



XVI Congreso de la Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación (ALAIC)

*La Comunicación como Bien Público Global:
Nuevos lenguajes críticos y debates hacia el porvenir*

Buenos Aires, Argentina, 26 al 30 de septiembre de 2022

Organizan

- ❖ Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación (ALAIC).
- ❖ Federación Argentina de Carreras de Comunicación Social (FADECCOS).

Ponencia presentada al GT 1: Comunicación Intercultural y Folkcomunicación / Comunicação Intercultural e Folkcomunicação

Aspectos interculturais nos filmes de Isao Takahata e Hayao Miyazaki como brechas do mercado de animação

Intercultural aspects in Isao Takahata and Hayao Miyazaki's films as gaps in the animation market

Lilia Nogueira Calcagno Horta ¹

Resumo: O estúdio nipônico de animação, o Ghibli, fundado em 1985 se destaca na cena anime e também no mercado internacional através dos seus enredos e estética, recebendo vários prêmios ao longo de sua existência. Os principais diretores Isao Takahata e Hayao Miyazaki, trazem em seus longas-metragens reflexões a respeito da vida em sociedade, tensões sobre o uso da tecnologia em relação a natureza, bem como elementos de outras culturas, buscando referências tanto no próprio país, quanto elementos ocidentais para a

¹ Lilia Nogueira Calcagno Horta, Doutoranda em comunicação e práticas de consumo pela ESPM – Escola Superior de Propaganda e Marketing, Brasil, lilia@liliahorta.com.br

construção dessas obras. Isao Takahata, em suas entrevistas comenta que tem como influencia as obras de Frédéric Back, um franco-canadense, Yuri Norstein, um russo, e também o francês Paul Grimault e justamente por tal motivo consegue destoar das produções do mercado audiovisual. O presente artigo pretende discorrer sobre alguns aspectos interculturais na construção dos filmes produzidos por Isao Takahata e Hayao Miyazaki – A viagem de Chihiro (2001), Memórias de ontem (1991) e Meus vizinhos os Yamadas (1999) – através de um traço comparativo com filmes dos diretores estrangeiros citados previamente, utilizando como metodologia, propõe-se usar pesquisa documental por meio de entrevistas dos diretores, investigações bibliográficas e análise fílmica.

Palavras-chave: Studio Ghibli, animação, culturas

Abstract: The Japanese animation studio, Ghibli, founded in 1985, is highlighted in the anime scene and in the international market do to its plots and aesthetic, receiving several awards throughout its existence. The main directors Isao Takahata and Hayao Miyazaki, bring in their feature films reflexions about life in society, tensions about the use of technology in relation to nature, as well as elements of cultures, seeking references both in their own country and western for the construction of these works. Isao Takahata, in many interviews, comments that he is influenced by the works of Frédéric Back, a French-Canadian, Yuri Norstein, a Russian, and also the Frenchman Paul Grimault, and precisely for this reason he manages to differ his works from the products of the audiovisual market. The present article intends to discourse about some intercultural aspects in Isao Takahata and Hayao Miyazaki films – Spirited Away (2001), Memories of Yesterday (1991) and My Neighbors the Yamadas (1999) – through a comparative trace with films made by foreign directors mentioned above, using as a methodology, a documentary research, bibliographic research and film analysis

Key words: Studio Ghibli, animation, cultures

Introdução

O renomado estúdio de animação japonês, Studio Ghibli, foi fundado no ano de 1985 com o intuito de produzir somente longas-metragens com temas originais (MIYAZAKI, 1996). Desde a década de 1990, suas obras permanecem no topo dos rankings de bilheteria.

Os filmes produzidos pelo Ghibli articulam aspectos de diversas culturas, abrangendo uma gama variada de temas, metáforas e personagens complexos que não sofrem do maniqueísmo dentro de suas narrativas, o que são elementos raros de animação geralmente voltados ao público infantil.

