos o procuram, Mogli deambula pela floresta e volta a ser capturado pela serpente, que o hipnotiza novamente, mas Mogli consegue soltar-se, quando ela se distrai com Shere Khan.

Novamente sozinho, Mogli está triste e começa a perder a esperança. Encontra-se com os abutres, que desdenham dele até se aperceberem do seu estado, tentando animá-lo. Ao distrair-se com os abutres, Mogli não se apercebe que Shere Khan se aproximou dele para o atacar. O menino não tem medo, o que deixa o tigre indignado, dando-lhe tempo para fugir até que ele o apanhe. Balu surge para salvar Mogli, e sacrifica-se por ele. Um trovão incendeia as árvores, e Mogli apercebe-se que a única coisa que o tigre teme é o fogo, tomando oportunidade disso. Shere Khan foge com medo do fogo, e Mogli, Baguera e os abutres choram a suposta morte de Balu. O urso acorda e todos brincam com a situação, saindo ilesos do confronto final com o tigre.

De regresso a casa, ouvem uma voz feminina que vem da aldeia dos homens, que pertence a uma menina que recolhe água do lago, atraindo, instantaneamente, Mogli. Balu tem medo de perder Mogli para os homens, mas deixa-o ir. Mogli é hipnotizado pela voz dela – como aconteceu com a serpente – e segue-a, ajudando-a a levar a água de volta à aldeia. Baguera e Balu regressam a casa, a dançar e a cantar.

5.1.1. *O Livro da Selva: de Kipling a Wolfgang Reitherman*

A adaptação⁵⁴ de Walt Disney tem por base a obra de Rudyard Kipling, publicada em 1894, e consiste numa coleção de sete contos, das quais três desenvolvem a história

⁵⁴ Definimos adaptação para texto fílmico quando este parte de um texto literário pré-existente, como se pode confirmar em: “a pre-existing work, often literary or theatrical, that has been made into a film. (...)”

de Mogli, o menino indiano criado por lobos, na selva, depois do tigre Shere Khan ter atacado a sua família. Nos seus dez anos a viver como lobo, Mogli aprende a ‘lei da selva’, mas graças à hostilidade da alcateia perante a sua natureza humana, é forçado a voltar à aldeia, para juntos dos homens (Metcalf, 1991). Por ser uma adaptação, o estúdio americano optou por caminhos distintos dos de Kipling. De acordo com Metcalf (1991), como é comum nas adaptações feitas pela Disney, a complexidade das personagens não é verdadeiramente representada, quando comparadas com o original. Enquanto que a simplificação das personagens as deixa mais unidimensionais, também torna os seus traços adicionais e qualidades mais facilmente discerníveis (Metcalf, 1991). Alguns dos fatores que conduziram a esta transformação do trabalho original podem justificar-se por ser o último filme em que Walt Disney participou ativamente, e pelo contexto social dos Estados Unidos⁵⁵ durante os três anos de produção do filme, o que não deixou de ter impacto na caracterização de algumas das personagens (Metcalf, 1991).

Tendo em conta o tema de cada versão, podemos concordar com o autor Metcalf (1991), quando defende que, na adaptação da Disney, a mensagem transmitida é a de que cada um tem o seu lugar e deve manter-se lá (“know your place” (Metcalf, 1991 p.96)). Mogli tem o objetivo de chegar à aldeia dos homens e, apesar de relutante em percorrer esse caminho, assim que vê o que lhe oferecem, não pensa duas vezes em ficar. Na versão original, Kipling transmite a mensagem de um rapaz que encaixa entre culturas. Depois de chegar à aldeia dos homens e de experienciar os seus modos de vida, Mogli percebe que, de facto, não encaixa em nenhuma sociedade, mas sim no meio de ambas (Metcalf, 1991). Podemos, então, concluir que a versão kipliana se foca mais no conflito interior de Mogli e na sua jornada de autodescoberta, pela procura de identidade, apenas para concluir que pode ser ele próprio junto da família que escolhe (lobos). A versão cinematográfica escolheu mostrar que o sentimento de pertença é apenas atingido quando partilhado com os seus pares, e que a família e o conforto encontram-se na semelhança

Film studies has long considered the process of adaptation, noting its importance to the film industry and considering it as a film genre. Key themes include a discussion of fidelity (or lack of fidelity) to an original work and a focus on medium specificity (what a film can do that a novel/play/computer game cannot, and vice versa)” (Kuhn & Westwell, 2012, pp.509-511). A adaptação pode, ainda, limitar a liberdade de imaginação do espectador, uma vez que, ao transpor o texto literário para o texto fílmico, um mundo pertencente ao universo do imaginário e fantástico deixa de existir apenas na imaginação de cada recetor, para se passar a consolidar num elemento coletivo, que irá ser reconhecível por todos os que contactarem com a obra visual (Sousa & Ponte, 2015, pp.77-78), o que pode levar à comparação entre a obra literária original e o resultado visual, por parte do público (Andrew, 1984, p.100).

⁵⁵ Segundo Metcalf (1991), as mudanças na sociedade norte-americana impactaram a caracterização das personagens, para retratarem os movimentos atuais na altura de produção, tais como o *rock and roll*, a cultura das drogas, os movimentos de direitos dos negros, das mulheres e dos homossexuais.

(raça) e não na diferença. Em ambas as versões, Mogli passa pelos dois mundos e pelos dois estilos de vida, vivendo a nostalgia em dois planos, seja por sentir saudades da sua família biológica e da raça humana, seja por ir embora e sentir saudades da selva e da família animal, Mogli ficará sempre nostálgico de dois mundos e de dois passados.

5.2 A Viagem de Chihiro – sinopse

O filme começa com Chihiro e os pais a mudarem de cidade, mas, ao dirigirem-se para a nova casa, seguem o caminho errado que os leva a um túnel num edifício abandonado. Curiosos com o que encontram do outro lado, atravessam o túnel e deparam-se com um campo de um antigo parque temático, aplicando-se, aqui, o conceito de intertextualidade e *mise-en-abyme*⁵⁶. No centro do parque, os pais são atraídos pelo cheiro de comida que vem dos restaurantes e, mesmo sem a autorização dos donos, comem, compulsivamente, tudo que têm à frente. Chihiro sente-se incomodada com o que os pais fazem, e vagueia pelo parque.

Chihiro chega a uma ponte (por cima dos carris do comboio), e encontra pela primeira vez outra pessoa. O menino, Haku, apressa-se a expulsar Chihiro do parque, antes que anoiteça e o rio encha, pois é quando os espíritos aparecem. Com medo, Chihiro corre para os pais, mas eles já estão sob o efeito da maldição (estão transformados em porcos). Como anoiteceu, o rio já está cheio e Chihiro não consegue fugir, fazendo com que as suas mãos e pés comecem a desaparecer. Haku procura-a e oferece-lhe uma baga para ela comer e não desaparecer daquele mundo (espiritual). De volta à ponte, Haku diz a Chihiro para não respirar, para que o feitiço de proteção não se quebre e os espíritos não sintam o cheiro humano, no entanto Chihiro assusta-se e é apanhada. Depois de fugirem, Haku manda Chihiro procurar Kamaji e pedir-lhe emprego, para que sobreviva no mundo espiritual e não se transforme num animal.

Depois de encontrar Kamaji, o escravo das caldeiras que fornece carvão às termas, pede-lhe trabalho, que ele recusa. Com uma aparência mais humana, surge Lin, que transmite confiança a Chihiro. Apesar de contrariada, Lin ajuda a menina a encontrar o seu caminho até Yubaba, a feiticeira que governa as termas. Yubaba confessa que

⁵⁶ Entende-se, por intertextualidade, a criação de um texto a partir de vários pedaços de outros textos já existentes (feito através de paráfrase, epígrafes, traduções ou plágios), estando em constante absorção e mutação, permitindo a que o texto literário produza novos significados a partir de outros (Sousa, 2011, pp.80-81). Já o conceito de *mise-en-abyme*, derivado do francês e traduzido para 'narrativa em abismo', refere-se às narrativas inseridas dentro de outras narrativas. No caso do cinema, é visível quando as personagens acordam de um sonho, e ainda se encontram noutra sonho (Sousa, 2011, p.40).

transformou os pais de Chihiro em porcos, devido à ganância deles, mas oferece-lhe trabalho, roubando-lhe o nome assim que ela assina o contrato. Chihiro passa a chamar-se Sen e, sem identidade e sem os pais, fica sozinha. Lin mostra-lhe o quarto onde irá dormir. Chihiro quebra e colapsa, de medo e tristeza.

Haku ajuda Chihiro a ver os pais, que ainda são porcos, deixando-a mais animada e determinada a trabalhar arduamente para os ajudar. Graças a Haku, Chihiro recorda o seu verdadeiro nome, ele explica-lhe que não se lembra do seu próprio nome, por isso não pode voltar para casa. Depois de se separarem, Chihiro vê um dragão no céu a afastar-se.

No primeiro dia de trabalho, Chihiro e Lin ficam encarregues de limpar a banheira grande, que está destinada aos grandes clientes, tarefa que todos os funcionários odeiam (castigo de Yubaba). O único espírito que se aproxima de Chihiro e tenta agradá-la é o Sem Cara, que não deixa que ninguém o veja para além dela. O cliente de Chihiro é um Deus Fedorento Extra Grande, de quem todos sentem nojo. Chihiro dá o seu melhor para o limpar e oferecer um tratamento de qualidade, mas apercebe-se que ele tem um espinho encravado e, ao soltá-lo, liberta todo o lixo de dentro dele. Com este ato, Chihiro descobre que, afinal, é um Deus do Rio, um dos clientes mais prestigiados, que lhe oferece uma recompensa. Todos felicitam Chihiro, porque o Deus lhes trouxe ouro, fazendo com que ela se sinta orgulhosa.

Chihiro vê, de novo, o dragão e apercebe-se que ele está a ser perseguido por pássaros de papel. Ela salva-o dos atacantes e ajuda-o com as suas feridas, chamando-o, automaticamente, Haku. A menina demonstra carinho e preocupação por Haku, sendo a primeira vez que o faz por alguém, para além dos pais, fazendo tudo ao seu alcance para o salvar. Acaba por descobrir que é Zeniba (irmã gémea de Yubaba) que o persegue, porque ele a roubou, sob ordens da outra feiticeira. Haku sacrifica-se para matar Zeniba, acabando por cair num poço, mas Chihiro não o larga. Repleto de dor, Chihiro dá-lhe metade da oferenda do Deus do Rio que estava a guardar para os pais, conseguindo libertar o selo e a maldição dentro dele, o que faz com que se transforme em rapaz novamente.

Simultaneamente, o Sem Cara começa a perder o controlo e a comer compulsivamente, oferecendo ouro aos empregados das termas para que o sirvam. À medida que come, vai crescendo e aumentando a sua obsessão com Chihiro. Continua a oferecer-lhe presentes, que ela recusa, deixando-o ofendido. Cego pela ganância, começa a comer os objetos e os empregados, à sua volta, lançando o pânico nas termas. Apenas

Chihiro o consegue acalmar. Oferece-lhe a última parte da oferenda do Deus do Rio, e o espírito volta à sua forma original, vomitando tudo o que comeu.

Acompanhada pelo Sem Cara com o propósito de salvar Haku, Chihiro apanha o comboio para iniciar a sua viagem, só de ida. Os carris assentam agora num oceano, o rio que antigamente separava os mundos. Os passageiros são espíritos na sua própria viagem de autodescoberta, tal como Chihiro, e que estão entre os dois mundos por estarem a desaparecer (transparência). O destino é a casa de Zeniba, a ‘bruxa assustadora’, para que possam devolver o selo que Haku roubou, e o menino fique, finalmente, livre das feiticeiras. Nesta jornada, Chihiro está determinada a salvá-lo, e sacrifica o seu retorno a casa pelo amor que nutre por ele (Lin: “Que se passa aqui?” Kamaji: “Não vês? Chama-se... amor...”). Ao chegarem ao seu destino, Chihiro devolve o selo a Zeniba, e percebe que Haku já estava livre do poder de Yubaba, a partir do momento em que a maldição saiu dele.

Ainda nas termas, Haku acorda e apercebe-se do que Chihiro fez por ele. Apressa-se e dirige-se à casa de Zeniba, para encontrar Chihiro e trazê-la de volta. No voo de regresso, quando estão os dois agarrados, Chihiro lembra-se do verdadeiro nome de Haku. Haku (Hohaku) era o rio onde Chihiro caiu, quando era pequena, e ele salvou-a, levando-a para águas menos profundas (Chihiro já tinha tido uma visão debaixo de água com Haku, mas não se tinha lembrado completamente). O poder do amor libertou Haku da maldição de Yubaba, e o dragão desfez-se, voltado à sua forma de menino, enquanto os dois planam lentamente.

De volta às termas, Yubaba solta os pais de Chihiro e quebra o contrato. O rio já não separa o mundo espiritual do mundo normal, e Chihiro pode voltar à sua vida. Despede-se de Haku e deixa-o para trás, com a promessa de se reencontrarem, enquanto corre em direção aos pais. No final, o carro mostra sinais de passagem do tempo (folhas e pó), enquanto os três estiveram submersos no mundo espiritual. Chihiro apenas olha para trás depois de passar o túnel, e verifica-se que ainda tem o elástico de cabelo que Zeniba lhe ofereceu, mostrando que terá sempre presente em si uma parte do mundo espiritual que deixou para trás.

5.2.1 Inspiração para Chihiro

Ao contrário de outros filmes de Miyazaki, *A Viagem de Chihiro* não foi baseada em nenhuma obra literária, mas teve como inspiração as meninas de dez anos que eram

próximas do animador (Animage, 2001). Numa entrevista à revista japonesa *Animage*, Miyazaki referiu que apesar de parecer uma sátira, o seu propósito foi realizar um filme que as meninas de dez anos se pudessem identificar e apreciassem (Animage, 2001). O animador comentou que cinco meninas, da mesma idade de Chihiro, costumavam passar o verão, com ele, nas montanhas, e percebeu que as revistas que liam falavam apenas sobre romances adolescentes e outras trivialidades, o que não correspondia às suas ambições (Animage, 2001). Ao desenhar uma personagem tão plana, Miyazaki não pretendia um grande crescimento de Chihiro, mas sim acordar algo que já estava presente nela, para que a sua audiência pudesse facilmente simpatizar com a menina que viam no ecrã (Animage, 2001).

6. ANÁLISE DE RESULTADOS

Após a seleção dos dois textos fílmicos, foram escolhidos os símbolos considerados mais pertinentes, tendo em conta o objetivo do trabalho, inseridos numa grelha de análise com a indicação do significado de cada símbolo, da forma como foi trabalhado no filme, e do tipo de tratamento que a linguagem audiovisual lhe deu. Esta seleção resultou na recolha de vinte e cinco símbolos, sejam eles referentes aos filmes de forma individual ou conjunta. É feita a ressalva que, doravante, para facilitar a leitura, os filmes analisados serão referidos de acordo com as siglas VC (*Viagem de Chihiro*) e LS (*Livro da Selva*), tanto no corpo do texto como nas legendas das figuras, sendo que os créditos dos fotogramas são da realização e produção de cada filme.

1. A(s) Viagem(ns)

Para além do conceito de viagem na geografia (num tempo e num espaço), todas as culturas consideram que a viagem é algo dentro do próprio ser, e nunca algo para fugir de si mesmo. Tem uma simbologia particularmente rica e incide na busca da verdade, da paz, da imortalidade, da procura e da descoberta de um centro espiritual (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.951-952). O conceito de viagem exprime, no inconsciente, um desejo profundo de mudança interior, a necessidade de experiências novas que implicam mais do que um deslocamento físico. Ela torna-se, assim, signo e símbolo de uma perpétua recusa do 'eu', de que falava Pascal (1623-1662), para quem a única viagem válida era a que o homem fazia dentro de si mesmo (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.951-952).

Na cultura chinesa, as viagens organizam-se seja em direção às ilhas dos imortais (paraísos orientais que correspondem ao estado edénico) seja ao monte K'uenlueu (centro e eixo do mundo). Para algumas culturas vietnamitas e da América Central, a viagem simbólica é frequentemente realizada *post-mortem*, pois é uma progressão da alma em estados que prolongam os da manifestação humana (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.951-952). Para Jung (*apud* Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.951-952), a viagem indica uma insatisfação que leva à busca e descoberta de novos horizontes. Na literatura, simboliza uma aventura e uma procura (seja de um tesouro ou um conhecimento concreto ou espiritual), sendo que essa procura não passa de uma busca e de uma fuga de si próprio (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.951-952).

O símbolo da viagem está presente em VC, em primeiro lugar, no próprio título na tradução portuguesa (*A Viagem de Chihiro*), em segundo lugar na própria narrativa: Chihiro faz uma viagem espiritual, em busca da verdade (autoconhecimento), e da descoberta de um centro espiritual. A viagem que ela faz, apesar de também ser literal (ela muda de casa, viaja pelas termas, pelo oceano) é, essencialmente, espiritual, porque se encontra dentro do seu próprio ser.

Aqui, a viagem é uma progressão da alma e a expressão de um desejo de mudança interior, pois mostra a insatisfação com a vida atual e a sua busca por um novo horizonte (ou a procura por respostas, encontradas em Haku). Só depois de concluir a viagem, é que o propósito de Chihiro – o encontro de si mesma – se tornou válido. Em o LS é visível outro tipo de viagem, de cariz literal e físico. Também remete o espectador para a procura da verdade, pois Mogli pretende descobrir como é a raça humana, como se comportam e como vivem, qual a sua verdade e qual a sua essência. O encontro espiritual é, aqui, abordado pelo prisma do encontro de si mesmo por comparação com os outros: Mogli percebe que não é fisicamente igual aos outros animais da selva (com os quais se identifica), mas sim com os humanos que vivem na ‘aldeia dos homens’ (da qual ele nada sabe).

Em VC, a viagem foi esteticamente tratada de forma subtil. A viagem, em si mesma, começa nas primeiras cenas do filme, com a mudança de casa, assistindo-se à viagem de carro das personagens. Depois de atravessarem o túnel e entrarem no mundo dos espíritos a viagem passa a decorrer dentro das termas, para que Chihiro consiga salvar os pais. No final, é a viagem de comboio ao longo do oceano que permite concluir a jornada e levar Chihiro e a família de volta a casa (figura 1). Já no LS, a viagem é mais

óbvia porque é, literalmente, uma travessia da selva a pé. Mogli é obrigado a fazer esta viagem para se encontrar a si mesmo (consequência de encontrar os seus pares) e é acompanhado de Baguera e Balu (figura 2).



Figura 1. VC – viagem de comboio



Figura 2. LS – Mogli, Balu e Baguera

2. Comboio

O comboio é um símbolo de evolução e pode indicar uma opção ou um destino, sendo sinónimo de mudança para uma nova vida. O comboio assumiu um lugar no imaginário das crianças e dos adultos e tornou-se um dos principais meios de transporte público, substituindo as carruagens e os cavalos (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.896-898). A rede ferroviária, que ‘suporta’ o comboio, é sinónimo de organização e mecanização da lei e do ritmo do cosmos, que regula a vida universal de forma constante e segura. Isso faz do comboio o meio de transporte simbólico dessa organização cósmica, tornando a sua escolha num novo destino e a mudança implica um sentido de evolução (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.896-898). Nos sonhos, o comboio é a imagem do destino que está ‘escrito’, uma evolução psíquica, ou uma tomada de consciência para uma nova vida. A estação de embarque representa o inconsciente, onde se encontra o ponto de partida da evolução de atividades materiais, físicas ou espirituais, podendo evocar o ‘eu’ (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.896-898).

Em VC, pode comprovar-se o simbolismo atribuído ao comboio que espelha exatamente o símbolo de evolução e mudança. Chihiro vê-o ao longo da sua estadia no mundo espiritual, mas apenas embarca nele quando está na fase conclusiva da sua viagem espiritual, assumindo a passagem final da sua mudança enquanto pessoa, uma vez que a preparação para a nova vida só foi possível graças à evolução psíquica (figura 3). Sendo a estação de embarque um símbolo do inconsciente, onde se encontra o ponto de partida

da evolução, é aqui que Chihiro, inconscientemente, inicia a fase final da sua evolução espiritual.

O comboio tem duas carruagens com janelas a todo o seu comprimento e uma porta para entrada dos passageiros, apresenta tons quentes (amarelo, vermelho e laranja) e aparece em vários momentos da narrativa (VC). Primeiro, apenas se ouve o seu som, quando Chihiro e os pais ainda estão no túnel fora das termas. De seguida, passa debaixo da ponte onde Chihiro espreita, quando o rio ainda está seco. Mais tarde, quando Chihiro precisa de embarcar no comboio, para concluir a viagem, os carris e a plataforma estão submersos (figura 4). Ao embarcarem, já se encontram alguns passageiros, nas suas próprias viagens, bem como o maquinista.



Figura 3. VC – viagem de comboio

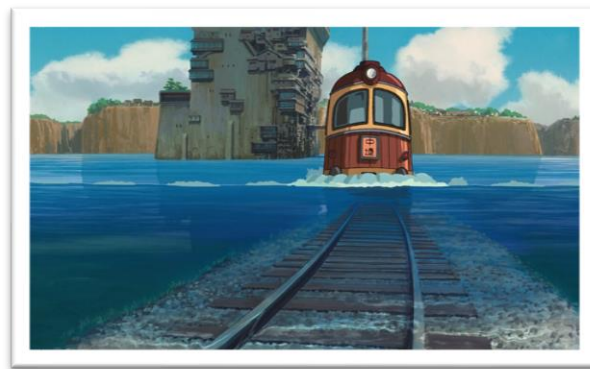


Figura 4. VC – comboio

3. Túnel

O túnel é um dos símbolos com maior significado. Representa o medo das dificuldades, a impaciência em satisfazer um desejo, as travessias obscuras, inquietas e dolorosas que podem confluir noutra vida (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.915-916). Segundo a epopeia de Gilgamés⁵⁷, o túnel é uma metáfora para o caminho de iniciação da vida, o acesso à luz e a chegada de um novo nascimento. De acordo com a lenda

⁵⁷ A epopeia de Gilgamés é um poema épico, escrito por volta do século 1800 a.C., gravado em doze placas de argila, originário da Mesopotâmia, sobre a figura mitológica Gilgamés, o rei da Suméria e criador da cidade de Uruk, a quem foi atribuído o caráter de herói-deus. Acredita-se ser o mais antigo texto literário escrito pelo Homem. No final da epopeia, Gilgamés, o herói, desilude-se com as tentativas falhadas de procura pela imortalidade e conforma-se com os seus próprios limites, ciente que a sua luta contra a morte não lhe trouxe nem o reconhecimento imortal nem a vida eterna, percebendo que a única imortalidade possível é a conquista de algo que seja eterno, para além do corpo (Ventura, 2020).

Hitita⁵⁸, o túnel ilustra o caçador Kessi que deixa o reino dos vivos na terra para visitar o reino dos mortos, tornando a passagem pelo túnel como a imagem do irreversível e de um novo nascimento (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.915-916).

Em VC a passagem do túnel permitiu às personagens (Chihiro e aos pais) passarem do mundo real para o mundo espiritual. Tal como a lenda Hitita, é no túnel que se dá início ao processo de renascimento, pois as personagens deixam o mundo dos vivos para trás, para visitarem o mundo dos espíritos. O túnel serve de metáfora para os dois espaços (mundo terreno e espiritual) e os dois tempos (um que já passou e outro ao qual chegam), o que permite concluir que só ao deixar algo para trás é que alguém se pode permitir a sentir nostalgia.

Para representar o símbolo, o túnel foi construído com tons escuros que transmitem a sensação de espaço fechado (figura 5). Pertencia a um edifício de banhos antigo e abandonado e é possível ouvir-se o som de um comboio. Após a travessia do túnel, os espectadores estão perante um contraste: a imagem revela um campo aberto verdejante, que contrasta visualmente com o espaço anterior (figura 6).



Figura 5. VC – Chihiro e pais no túnel

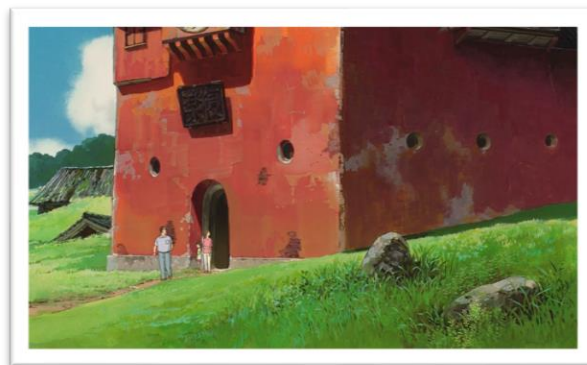


Figura 6. VC – saída do túnel

4. Ponte

A ponte tem como carga simbólica a passagem de uma margem para a outra, da terra para o céu, do estado humano para o estado supra-humano, da contingência para a imortalidade, e do mundo sensível para o mundo suprassensível (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.729-730). A passagem para algo e o carácter perigoso da passagem de todas as

⁵⁸ A mitologia hitita é composta pelo conjunto de crenças religiosas do povo indo-europeu, e a sua análise passa pela leitura de pedras, onde eram gravados ícones que, atualmente, permitem o estudo desse povo, onde representavam os deuses sob a forma animal (Burney, 2004).

viagens iniciáticas são os elementos associados a este símbolo (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.729-730). Na mitologia chinesa, a viagem iniciática das sociedades secretas chinesas dá-se através da passagem de pontes, e no Extremo Oriente, as pontes em arco dão acesso aos templos xintoístas, permitindo a introdução de alguém no mundo dos deuses, sendo a travessia acompanhada de rituais de purificação (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.729-730). A ponte é uma transição entre dois estados interiores ou dois desejos em conflito que deve ser atravessada para que se cumpra o objetivo final (Ibidem, pp.729-730).

Aplicando esta simbologia em VC, a ponte representa a passagem e transição entre os dois mundos (o real e o espiritual), porque é na ponte que Chihiro encontra Haku que a avisa para se ir embora antes que anoiteça, e corra perigo. Funciona, assim, como símbolo de transição entre dois estados interiores (a Chihiro antes e a Chihiro depois da sua viagem de autoconhecimento e crescimento).

A ponte foi apresentada com a cor vermelha (figura 7), que é a cor que simboliza o princípio da vida e carrega em si uma ambivalência simbólica: enquanto que o vermelho-claro está associado ao dia, ao homem, que encoraja e incita à ação, seduz e provoca, o vermelho-escuro encontra-se presente na noite, implica o secretismo, a mulher, o mistério da vida, desperta o alerta e a vigilância (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.944). Neste caso, e como a ponte apresenta tanto tons escuros como claros (pelas sombras), o seu simbolismo tanto pode incitar à ação, pois desperta a curiosidade de Chihiro em descobrir o desconhecido e ver o que está do outro lado da ponte, como a chamada de atenção para a vigilância e secretismo, uma vez que Haku impede Chihiro de continuar o seu caminho pela ponte.

É a ponte que permite ligar o parque temático ao edifício central das termas (figura 8), passando por cima do rio e dos carris do comboio.



Figura 7. VC – ponte para as termas



Figura 8. VC – Sem Rosto e Chihiro na ponte

5. Rio

O simbolismo associado ao rio prende-se com duas variáveis: o da possibilidade universal e fluidez das formas (fluir das águas), e ao da fertilidade, morte e renovação (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.780-782). A travessia do rio é um obstáculo que separa dois domínios ou dois estados, sendo que a margem oposta (paramita) é o estado que existe para além do ‘ser’ e ‘não ser’ (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.780-782). O rio é símbolo da existência humana e do curso da vida, repleto da sucessão de desejos, sentimentos e intenções, bem como a variedade dos seus desvios. Desta forma, o mergulho no rio tinha como simbolismo a entrada da alma no corpo e, como o corpo tem uma existência precária, escoar-se como a água, daí cada alma possuir um corpo particular, que serve como representação da efemeridade da sua existência (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.780-782). Na China Antiga, os casais jovens realizavam a travessia do rio no equinócio da primavera significando a passagem das estações, a passagem do *yin* ao *yang*⁵⁹, a purificação preparatória para a fecundidade e o chamamento à chuva (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.780-782). Para Heraclito (540 a.C. - 470 a.C.)⁶⁰, “aqueles que entram nos mesmos rios recebem a corrente de muitas e muitas águas, e as almas exalam-se das substâncias húmidas” (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.781), o que significa que

⁵⁹ O binómio *yin-yang* simboliza a expressão do dualismo e complementaridade universal, sendo duas partes inseparáveis de um todo, em que um só existe em relação ao outro. Originalmente significam a encosta sombria (*yin*) e a encosta ensolarada (*yang*) de um mesmo vale, o que evoluiu para a dualidade de diversos aspetos – lado sombrio e luminoso de todas as coisas, o terrestre e celestial, o negativo e positivo, o feminino e masculino (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.968-969).