Os produtos destinados a essa faixa-etária costumam seguir os padrões implementados pela Disney. Martel (2012), em seu livro *Mainstream: A guerra global das mídias e das culturas*, discorre sobre as estratégias de Michael Eisner:

O método Eisner é simples: privilegiar a qualidade da história e não os atores, os efeitos especiais em vez dos diretores, para evitar os agentes e as estrelas que custam caro e exigem um percentual da renda de bilheteria (a recente compra da editora de quadrinhos Marvel pela Disney faz parte dessa mesma estratégia, pois um personagem famoso de história em quadrinhos muitas vezes é mais eficiente na promoção de um filme, e menos oneroso, que uma estrela de carne e osso). Para Eisner, os projetos de filmes devem ser orientados sobretudo por uma história solidamente construída (story-driven), com animaizinhos bem fofos e intrigas simples com “happy end” de efeito certo. É necessário um “pitch”, um argumento passível de ser resumido em algumas frases simples. Se possível, uma só. (MARTEL, 2012, p. 58-59).

Dessa forma, Eisner possuía uma certa fórmula para garantir o sucesso do empreendimento no que diz respeito à execução de seus filmes. Apesar de prezar uma história solidamente

construída, era importante retratar uma estética “fofa” com personagens “simpáticos”, um roteiro simples com um final feliz.

Essa mesma fórmula também foi incorporada pela indústria de animação japonesa. O próprio diretor Hayao Miyazaki comenta a esse respeito quando rememora o período no qual ingressou no mundo da animação:

A grande diferença entre o tempo em que trabalhamos na Toei Doga e agora é que a empresa ainda existia como uma organização. A empresa nos dizia várias coisas, como "as crianças adorariam ver animais pequenos" ou "bem, você está dizendo, mas, a menos que faça uma história clássica bem conhecida, os ingressos não venderão". Então, foi fácil para nós lutarmos contra a empresa. (MIYAZAKI, 1996, tradução nossa)

As grandes produtoras globais desse tipo de entretenimento seguem uma fórmula padronizada com características pré-definidas como o método Eisner. Esse esvaziamento conteudista dos *mainstream* se relaciona às teorias referentes à indústria cultural, proposta pela escola de Frankfurt. Com posicionamento crítico, a escola discorre sobre as mudanças sociais do século XX que, como efeito colateral, afetam em termos de qualidade às produções culturais. Segundo os autores, há uma modelo que nivela e facilita o acesso ao público. Uniformiza a estetização a partir de sua repetição. Volta-se a um consumidor em massa. Apesar do olhar elitista dos autores, a visão limitadora de um produto cultural faz-se de extrema importância, pois perpetua-se até os tempos atuais.

As animações também seguem o fluxo de uma indústria que iguala, barateia custos e simplifica conteúdos. É como se tratasse sempre das mesmas histórias, com os mesmos elementos. Há uma finalidade moralizante ao invés de um processo educativo. Porém, o

Studio Ghibli se encontra na brecha. É um produto que, por meio da comunicação, gera autonomia. É criado com o intuito de promover reflexão aos espectadores. Em termos de produção autoral, faz parte de um âmbito comunicacional que compartilha e amplia experiências do mundo. Uma experiência estética com profundidade, criada a partir da memória. Comunicação que leva para o interior. Em termos de produção audiovisual cria-se uma saída.

Os principais diretores do estúdio, Isao Takahata e Hayao Miyazaki, buscam referências tanto na cultura nipônica quanto elementos estrangeiros para inspiração plástica de suas estéticas bem como narrativas e por tal motivo consegue destoar das produções do mercado audiovisual.

O presente artigo pretende discorrer sobre aspectos interculturais na construção dos filmes produzidos por Isao Takahata e Hayao Miyazaki, utilizando como metodologia, pesquisa documental, investigações bibliográficas e análise fílmica.

Memórias francesas, russas e canadenses

Na maioria das entrevistas ou livros biográficos, tais como o livro *Isao Takahata. Un Cuore Grande Così*, de 2018, a revista Kinema Junpo. de julho de 1995, *Animeland* de jul./ago. de 1992 e outros, confessa: “minha carreira talvez tenha começado graças à minha admiração por Paul Grimault²” (TAKAHATA, 1992).

² My career perhaps began thanks to my admiration for Paul Grimault

O filme *Roi et l’oiseau*, de 1979, uma adaptação de *La Bergère et le Ramoneur*, um conto de Hans Christian Andersen, demonstra o potencial que existe na animação. Segundo Takahata, o longa que se passa no reino de Taquicardia marcado por sua arquitetura com justaposição dos estilos barroco, clássico, gótico, oriental e outros. A capital, objeto central da obra, explora a imaginação do espectador pela maneira na qual é construída e pelo seu enquadramento, com *Plongées et Contre-Plongées*³. O diretor cria um mundo completamente novo a partir da mistura de referências realistas.