⁶⁰ Heraclito, de Éfeso, era um filósofo pré-socrático que viveu entre os séculos VI e V a.C.. Para além de outros, o seu pensamento de que todas as coisas fluem, nada permanece parado e fixo, ficou célebre. Com esta filosofia, Heraclito pretende transmitir que, simultaneamente, entramos e não entramos no mesmo rio e que quem somos no momento anterior a entrar no rio é diferente de que somos (quem nos tornamos) depois da entrada no rio, pois, apesar do rio ser o mesmo, as águas que correm, como estão em constante movimento, nunca são as mesmas. Este pensamento, segundo o filósofo, pode aplicar-se a qualquer realidade (Reale & Antiseri, 2007, pp.22-24).

não é possível mergulhar duas vezes na mesma água porque ela está em constante mudança, (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.781) que nada é permanente, exceto a mudança e a própria transformação.

O rio, em VC, tem como função a separação entre o mundo espiritual e o mundo real, sendo a travessia o principal obstáculo que separa estes dois domínios (real e espiritual). A água do rio simboliza a mudança de Chihiro que, depois de atravessá-lo, cresce psicologicamente. Na parte final da viagem, o mergulho de Sem Cara simboliza o encontro do seu propósito de ‘vida’, uma vez que o mergulho no rio significa a entrada da alma num corpo: encontra Zeniba e sente-se útil com ela.

O rio foi representado para mostrar a progressão da viagem e o passar do tempo. O rio aparece pela primeira vez quando Chihiro e os pais atravessam o túnel e o prado verdejante, e percebe-se que está praticamente vazio, com algumas pedras no seu fundo (figura 9). Mais tarde, uma vez cheio, o rio permite a chegada de um barco cheio de espíritos convidados. Ao longo da história, o rio vai crescendo, transformando-se num oceano, devido à chuva e ao passar do tempo (figura 10). Apenas no final, quando Chihiro já cumpriu o seu propósito e atingiu o objetivo de autoconhecimento, é que o rio volta ao seu estado vazio, quase seco, e permite a sua travessia.



Figura 9. VC – rio seco

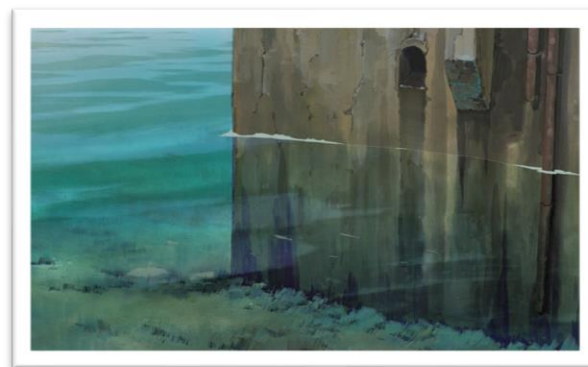


Figura 10. VC – rio

6. Comida

Quando come, o homem não manipula o objeto, mas o alimento sinaliza uma situação com significado⁶¹ (Nascimento, 2007). Tal como grande parte dos símbolos, a comida apresenta um lado positivo e outro negativo. Na literatura, os banquetes

⁶¹ Por exemplo: comida festiva, comida que repete tradições, comida que depende da época e da cultura (Nascimento, 2007).

simbolizavam a comemoração do regresso dos heróis⁶² (Nascimento, 2007). A percepção que se tem da comida está, também, associada à cultura. A comida inserida na vida doméstica é herdada dos costumes repetidos que se tornam hábitos alimentares, mas ao viajar e mudar de cultura percebe-se que a herança e adaptação aos hábitos dos antepassados são feitos da mesma maneira, mas inteiramente marcados pela diferença dos outros costumes (por exemplo, hábitos alimentares da cultura ocidental vs cultura oriental) (De Certeau, 1997). Atualmente, está muito facilitada a troca cultural de hábitos típicos, graças à globalização que permitiu a disponibilidade a nível global de produtos que outrora só existiam na sua região natural⁶³ (Ibidem). Por outro lado, para Bourdieu (1979)⁶⁴ (1930-2002), a comida está ligada à estratificação social, por isso fundamentava a sua análise numa leitura com base no modelo sociológico, em que as práticas alimentares estão sempre ligadas à primeira infância e à mãe (De Certeau, 1997). Aqui, está indissociavelmente ligada a nostalgia da infância, associada ao facto de se ser criança, protegida e alimentada pela mãe, num passado que, depois de acabar, nunca mais volta a acontecer. É revivido quando, naturalmente, se passa a alimentar alguém (nosso filho) e se voltam a sentir os sentimentos do passado, mas de outra perspectiva, pois já não dependemos de ninguém para nos alimentar, mas alguém depende de nós para sobreviver (filho-mãe passa a mãe-filho).

O símbolo da comida está presente em VC com uma conotação mais negativa, uma vez que a comida é representada como sinónimo de ganância e de compulsividade. Os pais de Chihiro servem-se de um banquete sem autorização e são castigados (transformação em porcos – figura 11). Por sua vez, também o espírito Sem Cara mostra o mesmo tipo de descontrolo em relação à comida. Uma vez que a comida é um alimento físico, no mundo espiritual, os espíritos não precisam dela, é uma necessidade exclusiva do que é terreno. O comportamento do Sem Cara justifica-se por ele ser um espírito defeituoso, ainda em transição entre os dois mundos, porque está na sua própria viagem de autodescoberta. Chihiro mostra um comportamento controlado e receoso em relação à comida e, por isso, tenta enriquecer-se espiritualmente.

⁶² Em oposição, na *Divina Comédia*, Dante enviou os gulosos para o terceiro círculo do inferno, pois costumes como o exibicionismo, snobismo e mau gosto estavam associados a comer e beber (Nascimento, 2007).

⁶³ “É assim que comemos os fragmentos de culturas locais que se desfazem ou o equivalente material de uma viagem passada ou futura; assim o Ocidente devora com toda garra cópias pálidas dessas maravilhas sutis e ternas, elaboradas com muito vagar durante séculos por gerações de artistas anónimos” (De Certeau, 1997, p.243).

⁶⁴ Em *A Distinção: crítica social do julgamento* (1979).

No LS o comportamento perante a comida é encarado de forma sustentável, uma vez que Mogli come aquilo que a terra fornece, concebendo uma perspectiva holística quando ele come, porque há um respeito pelo meio ambiente e pelo que é produzido na terra (figura 12), contrastando com o consumismo e abundância retratados em VC.

Em VC a comida foi sempre apresentada em larga quantidade, servida em banquetes (quando os pais de Chihiro se serviram da comida do restaurante, quando os trabalhadores das termas ofereceram toda a comida que tinham ao Sem Cara). A exceção à abundância é visível em Chihiro: quando ela come uma baga para sobreviver, quando Haku lhe oferece um *onigiri* (bolo de arroz) que é vista como a comida de conforto, ou quando Lin lhe oferece um pão.

No LS todas as personagens comem o que provém da terra e o que encontram na selva, numa lógica de recolher e comer apenas quando necessário e só o necessário, de forma a satisfazer a fome.

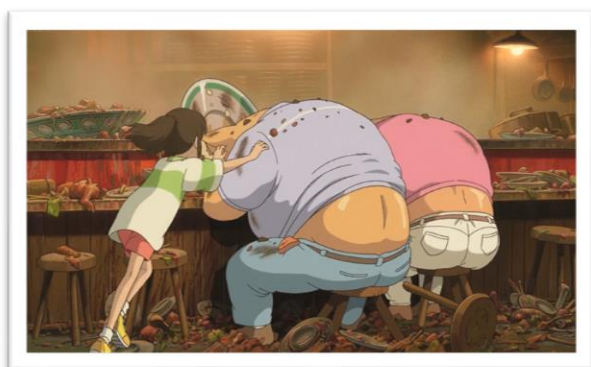


Figura 11. VC – pais de Chihiro a comer



Figura 12. LS – Balu a comer

7. Porco

Universalmente, o porco simboliza a voracidade, uma vez que devora e engole tudo o que vê, e as tendências obscuras, como a ignorância, a gula, a luxúria e o egoísmo, tendo-lhe sido atribuído o papel de sorvedouro, na mitologia (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.734). Heraclito dizia que “o porco tira o seu prazer da lama e do esterco” (*apud* Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.734), daí a interdição de ordem espiritual do consumo da carne de porco. Na mitologia grega, Circe⁶⁵ transformava em porcos, os homens que a importunavam com o seu amor. A única perspectiva mais positiva em relação a este

⁶⁵ Circe é uma deusa pertencente à mitologia grega associada à bruxaria. A feiticeira é associada ao amor físico, aos sonhos e à magia (Grimal, 2013).

símbolo encontra-se na cultura chinesa e vietnamita, que vêem o porco como símbolo de abundância, em virtude da sua aparência próspera (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.734).

Em VC, retratar a gula e ganância dos pais de Chihiro. A sua transformação em porcos trouxe-lhes a perda de noção de identidade e a vontade de comer sempre mais, confirmando o simbolismo de voracidade, gula, egoísmo e desvalorização do porco no reino espiritual, daí ser esse o animal em que os humanos são transformados como forma de castigo.

Do ponto de vista estético, quando os porcos aparecem pela primeira vez ainda estão com as roupas dos pais de Chihiro, de forma a ser perceptível a sua transformação (figura 13). Nas seguintes vezes, estão acompanhados dos outros porcos (figura 14) que são, também, vítimas do feitiço de Yubaba, que só é quebrado no fim da narrativa.



Figura 13. VC – pai de Chihiro em porco



Figura 14. VC – porcos

8. Noite e dia

Apesar de símbolos independentes, a sua combinação produz um outro sentido, uma vez que a sucessão da noite e do dia forma um círculo que, para além da passagem do tempo, define também a carga (positiva ou negativa) que paira sobre as personagens. A noite carrega a simbologia do sono, da morte, dos sonhos, das angústias, da ternura e do engano, e representa o tempo das gestações e das conspirações que vão desabrochar ao raiar do dia (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.639-640).

O começo da noite significa a entrada no indeterminado, onde se misturam pesadelos e monstros ligados ao inconsciente que, no sono e na noite, se libertam. Na simbologia, a noite suporta sempre um duplo sentido: o das trevas onde fermenta o ‘vir a ser’, e o da preparação do dia de onde resultará a luz da vida (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.639-640). O seu oposto, o dia, serve de analogia de uma sucessão regular, que

segue o curso de nascimento, crescimento, plenitude e declínio da vida⁶⁶ (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.336-337).

Esta simbologia é visível em VC quando anoitece (passagem dia-noite), altura em que surgem os espíritos pela primeira vez, convocando a lenda celta, segundo a qual, a noite é o começo do dia pois, é durante a noite, que os espíritos dão início às suas atividades nas termas. A simbologia com conotação negativa da noite representa o indeterminado, associado a pesadelos e monstros, é perceptível quando anoitece pela primeira vez e Chihiro se vê perdida na solidão e com medo do desconhecido. Como a nostalgia é o sentimento de saudade de um momento feliz em comparação com um momento presente menos feliz, a noite, associada à escuridão, solidão, medo e desconhecido, é propícia à nostalgia em Chihiro, porque faz com que sinta saudades da luz e do calor que sentia quando estava com a família. Já em LS, o anoitecer é sinónimo de descanso e pausa na viagem, e serve para marcar o fim de uma aventura para que a próxima possa ser iniciada no dia seguinte.

Este símbolo foi representado no ecrã de forma consistente, uma vez que apresentou uma paleta de cores mais escuras, tanto num filme como no outro. Em VC, a chegada da noite trouxe cores mais escuras, acompanhadas de luzes mais fortes e vibrantes, para dar a ideia de iluminação e vivacidade do espaço perante um ambiente noturno (figura 15). Em momentos de maior tranquilidade, apesar da paleta de cores se manter com tons maioritariamente escuros, as luzes diminuem a sua intensidade para transmitir paz (por exemplo, a cena em que Chihiro está a comer pão a olhar para o oceano, ou quando Chihiro está a chegar a casa de Zeniba). Durante o dia, a paleta de cores mantém os seus tons pastel, que acompanham a maior parte da narrativa e são tão característicos do filme (figura 16). No LS, o contraste entre noite e dia é ainda mais evidente do que no filme anterior, uma vez que os tons esverdeados e os tons terra que caracterizam a selva de Mogli (figura 17), passam a tons azuis mais escuros e castanhos (figura 18), tornando as personagens pouco distintas do cenário, permitindo uma maior camuflagem durante a noite. Mais uma vez, a escuridão da noite é mais propícia à introspeção e à inserção do desconhecido, o que leva as personagens numa onda de nostalgia pelos sentimentos de tranquilidade e felicidade trazidos pelo dia – tanto o dia que já passaram (nostalgia passada), como o dia que ainda virá (nostalgia futura).

⁶⁶ Em “Ascensão de Isaías”, o dia simboliza uma etapa de ascensão espiritual, porque a alma que é libertada da servidão do corpo empreende uma viagem que corresponde aos seis dias de criação do mundo (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.336-337).