Takahata comenta que apesar de não ter sido um grande sucesso nem ter sido lançado em diversos países: “[...] fiquei muito chocado e surpreso quando vi esse filme, que a animação poderia expressar tanto⁴” (TAKAHATA, 2014, tradução nossa).

Em uma conversa com Hayao Miyazaki, publicada em 09 de abril de 2002, pelo jornal online *Lemond*⁵, com o título *Entrevista com Hayao Miyazaki, o realizador de A Viagem e Chihiro*, seu colega de trabalho comenta: “meu filme é a representação do que se passa no Japão”.

Foi enquanto assisti *O Rei e o Pássaro*, de Paul Grimault, que entendi que o espaço tinha que ser usado verticalmente. Se você desenhar uma vila em grande detalhe, ela não viverá se você não introduzir uma dimensão vertical. É preciso um movimento ascendente completo em um filme para que a história assuma sua verdadeira dimensão⁶. (MIYAZAKI, 2002)

³ Plongée em francês, significa mergulho. O termo serve para designar o enquadramento no cinema - em português denominado de câmera alta (plongée) a câmera baixa (contre-plongée) -, quando uma cena é filmada de baixo pra cima e vice-versa.

⁴ “[...] I was very shocked and surprised when I saw this film that animation could express so much”

⁵ https://www.lemonde.fr/archives/article/2002/04/09/entretien-avec-hayao-miyazaki-realisateur-du-voyage-de-chihiro_270261_1819218.html#:~:text=C'est%20en%20regardant%20Le,introduisez%20pas%20de%20dimension%20verticale.

⁶ C’est en regardant *Le Roi et l’Oiseau* de Paul Grimault que j’ai compris qu’il fallait utiliser l’espace de manière verticale. Si vous dessinez un village très en détail, il n’arrivera pas à vivre si vous n’introduisez pas de dimension verticale. Il faut un mouvement ascensionnel complet dans un film pour que l’histoire prenne sa vraie dimension.

Em alguns de seus filmes, Miyazaki demonstra de forma clara que utiliza alguns recursos similares ao longa-metragem francês.

Em *A Viagem de Chihiro*, de 2001, por exemplo, ângulos altos e baixos vertiginosos em longas escadarias serviram para dar sensação de movimento, bem como perigo, fazendo alusão à cena da fuga na película do diretor Paul Grimault.

FIGURA 1: A fuga em *Roi et L'Oiseau*



Fonte: Imagem retirada do filme *Le Roi et l'Oiseau*, de 1980

FIGURA 2: Chihiro desce as escadas



Fonte: Cena retirada do filme *A Viagem de Chihiro* de 2001

O estilo de Grimault é mais próximo da estética de Miyazaki, ambos abordam traços realistas, de fato relacionados a objetos e cenários mundanos, dos quais, por meio da mescla de referências, cria-se como resultado uma atmosfera fantástica.

Takahata, durante sua carreira, se aproxima mais das produções artísticas dos outros dois colegas no qual também se inspira: Frédéric Back e Yuri Norstein. Ambos os animadores exploram, embora de maneira diferente, a emoção a partir de traços artísticos e pictóricos. Em uma entrevista Hayao Miyazaki comenta que o curta *O Ouriço no Nevoeiro* de 1975 bem como *O Conto dos Contos*, de 1979, de Norstein, que originou o livreto organizado por Takahata, de 1984, com entrevistas, fotos do animador no trabalho e com familiares e amigos, e cenas de seus trabalhos.

O primeiro filme conta a história de um jovem ouriço que viaja pela floresta para encontrar seu amigo urso para observar as estrelas juntos. À medida em que se perde em uma névoa espessa, ele encontra vários animais que aparecem e desaparecem como se estivesse em

um sonho. Já o premiado *O Conto dos Contos*, trata-se de uma exploração das próprias memórias do diretor, com uma estrutura de associação livre. Oscila entre várias configurações estilísticas para criar uma imagem profunda e obscura de uma história pessoal. Entre traços esfumados, o espectador deve completar as imagens e a narrativa e encontrar significados.