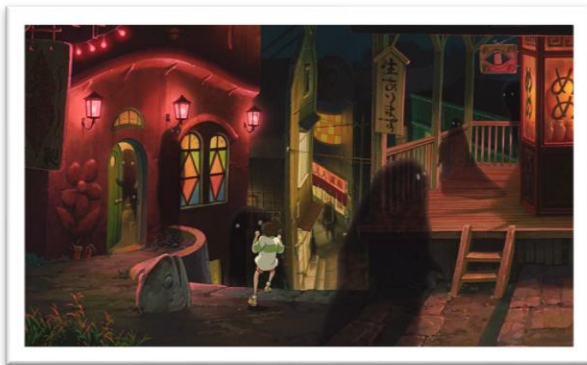


Figura 15. VC – Chihiro no mundo espiritual à noite



Figura 16. VC – Haku a voar durante o dia

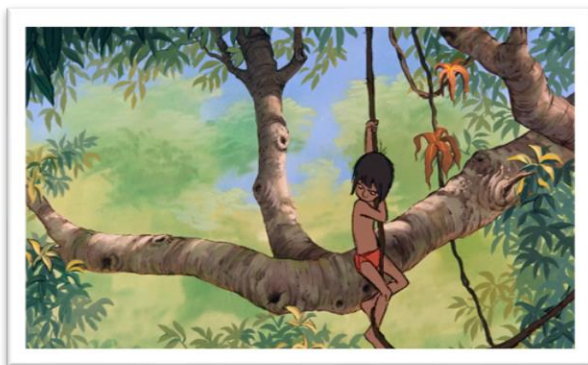


Figura 17. LS – Mogli na selva, de dia

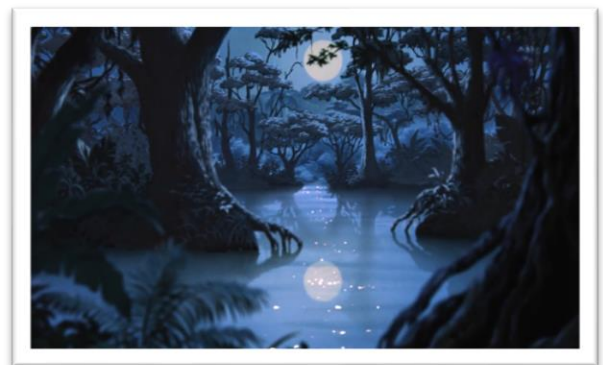


Figura 18. LS – selva de noite

9. Feiticeira

A simbologia da feiticeira está, geralmente, associada a comportamentos negativos e ao gênero feminino. Ela encarna os desejos, os temores e as outras tendências da mente que são incompatíveis com o ego. A feiticeira é a antítese da imagem idealizada da mulher, no entanto, são normalmente personificadas por mulheres, pois têm mais ligações às forças obscuras e aos espíritos (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.419-420). É considerada a sacerdotisa da igreja demoníaca, que obtinha bens materiais e vinganças pessoais, procurava os segredos da natureza para obter poderes mágicos, sempre em contradição com a lei cristã (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.419-420). Para Jung (*apud* Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.419-420), as feiticeiras materializam a sombra odienta da qual não se podem libertar, revestindo, ao mesmo tempo, uma força temível.

Em VC, Miyazaki conseguiu transmitir os dois lados opostos associados à feiticeira, através da criação de duas personagens irmãs gémeas com características opostas. Yubaba é o estereótipo de feiticeira, que faz uso do seu poder, controla os subordinados, rodeia o seu espaço de luxúria e utiliza a magia para conseguir o que quer.

Zeniba, usa o poder para alcançar o que quer, à semelhança da irmã, mas vive de forma recatada e isolada da confusão. A escolha de Miyazaki para retratar estas personagens veio desmistificar a ideia temível que o público tem da feiticeira, dando-lhe um lado humano. A nostalgia encontra-se mais presente em Zeniba do que Yubaba, pelo estilo de vida que tem. Quando Chihiro visita a sua casa, Zeniba apresenta um espaço acolhedor, que transmite confiança, e com comida suficiente para aconchegar Chihiro, depois da longa viagem. Isto pode transmitir à heroína a nostalgia pela bondade e paz que lhe tenha sido transmitida no passado, associado ao conforto da sua própria casa que nunca mais voltará a sentir, visto que estava em processo de mudança de casa, o que faz com que as boas memórias fiquem perdidas nesse local.

Esteticamente, Yubaba ostenta materiais mais valiosos que qualquer outra personagem, mostrando a sua exuberância e luxúria (figura 19), seja através das suas vestes, seja do espaço. Zeniba, apesar de ser fisicamente igual à irmã, o que possui é exatamente o oposto dela (figura 20) (provando a necessidade do equilíbrio, *yin e yang*⁶⁷).



Figura 19. VC – Yubaba



Figura 20. VC – Zeniba, Chihiro e Sem Cara

10. Limpeza

A limpeza está associada aos rituais de purificação por forma a evitar a sujidade. A antropóloga britânica Mary Douglas (1921-2007) questionou-se sobre a definição de ‘sujo’, que representa um elemento de um sistema simbólico pela qual a cultura se organiza sob a obsessão de evitar a sujidade, cumprindo os tais rituais de purificação⁶⁸ (*apud* De Certeau, 1997, p.235).

⁶⁷ Já apresentado num elemento simbólico anterior.

⁶⁸ “A reflexão sobre a sujidade implica a reflexão sobre a relação da ordem com a desordem, do ser com o não ser, da forma com a falta de forma, da vida com a morte” (De Certeau, 1997, p.235).

A limpeza é um dos princípios da cultura asiática, por isso, naturalmente, está em VC, sendo visível no trabalho de Chihiro, nas termas. É-lhe atribuída a tarefa de limpeza da banheira grande, juntamente com Lin, para poder sobreviver e libertar os pais. Este é um espaço desprezado por todos devido à imundice que ali grassa e dedicado a clientes mais ‘sujos’. Os outros espaços nas termas estão impecavelmente limpos, o que vai ao encontro do que Mary Douglas afirmava acerca da obsessão de evitar a sujidade (*apud* De Certeau, 1997, p.235).

O tema foi tratado de forma muito explícita. A ação de limpeza é acompanhada de objetos que implicam a sua atividade (baldes, esfregonas, o chão molhado, espuma – figura 21), e a sujidade (oposto da limpeza) é visível na banheira grande (figura 22) que Chihiro tem de limpar, bem como no Deus do Rio que é ‘salvo’ por Chihiro.



Figura 21. VC – Lin e Chihiro a limpar



Figura 22. VC – Lin e Chihiro na banheira grande

11. Amor

O amor representa a entrega, o abandono e o reencontro entre dois entes, mas de forma elevada a um grau superior de ser. Simboliza uma fonte ontológica do progresso, uma vez que é efetivamente união e não aproximação (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.46-48). Na maior parte das vezes, o amor é representado sob a forma de uma criança ou adolescente nu com asas, simbolizando a eterna juventude de qualquer amor que seja profundo, ao mesmo tempo que uma certa irresponsabilidade (o amor escarnece dos humanos que caça, por vezes mesmo sem os ver) (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.46-48). É, também, simbolizado pela cruz, síntese das correntes horizontais e verticais, e pelo

binómio chinês do *yin-yang*. Para o orfismo⁶⁹, o amor é o filho da noite (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.46-48).

Em VC, o amor mais visível é entre Haku e Chihiro. É um amor romântico entre crianças, sem maldade, repleto de empatia e caridade. O amor próprio reflete-se no amor ao próximo, e isso permite transparecer a própria identidade de Chihiro. Como a simbologia explica, o amor é a representação de dois entes que se entregam, se abandonam e reencontram, que foi o que aconteceu a Haku e Chihiro: encontraram-se quando Chihiro era pequena (caiu ao rio e Haku salvou-a) e, após formarem essa conexão, voltaram a reencontrar-se no mundo dos espíritos. Este passado esquecido nas memórias de Chihiro, marcava uma nostalgia inexplicável, que só foi compreendida quando a identidade de Haku foi revelada aos dois. O amor está inevitavelmente ligado à nostalgia pois, como passaram a vida separados, estão em constante estado nostálgico de saudades um pelo outro.

No LS, o tipo de amor representado é familiar/parental e de amizade. O amor encontra-se no sentimento de pertença e, quando Mogli percebe que não pertence a nenhum dos lugares mas a ambos, a nostalgia intensifica-se, pois o amor e o lar estão presentes onde quer que a família esteja, e quando Mogli se afasta de quem ama, as saudades aumentam e a nostalgia mergulha-se nele. O amor é perceptível na forma como Balu acolhe Mogli (como seu filho ou cria), pouco tempo depois de o ter conhecido.

O amor de Chihiro e Haku foi representado através de atos de proteção recíprocos (figuras 23), o que resultou num amor puro e não sexual. O amor de Balu e Baguera por Mogli transparece o carinho e afeição que estes têm pelo menino, revelando-se um amor paternal e familiar (no caso da família de lobos) (figuras 24), sendo que cada vez que o herói não está junto de quem ama, a nostalgia aumenta e a tristeza, medo, preocupação instalam-se.

⁶⁹ O movimento do orfismo é um culto que pratica as crenças religiosas greco-helenísticas e tem o nome do profeta lendário Orfeu, que desceu ao submundo grego, com a temática centrada na morte e no sofrimento.



Figura 23. VC – amor de Chihiro e Haku em forma de dragão



Figura 24. LS – amor de Mogli e Balu

12. Voo

A capacidade de voar é símbolo de ascensão imaginária ou passageira no plano do pensamento, não proporcional às necessidades reais. Na mitologia, o desejo de voar que Ícaro⁷⁰ exprime, revela a busca de uma harmonia interior e da superação de conflitos (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.964). Simbolicamente, o desejo de voo implica a impossibilidade de voar, pois quanto mais esse desejo é exaltado, mais essa incapacidade se transforma em angústia, e a vaidade subjacente em culpa, por isso, normalmente, os sonhos sobre voos acabam em pesadelos sobre quedas (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.964).

O desejo de voo foi inserido em VC com uma simbologia oposta à apresentada. Quando Chihiro e Haku caem do voo, não existe o sentimento de perda ou angústia, mas sim o de libertação pois tudo foi resolvido. A queda simboliza o fim da sua jornada, pois encontrou aquilo que tanto procurou. Depois de ajudar Haku a descobrir a sua verdadeira identidade, a sua forma de dragão despedaçou-se (figura 25), o que o fez perder a sua capacidade de voo (apesar de ainda a conseguir controlar enquanto humano). Contrariamente à simbologia, o voo representou o desejo de busca pela harmonia interior e a ultrapassagem de conflitos até eles descobrirem quem eram. A nostalgia do voo é perceptível quando o homem, que nunca conseguiu voar por si só, se apercebe que é uma qualidade apenas dos deuses e dos animais. Ele sente a nostalgia do que nunca teve e

⁷⁰ A mitologia grega conta a história de Ícaro, que se tornou símbolo das ambições desmesuradas do espírito, do intelecto tornado em insensato e da imaginação pervertida do juízo e da coragem. É sobre a vida de Ícaro que, vítima das invenções de Dédalo, seu pai, fica preso num labirinto. Para conseguir escapar, o pai constrói-lhe umas asas de cera, para voar por cima do labirinto, mas contra todas as advertências, Ícaro voa demasiado alto, fazendo com que o calor do Sol derreta as suas asas, culminando na sua queda no mar (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.498-499).

sempre quis. Como Haku é um Deus em forma de menino, ele tem essa capacidade, por isso não sente que está a perder algo quando, de repente, fica sem asas.

No LS, o voo serve para caracterizar Mogli enquanto personagem. Ele voa de liana em liana, que não é um comportamento típico dos humanos, mas sim dos animais (figura 40). Após crescer naquele ambiente, Mogli adquire comportamentos iguais àqueles com que convive (cena em que Mogli imita os elefantes).

Esteticamente, a VC decidiu representar o voo através de uma entidade mítica, uma vez que não é uma capacidade humana. Desta forma, quem tinha a possibilidade de voar era Haku, em forma de dragão (figura 25). Já no LS, o voo é demonstrado pelos animais que têm essa capacidade (abutres), pelos macacos (nas lianas), e por Mogli que usa os troncos e as lianas como forma de se movimentar mais depressa (figura 26).



Figura 25. VC – Haku desfaz-se no ar

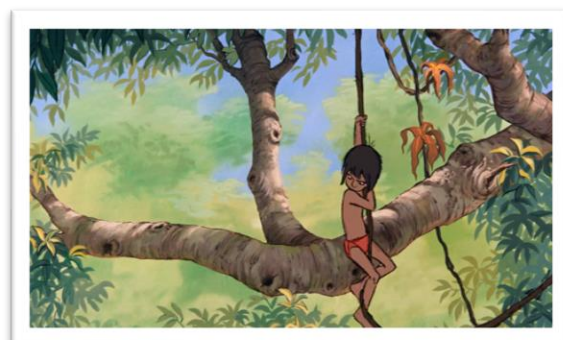


Figura 261. LS – Mogli a descer as lianas

13. Dragão

O dragão é um símbolo que varia consoante a cultura. É um guardião severo dos tesouros ocultos e, como tal, um símbolo do mal e das tendências obscuras, que deve ser eliminado. Pela sua caracterização demoníaca, assemelha-se à serpente, pois ambos representam o ódio e o mal, e à serpente de plumas (*Quetzalcoatl*) dos Astecas⁷¹ (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.349-352).

No Extremo Oriente, o dragão comporta aspetos diversos, uma vez que é, simultaneamente, um animal aquático, terrestre e celestial. No Japão, é feita uma distinção entre as quatro espécies de dragões: celeste, pluvial, terrestre-aquático e subterrâneo. Numa linha de pensamento oposta, é um símbolo celeste, com o poder da

⁷¹ A civilização asteca surgiu no período pós-clássico, entre 1325 e 1521, estava inserida na cultura mesoamericana e era composta por diferentes etnias pertencentes ao México central (*History of Mexico*, n.d.).

vida e manifestação que cospe as águas primordiais, o que faz dele uma imagem do Verbo criador (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.349-352).

Na cultura chinesa e céltica, o dragão é o símbolo do imperador, pois o dragão celeste é um espelho do rei no trono, manifestando, assim, a onipotência imperial chinesa. Associam-no ao raio (porque cospe fogo) e à fertilidade (porque traz chuva) (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.349-352). É um elemento ambivalente em vários sentidos: é *yang* enquanto signo do trovão e da primavera e da atividade celeste, é *yin* enquanto soberano das regiões aquáticas; é *yang* na identificação com animais solares com espadas, é *yin* quando metamorfoseado em peixe ou serpente; é *yang* como princípio geomântico, é *yin* como princípio alquímico (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.349-352). Jung (*apud* Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.349-352) analisa o mito de Jonas e da baleia, que representa uma luta entre o herói e o dragão. Aqui, o herói deve aperceber-se que a sombra existe e que pode retirar forças dela, de forma a recolher forças para vencer o dragão. Neste mito, o ego só pode vencer depois de ter assimilado e dominado a sombra, pois só depois de vencer, é que o verdadeiro ‘eu’ renasce e as memórias perdidas no inconsciente, voltam ao novo ‘eu’ do momento presente (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.349-352).

Na astrologia, o eixo dos dragões é também conhecido como o eixo do destino, pois a cabeça do dragão indica o lugar da existência consciente, que se opõe à cauda do dragão que remexe todas as influências do passado (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.349-352). Tendo esta capacidade de mexer no passado, o dragão consegue, assim, fazer ressurgir a nostalgia, especialmente a Chihiro. Como a identidade de Haku apenas é revelada quando descobrem o seu passado, só nesse momento é que as memórias de Chihiro surgiram e, como consequência, a nostalgia pelas saudades de um amor que ela não se lembrava de sentir.

Em VC, o dragão é um ser invencível que acaba por ser derrotado, realizando-se a autossuperação de Haku, com a ajuda de Chihiro. Inicialmente, Haku é o guardião severo da mitologia, pois é o discípulo de Yubaba que está sob o seu feitiço e mostra inclinação para as tendências demoníacas e símbolo do mal. Quando é libertado e adquire a sua própria identidade, revela o lado celestial e poderoso, presente na cultura chinesa. Fazendo um paralelismo com o mito de Jonas, no qual o herói deve assumir a existência da sombra do dragão e retirar-lhe forças, no momento de luta, podemos concluir que Chihiro (herói) apercebe-se da identidade (sombra) do dragão e ajuda-o a alcançá-la e

reconhecê-la. Neste caso, o herói une-se ao dragão, que não apresenta a simbologia demoníaca, mas sim celestial, de proteção e de encontro de identidade.

Em termos estéticos, o dragão assemelha-se mais à sua classificação celestial do que demoníaca: é branco, coberto de pelagem azul-esverdeada de tom pastel (figura 27). É um cruzamento das várias espécies enumeradas, mas identifica-se com a espécie celestial, pluvial e terrestre-aquático. No momento em que se desfaz e quebra o feitiço, é também sob um efeito celestial, pois as partículas assemelham-se a cristais (figura 28).



Figura 27. VC – Haku em dragão

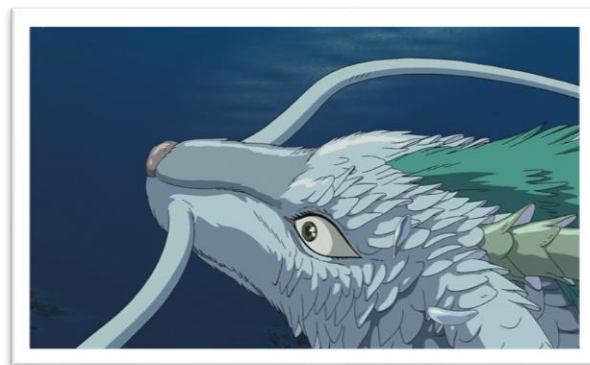


Figura 28. VC – Haku a desfazer o feitiço

14. Tempo

O tempo enquanto elemento simbólico é, frequentemente, representado pela rosácea, pela roda ou pelos doze signos do zodíaco, que descrevem o ciclo da vida (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.876-877). A linguagem e a percepção tratam o tempo como um limite na duração, que serve para fazer a distinção com o mundo do Além que, por sua vez, representa a eternidade. Isto faz com que não haja nenhuma medida comum possível entre o mundo humano e o do Além, uma vez que o tempo humano é finito e o tempo divino infinito e ilimitado (negação do tempo) (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.876-877).

Na literatura, as personagens heroicas que entram no *sid* (o outro mundo), acreditam ter passado muitos dias no *sid* quando, na verdade, só estiveram ausentes algumas horas. A paragem no tempo é impossível no sentido literal, mas pode realizar-se com a intensidade de uma vida interior e não num prolongamento indefinido da duração. Ou seja, sair do tempo é sair da ordem cósmica para se entrar noutra ordem e noutra universo, porque o tempo está, indissolúvelmente, ligado ao espaço (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.876-877).

A passagem do tempo, na VC, só é visível no mundo material, uma vez que o tempo humano é finito e o divino é ilimitado, o que provoca uma negação do tempo no mundo espiritual. Ao contrário do que acontece com a maioria das personagens heroicas, a perda de noção do tempo ao entrarem no *sid* não acontece com Chihiro e com os pais. No mundo material já passou mais tempo (existência de pó e folhas no carro) que o que as personagens sentiram passar no mundo espiritual. Este tempo passado no mundo espiritual é que permitiu a Chihiro encontrar a sua identidade e o seu propósito interior. Aqui o tempo não se desassocia do espaço, mas, uma vez que são dois universos diferentes, o tempo passa de maneira diferente em cada um deles. No LS a passagem do tempo é mais literal e fácil de perceber. O tempo move-se consoante o ritmo das personagens, de forma acelerada, e é marcado pelo início do dia ou da noite. Não há nenhum abrandamento ou perda de noção do espaço ou tempo pois toda a ação é passada no mesmo mundo.

O conceito de tempo pode trazer a nostalgia de duas formas. Para Chihiro, foi necessário um abrandamento do tempo para o encontro da sua identidade. Ao encontrá-la, apesar de crescer como personagem, há algo seu que fica perdido. Este abrandamento do tempo, no mundo espiritual, faz com que a personagem sinta nostalgia em relação ao seu 'eu' antigo, que ficou para trás no mundo terreno. Mas, em vez de uma nostalgia associada à saudade e tristeza, é representada como uma nostalgia de recordação ou memória de tempos passados, em que a felicidade está no presente e não no passado. Para Mogli, a nostalgia é sentida à medida que os dias vão passando pois, como o tempo e espaço não se desassociam, o sentimento de saudade de casa vai aumentando, progressivamente, à medida que se vai afastando geograficamente de casa (lobos).

Este símbolo foi tratado de forma semelhante nos dois filmes. Tanto na VC como no LS, é a passagem do dia para a noite que permite ao espectador perceber que o tempo não para, o que é conseguido através da mudança na paleta de cores, que transita da escuridão para a luz ao longo da narrativa. Adicionalmente, em VC, é possível confirmar-se a diferença no ritmo temporal quando Chihiro e os pais chegam ao mundo material e se apercebem que o carro está coberto de folhas e de pó (figuras 29 e 30), o que mostra a mudança das estações ou da altura do dia.



Figura 29. VC – carro antes de entrarem no mundo espiritual



Figura 30. VC – carro depois de regressarem do mundo espiritual

15. “Kamikakushi”

Em português, o filme foi traduzido para *A Viagem de Chihiro*, o que implica o embarque numa jornada. A tradução do título do filme para inglês – *Spirit Away* –, que, em português se traduz para ‘espírito ausente’, tem o significado de remover algo sem que ninguém repare, um ‘desaparecimento misterioso’. A expressão *kamikakushi*, presente no título original do filme – “*Sen to Chihiro no Kamikakushi*” – tem a tradução literal de ‘escondido pelos deuses’, de acordo com o Dicionário Japonês online. A simbologia que o folclore japonês atribui a esta expressão é para se referir ao desaparecimento misterioso de uma pessoa levada por um deus, que acontece quando esse deus se zanga (*Japanese Dictionary*, s/d.). As lendas japonesas estão carregadas de contos de humanos que são raptados por *kamis* (deuses ou espíritos), para os levarem para o mundo espiritual.

Ligar as traduções do título para as três línguas (japonês, português e inglês) permite-nos agregar três ideias diferentes, que caracterizam a narrativa – uma viagem, um desaparecimento misterioso e um espírito ausente.

A viagem refere-se à jornada que Chihiro faz no seu interior de forma a descobrir quem é e o seu propósito. O desaparecimento misterioso dá enfoque ao facto de Chihiro e os pais terem entrado no mundo espiritual sem se aperceberem e sem deixarem rasto no mundo terreno. O espírito ausente indica-nos não só a entrada num mundo espiritual, mas principalmente, o facto de Chihiro não saber quem é, ou seja, o seu corpo e espírito não são um só. Ela completa essa tarefa no final do filme, quando se encontra a ela própria e ajuda Haku a encontrar-se.

Qualquer uma das interpretações dadas ao título do filme, pelas três culturas, transmitem ao público a carga nostálgica presente na narrativa. Seja por ser realizada uma

viagem, que, por si só, carrega o simbolismo do afastamento de casa e consequentes saudades de casa; seja o desaparecimento misterioso que provoca curiosidade sobre o desconhecido, o que leva a desbloquear memórias perdidas no inconsciente das personagens; ou então, seja pelo espírito ausente, que indica uma falta da componente identitária que só irá ser encontrada, quando ela se descobrir a si própria, transformando a nostalgia melancólica numa nostalgia saudável.

A palavra *kamikakushi* insere-se no título que é apresentado no começo do filme (figura 31).



Figura 31. VC – título do filme

16. Harpia

As harpias são seres mitológicos com corpo de ave e cabeça de mulher, normalmente caracterizados como génios maus e monstros com asas que atormentam as almas com perversidades incessantes (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.484). O seu nome significa raptoras, e podem ser classificadas em três tipos: borrasca, voa-rápido ou obscura. Representam a parte diabólica das energias cósmicas e são as provedoras do inferno graças às mortes súbitas (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.484). Figurativamente, são as importunações dos vícios e as provocações da maldade, sendo que, apenas o vento (o sopro do espírito) as pode expulsar (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.484).

A harpia presente em VC está, inicialmente, ao comando de Yubaba, até Zeniba a transformar num pássaro pequeno, ridicularizando o seu 'estatuto'. Esta transformação de um animal mitológico num pássaro pequeno permite-nos concluir que, de facto, não há personagens más. Apesar de ser o símbolo de um génio mau, monstruoso e repleto de energia diabólica, no seu íntimo, não passa de um pequeno pássaro sem maldade, que apenas cumpre ordens. Este símbolo está presente em VC de forma a representar o bem e o mal simultaneamente (o *yin-yang*). O bem só existe em comparação com o mal, e

vice-versa, daí a necessidade da complementaridade existente entre estas duas entidades, pois uma só existe graças à outra, mas não coexistem no tempo. Assim, devido a esta ligação simbólica, quando o bem está a ser representado, sente-se falta e uma certa saudade do mal, e vice-versa, provocando a nostalgia presente no *yin-yang*.

A harpia apresentou-se tal como ela é, misturando o corpo de um pássaro com a cabeça de um humano que, neste caso, é a de Yubaba, uma vez que ela é a sua mestre (figuras 32 e 33).

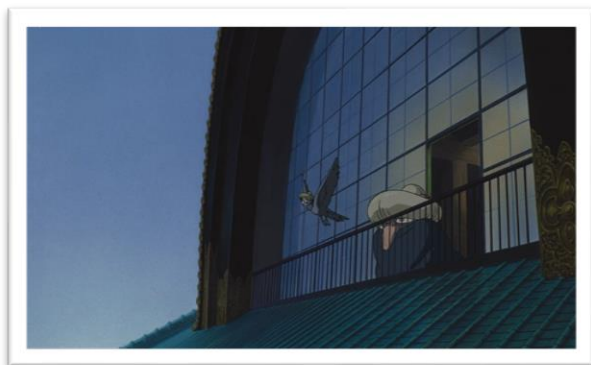


Figura 32. VC – harpia



Figura 33. VC – harpia

17. Selo

O selo é um objeto capital nas antigas civilizações orientais e é sinal de poder e autoridade, pois o rei imprimia o seu selo sobre documentos decisivos. Uma vez que tem como função selar, fechar, lacrar ou reservar, o selo é símbolo de segredo e, por isso, marca uma pessoa ou objeto como propriedade indiscutível daquele cuja estampilha traz, transmitindo não só o direito de posse, mas também o direito de proteção (símbolo de legítima propriedade) (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.811-813). Para a Bíblia de Jerusalém, o selo é visto como um símbolo de pertença e compromisso voluntário, e não de obediência (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.811-813).

Em VC, Yubaba usa o selo para controlar Haku, que está dentro do seu corpo, o que faz com que ele perca o livre arbítrio, demonstrando o poder e autoridade por parte do detentor do selo. Este objeto mostra-se ser um símbolo de pertença e compromisso (obrigação) uma vez que Haku não conhece a sua identidade (está selada) porque Yubaba a roubou (segredo). Apenas o amor e dedicação de Chihiro conseguiram libertar Haku do poder do selo. A nostalgia está presente neste símbolo pois, aquilo que é segredo desperta a nostalgia pelo que está oculto e possa vir a descobrir-se. O facto de Haku não conhecer

a sua verdadeira identidade, torna-o nostálgico de um passado que ele não conhece e projeta no seu consciente.

O selo foi representado como um pequeno objeto que está dentro do dragão (Haku) e que, quando é cuspido, é quebrado e perde a maldição (figuras 34 e 35).



Figura 34. VC – Chihiro a segurar o selo



Figura 35. VC – selo

18. Espíritos

Os espíritos permitem evocar um ser invisível, que se caracteriza por ser distinto, parte de um ser vivente ou um simples fenómeno vital, material ou imaterial, mortal ou imortal, sempre invisível, que se manifesta somente através dos seus atos. Na síncope, no transe e na hipnose, a alma deixa o corpo, afastando-se dele e permitindo a sua entrada no mundo dos espíritos, dando testemunho ao acordar (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.31-36). Jung explica que a alma tem uma relação com o inconsciente e uma personificação dos conteúdos inconscientes, pois a alma é algo próprio que pertence à pessoa (e inconsciente) e ao mundo espiritual, daí a alma ter sempre algo terreno e sobrenatural (*apud* Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp.31-36). O folclore céltico advoga a existência de uma multidão de almas do outro mundo, com intenções boas ou más. A imagem da ‘alma do outro mundo’ materializa e simboliza o medo dos seres que vivem no outro mundo, podendo ser uma aparição do ‘eu’ ou de um ‘eu’ desconhecido, que surge do inconsciente e inspira um medo (quase pânico) da qual as pessoas reprimem. A psicanálise vê no outro mundo um retorno do que foi reprimido, fruto do inconsciente (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.671).