Isao Takahata acompanha a mesma linha de raciocínio ao elaborar seus enredos e estrutura estética a partir de fragmentos de memórias com intuito de fazer com que o espectador preencha a narrativa e conclua de maneira autônoma por meio de suas próprias experiências:

Filmes, hoje em dia, tendem a explicar muito para a audiência, gritando: isso é o real! Especialmente com 3D e CG têm luz e sombra, tudo mastigado para você. Então, usando essas técnicas, muito foi perdido e o principal foi a capacidade do público imaginar coisas. A capacidade de imaginação está declinando.⁷ (TAKAHATA, 2014, tradução nossa)

A imaginação adiciona, dessa forma, um sentido único para cada pessoa que vê sua obra e permite, mesmo que de forma indireta, uma interação da parte da audiência.

Para exemplificar melhor o paralelo traçado entre os dois diretores e a afirmação do animador nipônico em entrevista, faz-se necessário uma abordagem sobre cenas dos filmes *O Conto dos Contos* (1979) e *Memórias de Ontem* (1991).

⁷ Films nowadays tent to fill in so much for the audience, shouting to them this is the real thing, special with 3d and CG you get light and shadow you get everything spelled out for you. So using that, much that has been lost and what is been lost is the ability of the audience to imagine things. And that imagination ability is declining.

O filme *O Conto dos Contos* trata-se de uma amálgama poética das memórias de Yuri Norstein referente ao seu passado, esperanças, medos e frustrações. Em uma animação onírica, sua infância é retratada com resquícios das tragédias vividas em período bélico. O filme começa com um pequeno lobo, personagem principal da trama que vem de uma canção de ninar que sua mãe costumava cantar, também muito famosa na Rússia. Em uma tessitura narrativa sem muita linearidade, combina fatos, como os vizinhos e o tango tocado no parque nas noites de verão, com elementos surreais, como peixes voadores e um touro que pula corda. É um curta que trata mais do sentimento que provoca do que a história em si, uma mistura de memórias, imaginação e metáforas.

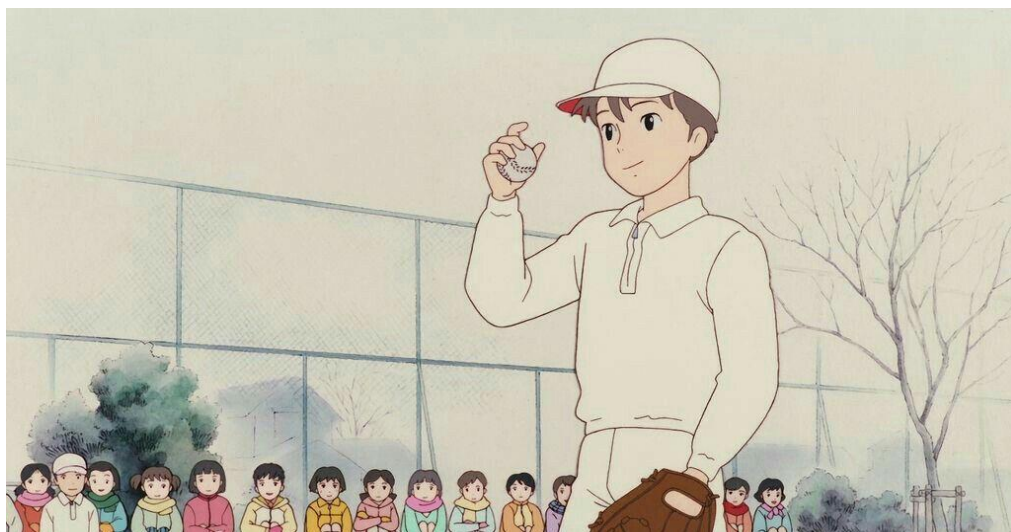
Já *Memórias de Ontem*, com menos devaneios e traços surreais, trata-se do rememorar, assim como *O Conto dos Contos*, porém, de maneira mais direta, lembranças do dia a dia. A personagem principal é Taeko Okajima, uma mulher que vive uma vida rotineira e comum na capital e decide fazer uma viagem para visitar a família do irmão mais velho de seu cunhado, na zona rural, para ajudar na colheita de cártamo, fugindo da vida da cidade. Enquanto viaja à noite, em um trem noturno, ela começa a lembrar de si mesma, como uma estudante em 1966, seus colegas de classe, sua família, os primeiros sinais de romance infantil, puberdade, crescimento e as frustrações. Em alternâncias líricas entre o presente e o passado, Taeko começa a se questionar repensando se foi fiel aos sonhos de sua infância.