Em VC, o mundo espiritual para o qual Chihiro viaja com os pais, está repleto de diferentes espíritos, sejam eles pertencentes a esse mundo (figura 36), sejam espíritos que ainda se estão a encontrar (como o Sem Cara), ou até mesmo os que estão de visita ou passagem (como os espíritos no comboio – figura 37).

Os espíritos aparecem de todas as formas e feitios, alguns mais assustadores, outros mais ‘normais’ que se tendem a assemelhar a pessoas, mas todos com alguma característica que permita identificá-los como ser espiritual.

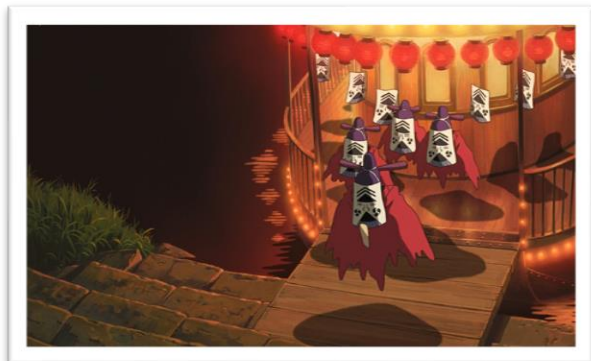


Figura 36. VC – espíritos a chegar às termas



Figura 37. VC – espíritos no comboio, Chihiro e Sem Cara

19. Xintoísmo e elementos da cultura japonesa

O xintoísmo (ou *shinto*, em inglês) é a religião japonesa que liga diretamente o imperador aos deuses, assente na crença de que os espíritos e os deuses estão presentes em tudo, o que resulta no respeito pela harmonia humana com a natureza (Odell & Blanc, 2019). A essência do xintoísmo é a devoção dos japoneses aos seres e poderes espirituais invisíveis, como os *kamis*⁷² (espíritos ou deuses) e os *shrines* (locais sagrados) (*Religion: Shinto*, 2014). Sendo uma religião muito local, o xintoísmo tem um papel importante na vida e cultura japonesas ao longo da história do país, sendo que partilha esse papel cultural, espiritual e político com o budismo e confucionismo⁷³ (*Religion: Shinto*, 2014). A expressão *shinto* (caminho dos deuses) é de origem chinesa, e é uma junção das expressões ‘*shin*’ (deuses ou espíritos) e ‘*to*’ (estudo ou caminho filosófico), e caracteriza-se pelo culto à natureza e aos antepassados, e por ser politeísta, destacando a pureza espiritual (*Religion: Shinto*, 2014).

Apesar de não referir diretamente, tanto a VC como os outros filmes do estúdio Ghibli estão repletos de referências aos costumes consagrados na cultura japonesa, onde se insere a religião xintoísta. Alguns exemplos, são o santuário xintoísta pela qual Chihiro e os pais passam de carro (figura 38), as estátuas representativas de deuses (figura 39), as

⁷² A expressão *kami* traduz para deuses ou divindades, mas podem ser considerados espíritos da natureza (de um local específico – espíritos da montanha, das árvores, dos rios, dos vales) ou forças vitais que residem nas coisas.

⁷³ Filosofia, ideologia política e modo de vida chinês, criado por Confúcio.

casas pequenas junto às árvores, e a personagem Haku, que se assume a forma de dragão e menino, porque é um espírito do rio (*kami*), reencarnado no rio que salvou Chihiro. A estátua à frente do túnel (figura 39) funciona como guardião dos templos xintoístas, e apresenta um sorriso na direção de entrada para o túnel e para o mundo espiritual, incitando Chihiro a seguir aquele caminho. No final do filme, depois de concluída a viagem (figura 30), a estátua já não tem cara (ou não está virada para aquela direção), significando que já não acolhe Chihiro na sua viagem, pois ela já está terminada e já não há mais caminhos para percorrer.

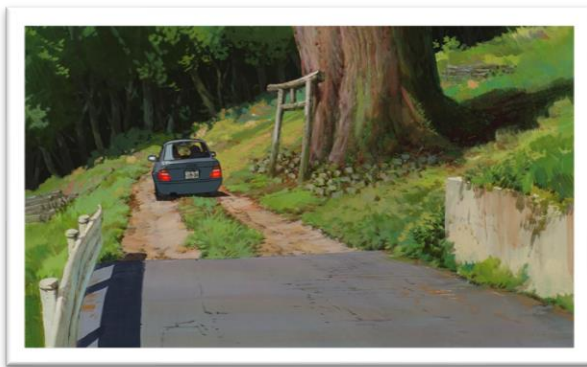


Figura 38. VC – entrada de templo xintoísta



Figura 39. VC – estátua representativa de deuses

20. Serpente

Apesar de existirem visões bastante contraditórias em relação à simbologia da serpente (tanto podem ser consideradas fontes de vida e imaginação, como símbolo de repulsa e medo), para muitas culturas, a serpente distingue-se de todas as outras espécies animais, por se encontrar no topo da cadeia genética, opondo-se ao Homem. É um animal frio, imortal (por mais satânica que seja), sem patas, sem pelos e sem plumas, opondo-se ao Homem como principal rival (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.814-825). A psicanálise encara a serpente como um vertebrado que encarna a psique interior, o psiquismo obscuro, e tudo o que é considerado raro, incompreensível e misterioso (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.814-825). Na Índia, as serpentes assumem a simbologia divina das nuvens e das chuvas fertilizadoras, assumindo os poderes do carneiro ou do pássaro, sendo consideradas os ‘dragões com asas’ do Extremo Oriente ou as ‘serpentes com plumas’ (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.814-825, p.349-352). Não tem uma simbologia que a considere radicalmente boa ou má, mas possui as duas valências. Para os *huichols*, por exemplo, ela tem duas cabeças, uma aberta para ocidente e outra para oriente, pelas quais cospe o sol nascente e engole o sol poente (Chevalier & Gheerbrant,

1982, p.814-825). A simbologia mitológica associada à serpente reside no papel inspirador que aparece nos mitos e rituais do culto de Apolo e Dioniso, as duas divindades da poesia, da música, da medicina e da adivinhação, associados à alma e inteligência (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.814-825). Durand apresenta uma perspectiva positivista, pois vê a serpente-dragão como um herói, que tem de vencer o dragão para alcançar o nível de sagrado. O pensamento ocidental, que implantou o medo de serpentes e cobras nos seus costumes, começa a aceitar o que os povos virados para o animismo⁷⁴ acreditam (como povos africanos ou índios), pois embora a serpente não passe de um objeto de repulsa, nas regiões que a aceitam ela permanece um arquétipo (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.814-825).

Visto que há simbolicamente uma comparação entre o dragão e a serpente, é possível fazer-se um paralelismo entre estes dois seres, presentes em ambos os filmes. Atribuindo a simbologia apolínea e dionisíaca, uma vez que Apolo tende para a razão e lógica, e Dionísio para o caos e instinto, podemos compará-los a Haku (dragão) e a Kaa (serpente), respetivamente. Enquanto Haku se aproxima da ponderação e da razão, seguindo um raciocínio lógico e calmo nas suas decisões, Kaa segue o instinto e a sua obsessão com Mogli pode causar o caos. Esta perspectiva não é oposta ou rival, mas sim complementar, tendendo mais para o binómio yin-yang (pois eles precisam um do outro, é preciso o ‘mau’ para existir o ‘bom’), uma vez que a serpente e o dragão são criaturas equiparáveis e semelhantes, segundo algumas culturas. No LS comprova-se a perspectiva de que o Homem e a serpente são opostos rivais pois, apesar de haver uma clara oposição física (vertebrado *vs* invertebrado), Kaa tenta comer e matar Mogli várias vezes, ao longo do filme. Também é considerada uma criatura com as duas valências – bondade e maldade. No filme, Kaa tenta ser uma personagem má, pois pretende matar e comer os humanos, apesar de nunca conseguir ser bem-sucedida, mas no livro de Kipling, Kaa mostra ser uma serpente sábia e um aliado de Mogli, mostrando um espírito protetor e conselheiro (as serpentes eram guardiãs dos espíritos das crianças).

A serpente foi retratada com um tom acastanhado/amarelado (figura 40), com a capacidade de hipnotizar, em que os seus olhos se transformam em espirais coloridas (figura 41), para hipnotizar e controlar as vítimas. Tem uma personalidade trapalhona,

⁷⁴ Visão de que os seres e entidades não-humanas têm uma essência espiritual.

pois o seu corpo enrola-se frequentemente, o que lhe limita a locomoção e faz com que perca a credibilidade.



Figura 40. LS – serpente Kaa

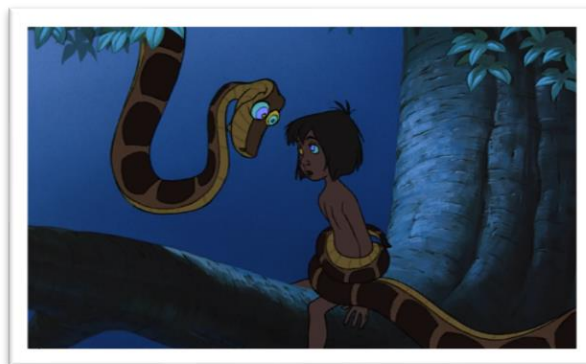


Figura 41. LS – Kaa a hipnotizar Mogli

21. Tigre

O tigre, enquanto elemento simbólico, evoca a ideia de poder, ferocidade, caça e da casta guerreira, transmitindo a sensação de algo negativo (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.883-885). Tanto na geomancia⁷⁵ como na alquimia chinesa o tigre opõe-se ao dragão, e no budismo a sua força simboliza a fé e o esforço espiritual que permite atravessar a selva dos pecados, simbolizada por uma floresta de bambus (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.883-885). Simboliza a consciência obscura submersa e, quando luta com animais inferiores mostra ser uma figura superior de consciência. No entanto, quando luta com animais igualmente poderosos, como o leão ou a águia, apenas transmite o instinto da cólera que procura saciar, opondo-se a qualquer proibição superior (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.883-885).

No LS, a ideia que transmitem ao espectador de quem é o tigre transparece a sua simbologia de poder e ferocidade, como se fosse o ‘rei’ da selva, com o desejo de matar Mogli e poder e controlo sob todos os outros animais. Ao mostrar a raiva e o instinto de predador na luta com Mogli, indica-nos o poder e a força de Mogli enquanto personagem e enquanto representante dos Homens, uma vez que o tigre, simbolicamente, apenas mostra o seu instinto de cólera quando luta com animais igualmente poderosos. No livro de Kipling, o tigre continua a ser o predador e o antagonista de Mogli, mas não é representado com tanta animosidade.

⁷⁵ Método de adivinhação que interpreta marcas no solo.

A caracterização do tigre mantém-se fiel ao que este animal é na realidade, de cor laranja e listado (figura 42). Mostra uma personalidade altiva e desajeitada, o que contrasta com o medo que é inculcado sobre ele às outras personagens que vivem na selva (figura 43).

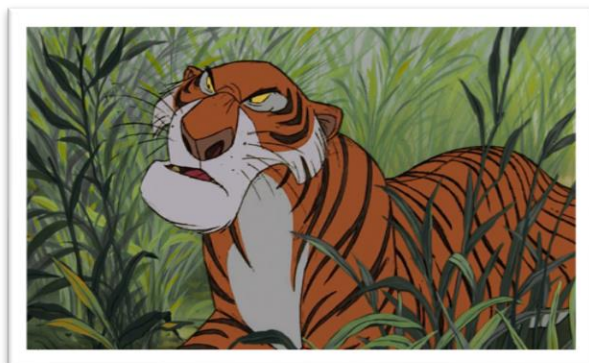


Figura 42. LS – arrogância de Shere Khan



Figura 43. LS – superioridade de Shere Khan

22. Urso

O significado atribuído ao urso depende da cultura em questão. Para os celtas, o urso é símbolo da classe guerreira, daí o seu nome original (‘*artos*’) estar presente no nome do mítico rei Arthur. O urso opõe-se simetricamente ao javali (símbolo da classe sacerdotal) como o poder temporal se opõe à autoridade espiritual (aspeto *yin-yang* do urso-javali) (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.924-925). A cultura japonesa vê o urso como uma divindade suprema das montanhas. Para a China, o urso é um símbolo masculino, anunciador do nascimento de meninos, e expressão de *yang* (oposto de *yin*, representado pela água e pela serpente) (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.924-925). Para os povos europeus, o sopro misterioso do urso é uma expressão de obscuridade e das trevas (Ibidem, p.924-925). Jung (*apud*, Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.924-925) considera que o urso, como tem uma relação com o instinto, representa um aspeto perigoso do inconsciente. Para a alquimia, é um símbolo poderoso, violento, perigoso, incontrolado, cruel, selvagem e bruto. Oposta a estas caracterizações, é a crença de que o urso também pode ser um animal domesticado, pois dança e é hábil como uma bola. Isto mostra que é símbolo das forças elementares suscetíveis de evolução progressiva, também capaz de terríveis regressões (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.924-925).

No LS, este animal é apresentado ao espectador sob a forma da personagem Balu. Mostra ser um urso amigável, brincalhão e descontraído, assemelhando-se ao aspeto de urso domesticado que dança com habilidade e agilidade, mostrando-se como símbolo da

evolução progressiva, ao contrário do típico urso descrito na mitologia, que é violento, incontrolado e perigoso. Revela o aspeto perigoso do inconsciente, na medida em que revela o mesmo desejo e pensamento que Mogli, de deixar o menino na selva a viver consigo.

Balu foi caracterizado como um urso cinzento grande e gordo, sem preocupações, e com gosto pelas coisas simples da vida, que vive no momento (figura 44). Começa a sentir afeto e, conseqüentemente preocupação, por Mogli à medida que o vai conhecendo. Balu não mostra comportamentos típicos de um urso como a violência (apenas em casos extremos, de proteção, como a luta com o tigre). Ao invés, ele canta e dança para aproveitar a vida na selva (figura 45).