FIGURA 4: Soldado chegando da guerra olhando para uma mesa



Fonte: Cena retirada do filme *O Conto dos Contos* (1979)

FIGURA 5: Hirota jogando baseball



Fonte: Cena retirada do filme *Memórias de Ontem* (1991)

Na primeira cena, extraída da diegese de Norstein, podemos constatar três silhuetas de figuras humanas sentadas à mesa. Uma carrega um bebê em seus braços ao lado de um carrinho, a outra segura o que aparenta ser um recipiente de bebida e a última se encontra de pernas cruzadas com uma lira próxima ao seu pé. Ao fundo, também enxergamos um vulto humano portando uma bolsa.

Ao optar por retratar figuras escuras e embaçadas, o diretor transmite o processo no qual uma memória é evocada, pois demonstra o caráter fragmentado e imaginativo do ato de recordar. Nesse sentido, Ivan Izquierdo, neurocientista e doutor em farmacologia, afirma que o processo mnemônico de rememoração é porcionado. “A forma de evocar uma memória é dar pedacinhos dela e, com isso, ver se o indivíduo se lembra do resto.” (IZQUIERDO, 2014, p.13) Os estímulos vinculados na formação das memórias são resgatados em partes para que ela venha à tona. “[...] a maioria das memórias tem um forte componente visual no ser humano.” (IZQUIERDO, 2014, p.02)

Assim, entendemos que a memória é evocada por partes e é vinculada aos sentidos. Na cena, o diretor russo explora visualmente uma recordação na qual o enfoque se dá no momento: um encontro de pessoas ao ar livre em uma mesa, mas os detalhes, como rosto das pessoas, ou pormenores dos objetos são vagamente retratados. Apenas partes selecionadas são recordadas. A memória funciona com curadoria, fixando somente os elementos que possuem significância, que, nesse caso específico, era, em determinado instante, deixado de lado pequenas minúcias.

Fatos conectados aos afetos tendem a possuírem lugar de destaque: “as memórias adquiridas em estado de alerta e com certa carga emocional ou afetiva são mais bem

lembradas que as memórias de fatos inexpressivos ou adquiridas em estado de sonolência” (IZQUIERDO, 2011, p. 97). O estado emocional acompanha a liberação de hormônios periféricos e neurotransmissores centrais que afetam a memória, e, por isso, são privilegiadas no processo de armazenar informações.

O mesmo efeito é alcançado no filme *Memórias de Ontem*, que conta a história de Taeko, uma mulher de 27 anos que decide sair da sua rotina do trabalho e viajar para o interior, onde cresceu, e no caminho acaba recordando cenas da sua infância. Na trama, a protagonista recorda constantemente episódios de sua vida que ocorreram no passado, entretanto, é colocado em evidência apenas as personagens envolvidas na ação. O plano de fundo, em contrapartida, aparece quase sempre na mesma tonalidade – puxando para tons pastéis – com extremidades inacabadas.

A preferência estilística do diretor em tentar resgatar o processo mnemônico de rememoração – processo subjetivo e intangível – de forma verossimilhante faz com que o espectador tenha empatia perante a narrativa, associando-a a aspectos vivenciados cotidianamente, produzindo efeitos emocionais por sua proximidade com a realidade e o sistema de cognição.

Esse tipo de abordagem que se destina a transmitir aspectos da sensibilidade humana transcorre toda sua trajetória como animador e se encontra presente nos filmes de seu colega que tanto admira, Frédéric Back. O diretor insere constantemente em seus enredos situações do cotidiano e, ao mesmo tempo, mistura-as com a cultura aborígene canadense, com muitos animais e natureza.

Suas obras contêm traços artísticos simplificados, pinturas de lápis de cor realizadas com extremo zelo em acetato fosco: “cada pincelada de lápis que eu fazia, era por um motivo”⁸ (BACK, 2010, tradução nossa). Todo desenho que entra no filme merece o máximo de doação para exprimir o que o animador sente profundamente em seu interior. Além do imenso refinamento, há sempre uma mensagem com inclinação social e apreço pela natureza. O trabalho deve corresponder aos próprios sentimentos dos animadores, como afirma em entrevista⁹ para o projeto *Sketchtravel*, conduzido por Daisuke Tsutsumi, em 2011.