Figura 44. LS – Balu a flutuar



Figura 45. LS – Balu mascarado a dançar

23. Lobo

Apesar do lobo ser maioritariamente associado à selvajaria e à liberdade, pode ser valorizado de forma positiva ou negativa. O ponto de vista positivista assenta nas características guerreiras do lobo. Ele consegue ver de noite, é símbolo de luz, é um herói guerreiro e tem um ancestral mítico (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.555-557). Na China, o lobo é uma criatura celeste que guarda o palácio celeste. No Japão, é o protetor contra os outros animais selvagens, representando uma força mal contida. Para a mitologia, segundo a lenda de Rómulo e Remo, é símbolo de fertilidade (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.555-557). O lado mais negativo associa-se ao aspeto infernal. No folclore europeu, apresenta-se sob a forma de lobo mau, tanto no conto do capuchinho vermelho, como na loba ama-de-leite que ameaça as crias (mitologia greco-latina). A crença em lobisomens, os espíritos das florestas, propagada essencialmente na antiguidade europeia, também contribuiu para a atribuição de sentido do lobo como

devorador, associado à alternância de dia-noite e morte-vida (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.555-557).

No LS, este símbolo é representado pela alcateia que vive na floresta e acolhe Mogli na sua família. Tanto os pais-lobo de Mogli como a restante alcateia (que o manda embora para o proteger do tigre), são símbolo de proteção e de instinto maternal. Aqui, é representado do ponto de vista positivo, pois tem como características a visão noturna, a classificação de herói guerreiro, de guardião do palácio real (neste caso, guardião de Mogli) e associados à lenda de Rômulo e Remo, que foram criados pela loba tal como Mogli.

Os lobos foram retratados como uma família, sempre reunidos em grupos (alcateia ou família) que acolheram Mogli na sua ninhada e trataram-no como se fosse um filhote (figuras 46 e 47).



Figura 46. LS – lobos e filhotes



Figura 47. LS – Mogli com os irmãos lobos

24. Floresta/selva

A floresta ou a selva é uma casa para muitas criaturas, sejam elas reais ou míticas/espirituais. Na cultura celta, a floresta constituía um verdadeiro santuário em estado natural, existindo uma equivalência semântica entre as duas, pois tal como num santuário, a árvore (símbolo da vida) é considerada uma intermediária entre a terra (raízes) e o céu (copa) (Ibidem, p.439). Na Índia, os retiros de *sannyasa*⁷⁶ eram feitos na floresta. No Japão, o *torii* (portão tradicional japonês) assinala não só a entrada num templo, como também a entrada em um verdadeiro santuário natural, normalmente uma floresta de coníferas (Ibidem, p.439). Para o psicanalista moderno, a floresta simboliza o inconsciente, graças à sua obscuridade e enraizamento profundo, daí Jung (*apud*

⁷⁶ É o quarto estado de vida dentro do sistema hindu, apelando à vida de renúncia.

Chevalier & Gheerbrant, 1982 p.439) considerar que o medo das revelações do inconsciente serem inspirados pelos terrores da floresta.

A floresta é o palco do LS, pois a ação é toda passada na floresta onde residem as personagens. É a casa de Mogli, o protagonista, e transmite a ideia de santuário em estado natural. Tal como Jung comparou os terrores da floresta aos medos do inconsciente, é possível comparar-se os obstáculos que Mogli enfrenta, que o tentam assustar para que vá para a aldeia dos homens, que é o que ele teme inconscientemente, porque assim perderá a sua família (os animais da floresta).

Como toda a ação se passa na floresta, exceto a cena centrada no templo dos macacos, as cores principalmente visíveis são o verde das folhas, o castanho das árvores e o azul dos lagos e céu (figura 48 e 49). É um espaço fechado e cerrado, graças às copas das árvores, mas não o torna claustrofóbico pois todo o cenário é desenhado de forma alegre, uma vez que é assim que Mogli se sente na sua casa.



Figura 48. LS – Balu e Baguera na selva

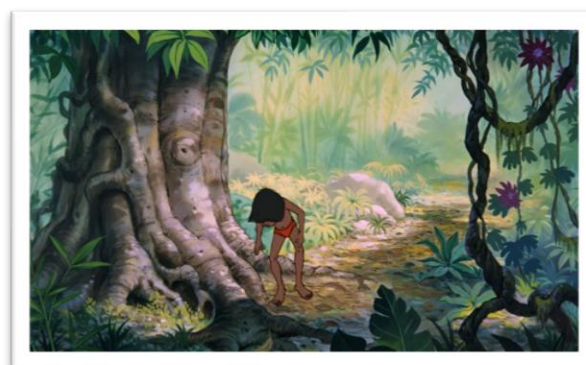


Figura 49. LS – Mogli na selva

25. Fogo

O fogo é associado ao coração, à paixão e ao espírito, com capacidades purificadoras e regeneradoras. Para o *I-Ching* (texto clássico chinês), o fogo corresponde à cor vermelha, ao sul, ao verão e ao coração. Tem uma particular importância para o Hinduísmo e, por isso, do fogo deriva a condição do ser que corresponde ao sonho (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.440-443). O seu aspeto destruidor permite associá-lo à função diabólica e a Lúcifer, que é portador da luz celeste no momento em que é precipitado nas chamas do inferno, o que transmite a ideia de que o fogo queima sem consumir, apesar de excluir a possibilidade de regeneração para sempre (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.440-443). Para as tradições celtas, é visto como um elemento ritual e simbólico, em que os rituais de purificação pelo fogo (como os rituais de passagem) são

característicos das culturas agrárias, pois simbolizam os incêndios dos campos que, depois de queimados, se adornam com um manto verdejante de natureza viva. Esta tradição complementa-se com a de purificação pela água, que acontece tanto no plano microcósmino (rituais de iniciação) como no macrocósmino (mitos de grandes secas ou incêndios e dilúvios) (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.440-443). Em rituais crematórios, o fogo é interpretado como veículo mensageiro entre o mundo dos vivos e dos mortos. Durand e Bachelard distinguem duas direções na simbologia do fogo: ao mesmo tempo que obscurece, sufoca (fumo), queima, devora e destrói (fogo das paixões, do castigo e da guerra), o fogo também volta a inverter-se, pois ao queimar e consumir, volta a tornar-se símbolo de purificação e regenerescência (Chevalier & Gheerbrant, 1982, p.440-443).

No LS, o fogo é o único obstáculo do tigre, pois é aquilo que ele verdadeiramente teme, permitindo derrotá-lo e afastá-lo da selva. De acordo com a tradição celta, o fogo enquanto elemento regenerador e ritual e simbólico, pode ser verificado quando Mogli derrota o tigre e segue em frente, permitindo-o avançar para a aldeia dos homens. O incêndio do campo verdejante é o ritual de passagem e purificação que permite o crescimento de Mogli enquanto personagem e o afastamento do último obstáculo (o tigre) antes do encontro final (a aldeia). Fazendo um paralelismo com a VC, tendo em conta que a purificação com o fogo é complementar à purificação pela água, estes dois elementos são o que permitem os heróis atingirem os seus destinos. Mogli ultrapassa o seu último e maior obstáculo quando supera o fogo, e Chihiro chega ao final da sua viagem quando atravessa o rio (água).

O fogo é tratado com as cores e vivacidade reais, de tons laranja e vermelhos (figura 50). Ele consome a floresta na altura do confronto final entre Mogli e o tigre, deixando-a negra e morta. O fogo inicia-se com um trovão, que atingiu uma árvore, provocando flashes nas personagens e o cenário infernal que se apresentou (figura 51).

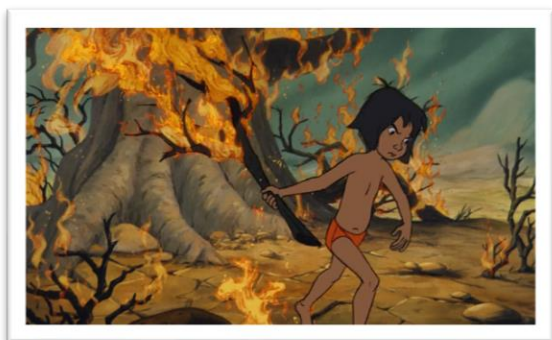


Figura 50. LS – Mogli a segurar um tronco a arder



Figura 51. LS – origem do incêndio

CONCLUSÃO

Nos filmes analisados, o conceito de nostalgia foi considerado na sua vertente projetada pela viagem. Foi dado a demonstrar que a viagem carrega um significado semelhante em várias culturas, uma vez que é associada ao percurso dentro do próprio ser (conceito diverso da fuga de si mesmo). Ao iniciar a viagem, cada um dos protagonistas procura alcançar uma mudança dentro de si próprio, o que provoca uma associação ao sentimento de nostalgia pelo ‘eu’ passado (Chevalier & Gheerbrant, 1982).

Ao longo da narrativa, a viagem que as personagens fazem, prepara-as para a mudança psicológica que enfrentam e para o novo ser que vai nascer desse caminho, após enfrentarem os medos e obstáculos que encontram, repleto de metáforas simbólicas que projetam o que verdadeiramente as assombra.

Assim sendo, a pergunta que se impunha era a de verificar se a nostalgia é ou não representada da mesma forma em textos fílmicos oriundos de contextos culturais diferentes, tendo em conta que não pretendemos ou afirmamos em algum momento mostrar que é uma investigação representativa de todas as obras fílmicas dos dois estúdios de animação em questão. Para tal foram selecionados e analisados um conjunto de vinte e cinco símbolos que contribuíram para as conclusões alcançadas.

Todos os símbolos recolhidos pretendem transmitir a ideia de passagem de um estado para o outro, de mudança no rumo de vida da personagem, e contribuem para intensificar o sentimento de nostalgia na personagem e no espectador, o que é mais visível em *A Viagem de Chihiro*, mas também se encontra presente em *O Livro da Selva*. Para responder ao primeiro objetivo (*analisar que símbolos contribuem para retratar o conceito de nostalgia, nos textos fílmicos em questão*), podemos demonstrar que, dos vinte e cinco símbolos analisados, devemos atribuir maior destaque e importância à viagem (descoberta de um centro espiritual e desejo de mudança interior), ao comboio (símbolo de evolução e mudança), à ponte (passagem de uma margem para outra, o que marca o início de uma viagem), ao rio (simboliza novas oportunidades e renovação), à passagem da noite para o dia (começo de uma nova vida e deixar a velha para trás), e ao tempo (o ritmo temporal facilita a nostalgia).

Começou-se por validar a questão de serem (ou não) os filmes de animação, textos fílmicos *lato sensu*; produzida essa demonstração legitimámos a possibilidade de leitura e comparação dos mesmos, não perdendo de vista que enquanto *O Livro da Selva* vem na

linha de adaptação de um texto literário de 1894, pelo autor britânico Rudyard Kipling, *A Viagem de Chihiro* é o resultado da escrita do realizador.

Concluimos que o conceito de nostalgia está presente em ambos os filmes, e, de acordo com o que esperávamos na nossa premissa de partida, os dois filmes refletem a cultura em que estão inseridos: os textos fílmicos são provenientes de culturas diferentes e inserem-se em balizas temporais distintas (1967 e 2001). Estes aspetos não apresentam um entrave à análise, pois cada texto fílmico surgiu no seu contexto, tanto espacial como temporal, vindo ao encontro do segundo objetivo proposto (*verificar se, nestes dois textos fílmicos, oriundos de contextos culturais diferentes, o conceito de nostalgia verifica (ou não) diferenças na sua representação*).

Por um lado, temos a nostalgia experienciada por Mogli em *O Livro da Selva*, que pode ser identificada como saudosismo. É um sentimento de *homesickness*, em que revela as saudades de uma casa e de uma família que ainda não conheceu. Ao ligar o conteúdo do texto fílmico com o contexto americano, percebemos que é um sentimento comum nessa cultura. Como nação relativamente recente fundada por emigração, é expectável que o sentimento de saudade enquanto *homesickness* se prendesse na década de 60 do século passado, ainda com os países de origem. Assim, apesar de ser possível o protagonista sentir nostalgia, não é uma nostalgia óbvia e profunda. Temos representada a nostalgia de uma casa que, a partir de certa geração, já é mais de ouvir falar da geração anterior do que por ter sido fisicamente conhecida. Um outro aspecto que marca este texto fílmico é a nostalgia como saudade ligada ao *Bom Selvagem* que Rousseau disseminara na cultura europeia do Iluminismo. Considerando o texto de Kipling como ecoando esse mito, coadjuvado pelos movimentos de colonização do continente africano, de que se fez memória popular alicerçada nos primeiros filmes promovidos pelos Irmãos Lumière, Pathé ou Edison que pretendiam trazer à cultura ocidental o que consideravam um forte exotismo desse continente.

Por outro lado, *A Viagem de Chihiro* é um filme japonês com uma grande carga nostálgica, alicerçada na cultura e contexto japoneses. O Japão tem enraizado o conceito de nostalgia, associado à família, à honra e à herança cultural e passagem de testemunho, o que se relaciona, direta ou indiretamente, com o passado. Os japoneses manifestam nostalgia em relação à sua pátria em termos geográficos, mas também em termos espirituais: onde quer que estejam honram e mantêm vivas as tradições e os costumes dos seus antepassados. Assim, em *A Viagem de Chihiro*, a nostalgia verifica-se na viagem em

si e não na geografia. É um processo de descoberta do ‘eu’ que é realizado através da viagem espiritual de Chihiro, por forma a emancipar-se do seu ‘eu’ anterior e descobrir quem verdadeiramente é.

Em relação ao terceiro objetivo (*evidenciar e refletir criticamente em torno da representação da nostalgia nos diferentes elementos técnicos constitutivos dos dois textos fílmicos*), é importante referir que um conjunto de aspetos técnicos cinematográficos contribuiu para transmitir o sentimento de nostalgia: as cores, a iluminação e a música que contribuíram para criar um ambiente nostálgico, aliado à beleza dos cenários de ambos os filmes, fazendo-o de formas diferentes. No filme americano, as cores predominantes são os tons terra, com cores mais escuras e opostas, criando um maior contraste; no filme japonês existe uma maior predominância de cores pastel, que contribuem para suavizar a estética do filme. Em relação à música, também encontramos diferenças, mais concretamente por *O Livro da Selva* usar a música de forma complementar e auxiliar, para enfatizar a comédia ou o perigo presentes em determinada cena; em *A Viagem de Chihiro* é usada como uma personagem presente na narrativa, ajudando o espectador a decidir o que sentir em determinada cena.

Podemos concluir que o principal propósito foi incitar à investigação de sentimentos no contexto do cinema de animação. Neste caso, o sentimento selecionado foi a nostalgia, por ser considerado um conceito de grande interesse pelas visões ambíguas que provoca em qualquer tipo de público, e que não se destina apenas ao público infanto-juvenil. Tal como Sedikides et al. (2004) referem, a nostalgia é um sentimento ‘agridoce’ por apelar às saudades de um momento passado – normalmente um passado feliz – em comparação com um presente menos feliz. A reação que o espectador tem a um filme de animação pode provocar uma experiência nostálgica mas sem implicar a tristeza, melancolia ou infelicidade. A visualização de um filme pode despoletar uma memória feliz que leva à saudade do passado, o que tem sido cada vez mais banalizado como uma normal reação humana (Holak & Havlena, 1998).

A presente reflexão apresenta-se como o primeiro passo para uma investigação mais pormenorizada e que contemple um número de textos fílmicos mais expressivos tanto de um estúdio como do outro. Um estudo mais extenso e intenso permitiria estabelecer se existe um padrão na representação do conceito de nostalgia.

Por forma a dar continuidade ao estudo, seria interessante prosseguir considerando analisar a gramática audiovisual e explorar a importância dos aspetos técnicos cinematográficos que não constituíam, aqui, o primado da nossa opção.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alpert, S. (2020). *How Neil Gaiman protected Princess Mononoke from Disneyfication*. Polygon. <https://www.polygon.com/animation-cartoons/2020/5/28/21270864/princess-mononoke-neil-gaiman-translation-disney-studio-ghibli-steve-alpert?fbclid=IwAR0TvywhewWddAIUzkji-80uKnV0mWC1EbMYJwdQ2KwfRUzwpM9R7N4w5Lc>
- Anderson, K. E. (2010). Storytelling. In H. J. Birx (Ed.), *21st Century Anthropology: A Reference Handbook* (Vols. 1 & 2). Sage Publications.
- Andrew, D. (1984). *Concepts in Film Theory*. Oxford University Press.
<https://doi.org/10.2307/430544>
- Animage (2001, maio). Interview: Miyazaki on Sen to Chihiro no Kamikakushi.
<https://web.archive.org/web/20170425061730/http://nausicaa.net/miyazaki/interviews/sen.html>
- Animation: Astro Boy*. (n.d.). Tezuka Osamu Official. <https://tezukaosamu.net/en/anime/30.html>
- Anspach, C. (1934). Medical Dissertation on Nostalgia by Johannes Hofer. *Bulletin of the Institute of the History of Medicine*, 2(6), 376–391.
- Arnheim, R. (1957). Film as Art. In *The Routledge Companion to Philosophy and Film*. University of California Press. <https://doi.org/10.4324/9780203879320-17>
- Bal, M. (2017). Narratology: Introduction to the Theory of Narrative. In *Narratology Introduction to the Theory of Narrative, Third Edition* (4^a). University of Toronto Press.
- Batcho, K. I. (1995). NOSTALGIA : A PSYCHOLOGICAL PERSPECTIVE. *Perceptual and Motor Skills*, 80, 131–143.
- Bendazzi, G. (2016a). Animation: A world history, Volume III: Contemporary times. In *Animation: A World History, Volume III: Contemporary Times* (Vol. 3). CRC Press.
<https://doi.org/10.4324/9781315720746>
- Bendazzi, G. (2016b). *Animation: A World History: Volume I: Foundations - The Golden Age*. CRC Press.

- Bendazzi, G. (2016c). Animation: A world history: Volume II: The birth of a style - The three markets. In *Animation: A World History: Volume II: The Birth of a Style - the Three Markets*. CRC Press.
- Bradbury, M., & McFarlane, J. (1986). *Modernism: A Guide to European Literature: 1890-1930*. Penguin Books.
- Bryman, A. (1999). The Disneyization of Society. *The Sociological Review*, 47(1), 25–47. <https://doi.org/10.4135/9781446220122>
- Burney, C. (2004). *Historical Dictionary of the Hittites*. The Scarecrow Press.
- Chandler, D. (2007). *Semiotics: The Basics* (2^a). Routledge. [https://doi.org/10.1016/S0378-2166\(02\)00176-5](https://doi.org/10.1016/S0378-2166(02)00176-5)
- Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (1982). *Dicionário de símbolos: Mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números* (16^a). José Olympio.
- Cook, P. (2004). Screening the Past: memory and nostalgia in cinema. In *Screening the Past*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203337820>
- Cross, G. (2015). *Consumed nostalgia: memory in the age of fast capitalism*. Columbia University Press.
- De Certeau, M. de. (1997). Capítulo XI: O prato do dia. In *A invenção do cotidiano: morar, cozinhar* (pp. 234–249). Editora.
- Disney History*. (n.d.). Walt Disney Archives. <https://d23.com/disney-history/>
- Dissanayake, W. (1988). Cultural Identity and Asian Culture: An Introduction. In W. Dissanayake (Ed.), *Cinema and Cultural Identity: Reflections on Films from Japan, India, and China* (pp. 1–12). University Press of America.
- Erll, A. (2011). *Memory in Culture* (Vol. 53, Issue 9). Palgrave MacMillan.
- Figueiredo, C. M., Antunes, E. D., & Coimbra, I. F. (2014). O espaço da ficção fílmica como agente da Narrativa: a Emoção enquanto geradora de Sentido. *Avança*, 822–830.

- Fossatti, C. L. (2009). Cinema de Animação: Uma trajetória marcada por inovações. *7o Encontro Nacional de História Da Mídia*, 1–21. <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/7o-encontro-2009-1/CINEMA DE ANIMACaO Uma trajetoria marcada por inovacoes.pdf%5Cn12/04/2016>
- Gerow, A. (2011). Japanese Film and Television. In V. L. Bestor, T. C. Bestor, & A. Yamagata (Eds.), *Routledge Handbook of Japanese Culture and Society*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315533575>
- Grimal, P. (2013). *Mitologia Grega*. L&PM.
- Hall, S. (1999a). Cultural Studies and its Theoretical Legacies. In S. During (Ed.), *The Cultural Studies Reader* (Second Edi, pp. 97–109). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203190784>
- Hall, S. (1999b). Econding, Decoding. In S. During (Ed.), *The Cultural Studies Reader* (2^a). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203190784>
- Hartley, J. (2004). *Communication, Cultural and Media Studies* (3^a). Taylor & Francis. <https://doi.org/10.4324/9781315225814-1>
- Hauser, A. (1998). *História Social da Arte e Literatura*. Martins Fontes Editora Lda.
- History of Mexico*. (n.d.). <https://www.history.com/topics/mexico/history-of-mexico>
- Holak, S. L., & Havlena, W. J. (1998). Feelings, Fantasies, and Memories: An Examination of the Emotional Components of Nostalgia. *Journal of Business Research*, 42, 217–226. <http://www.sciencedirect.com/science/article/B6V7S-3V7JCJB-3/2/c2d82da9641d7a6914fa21b8aa1c08d9>
- Husbands, L., & Ruddell, C. (2019). Approaching Animation and Animation Studies. In N. Dobson, A. H. Roe, A. Ratelle, & C. Ruddell (Eds.), *The Animation Studies Reader* (pp. 5–16). Bloomsbury Academic.
- Ieropoulos, F. (2019). *Film Poetry: A Historical Analysis*.
- Japanese Dictionary*. (n.d.). <https://jisho.org/word/神隠し>

- Kawashima, N. (2018). "Cool Japan" and Creative Industries: An Evaluation of Economic Policies for Popular Culture Industries in Japan. In N. Kawashima & H.-K. Lee (Eds.), *Asian Cultural Flows* (pp. 19–36). Springer. <http://link.springer.com/10.1007/978-981-10-0147-5>
- Kim, S. (Sam), Kim, S. (Sean), & Petrick, J. F. (2019). The Effect of Film Nostalgia on Involvement, Familiarity, and Behavioral Intentions. *Journal of Travel Research*, 58(2), 283–297. <https://doi.org/10.1177/0047287517746015>
- Kuhn, A., & Westwell, G. (2012). *A Dictionary of Film Studies* (1^a). Oxford University Press. [https://books.google.co.uk/books?hl=en&lr=&id=ZxcVXI-AwkUC&oi=fnd&pg=PP2&dq=oxford+dictionary+of+film+studies&ots=SFB5K_ovTx&sig=8vKamHH_DlkWLUpt2Ya5wYsfQc&redir_esc=y#v=onepage&q=east german cinema&f=false](https://books.google.co.uk/books?hl=en&lr=&id=ZxcVXI-AwkUC&oi=fnd&pg=PP2&dq=oxford+dictionary+of+film+studies&ots=SFB5K_ovTx&sig=8vKamHH_DlkWLUpt2Ya5wYsfQc&redir_esc=y#v=onepage&q=east%20german%20cinema&f=false)
- McCann, W. H. (1941). Nostalgia: a review of the literature. *Psychological Bulletin*, 38(3), 165–182. https://doi.org/10.1163/9789004251458_003
- McGowan, D. (2018). Monochrome Mickey: Modern Nostalgia Texts and the Animated Star Image. *Journal of Popular Film and Television*, 46(4), 219–231. <https://doi.org/10.1080/01956051.2018.1495610>
- Mckee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting*. ReganBooks.
- Metcalf, G. (1991). "It's A Jungle Book Out There, Kid!": The Sixties in Walt Disney's "The Jungle Book." *Studies in Popular Culture*, 14(1), 85–97.
- Metz, C. (1974). Film Language: A Semiotics of the Cinema. In *Introduction to Film*. The University of Chicago Press. https://doi.org/10.1007/978-1-137-46386-9_1
- Napier, S. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave MacMillan.
- Napier, S. (2011). Manga and anime: entertainment, big business, and art in Japan. In V. L. Bestor, T. C. Bestor, & A. Yamagata (Eds.), *Routledge Handbook of Japanese Culture and Society*. Routledge.
- Napier, S. (2018). *Miyazakiworld: A Life in Art*. Yale University Press.

- Nascimento, A. (2007). Capítulo III - Aspectos literários e simbólicos. In *Comida: prazeres, gozos e transgressões* (2ª, pp. 83–92). EDUFBA.
- Odell, C., & Blanc, M. Le. (2019). *Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata* (Third). Kamera Books.
- Oh, J.-E., & Kim, K. J. (2020). How nostalgic animations bring tourists to theme parks: The case of Hayao Miyazaki's works. *Journal of Hospitality and Tourism Management*, 45(January), 464–469. <https://doi.org/10.1016/j.jhtm.2020.10.004>
- Penafria, M. (2009). Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s). *VI Congresso SOPCOM*, 1–10.
- Reale, G., & Antiseri, D. (2007). *História da Filosofia: Volume I: Filosofia pagã antiga* (3ª). PAULUS.
- Religion: Shinto*. (2014). BBC. <http://www.bbc.co.uk/religion/religions/shinto/>
- Richie, D. (1988). Japan - Viewing Japanese Film: Some Consideration. In W. Dissanayake (Ed.), *Cinema and Cultural Identity: Reflections on Films from Japan, India, and China* (pp. 13–32). University Press of America.
- Rodrigues, E. (2011). As estratégias narrativas no cinema de animação. In F. Ortega & L. Cardeñosa (Eds.), *Nuevos Medios, Nueva Comunicación*. Universidad d Salamanca.
- Roe, A. H. (2019). Animation and Performance. In N. Dobson, A. H. Roe, A. Ratelle, & C. Ruddell (Eds.), *The Animation Studies Reader* (pp. 69–80). Bloomsbury Academic.
- Sedikides, C., Wildschut, T., & Baden, D. (2004). Nostalgia: Conceptual Issues and Existential Functions. *Handbook of Experimental Existential Psychology*, 200–214.
http://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=j_KMRe9wK2MC&oi=fnd&pg=PA200&dq=Conceptual+Issues+and+Existential+Functions&ots=1wWF0x1o34&sig=QU1FWIVbTG0VdHKD4qXS3Gby2us
- Siska, W. C. (1976). *Modernism in the Narrative Cinema: the art film as genre*. Northwestern University.
- Sousa, V. (2011). *THE HOURS, A Escrita para a Morte: De Virginia Woolf a Stephen Daldry*. Faculdade de Ciências Humanas.

- Sousa, V., & Ponte, C. (2015). Poética Literária e Poética Cinematográfica: Um Confronto nas Terras Médias de O Hobbit. *Estudos Em Comunicação*, 20, 69–85.
<https://doi.org/10.20287/ec.n20.a04>
- Spiegel, J. (2020). *The long, ugly history between Disney and Studio Ghibli*. Polygon.
https://www.polygon.com/animation-cartoons/2020/5/27/21272224/disney-studio-ghibli-partnership-dubs-history?fbclid=IwAR3B-mQ5_8uNsKia2vSIFa0OqNxxR3Gew7R4eR6QaEVuFRUek-T1DISxZtM
- Studio Ghibli History*. (2017). Studio Ghibli Inc. <https://www.ghibli.jp/history/>
- Tannock, S. (1995). Nostalgia Critique. *Cultural Studies*, 9(3), 453–464.
- Telotte, J. P. (2019). Letting Go: Representation, Presentation, and Disney’s Art of Animation. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 14(2), 132–148.
<https://doi.org/10.1177/1746847719858159>
- Turner, G. (2003). *British cultural studies: An introduction*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203994849>
- Ventura, D. (2020, August 15). “Epopéia de Gilgamesh”: a obra que contou sobre o Dilúvio Universal antes da Bíblia. *BBC News Brasil*. <https://www.bbc.com/portuguese/geral-53769140>
- Walden, V. G. (2019). Animation and Memory. In N. Dobson, A. H. Roe, A. Ratelle, & C. Ruddell (Eds.), *The Animation Studies Reader* (pp. 81–90). Bloomsbury Academic.
- Wells, P., & Moore, S. (2016). *The Fundamentals of Animation* (2nd ed.). Bloomsbury.
- Wildschut, T., Sedikides, C., Arndt, J., & Routledge, C. (2006). Nostalgia: Content, triggers, functions. *Journal of Personality and Social Psychology*, 91(5), 975–993.
<https://doi.org/10.1037/0022-3514.91.5.975>
- Williams, W. R. (2020). Examining Studio Ghibli’s Animated Films: A Study of Students’ Viewing Paths and Creative Projects. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 63(6), 639–650. <https://doi.org/10.1002/jaal.1043>