A aproximação estética pode ser demonstrada na cena do filme *Crac* (1981) e *Meus Vizinhos, Os Yamadas* (1999). Nesse caso específico, observamos as pinceladas cruas, linhas simples e paleta demasiadamente colorida. Back, que teve formação prévia na Escola Regional de Belas Artes de Rennes (ERBA), tem inclinação artística, criando animações com estilo remanescente de pinturas impressionistas. Já no caso de Isao, ele procurou retratar uma família de maneira caricatural e típica japonesa, como nos primórdios dos mangás. No que tange ao enredo, ambos retratam o cotidiano de famílias. Back até as mudanças com o passar do tempo, como casamento, nascimento dos filhos e brincadeiras de crianças. Já Takahata explora os modos de convivência pelas cenas intrigantes ou engraçadas. Apesar da similaridade visual e da temática, a maior proximidade que se dá entre os dois está no intuito de conduzir o espectador por situações que eles passariam transmitindo, ao mesmo tempo, uma mensagem. “As alusões que tento evocar em meus filmes são minha forma de

⁸ http://www.youtube.com/watch?v=YbNo6MX0Tdk&list=PL3VbFYym8_nvhsLHBII6xqgCJntWmuHvHandoinde x=4

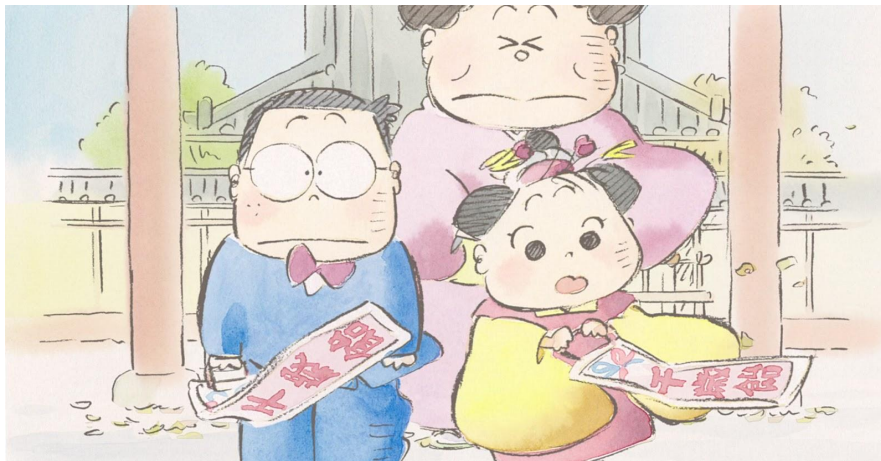
⁹ <https://vimeo.com/17042129>

estender a mão aos espectadores para que eles se sintam em casa e sejam mais receptivos às ideias contidas nas imagens.” (BACK, 2012, p. 151)

Na figura 7, vemos Matsuko, a mãe, Noboro, o filho mais velho, e Nonoko com trajes típicos de uma família japonesa em uma cena de cerimônia cultural. A mistura de aquarela e lápis traz essa sensação de desenhos mais rústicos, como se tratasse de esboços. Os traços que demarcam o cabelo da família, os riscos do rosto e o cenário de fundo que não se completa até o enquadramento trazem essa estética manual de revista em quadrinhos.

De paleta parecida em termos de coloração, com azul, roxos, rosas, verdes, amarelos, vermelhos e alaranjados, um pouco mais saturados que a aquarela pastel de Takahata, a cena do filme *Crac* (1981), na figura 9, em termos de plasticidade também remete a um rascunho. Com traços de lápis de cor esfumados no preenchimento das cadeiras, cabelos, paisagem de fundo bem como riscos na estampa do vestido da mãe, da boneca e da filha provocam o mesmo efeito, apesar de menos caricaturais que a referência nipônica, como se tivessem vindo de um livro infantil ocidental. Os espaços em branco dão a sensação de inacabado, assim como as bordas, como o *frame* dos Yamadas, que também se assemelham à ideia de evocação da memória, como visto anteriormente no curta de Noristen e *Memórias de Ontem*.

FIGURA 9: Matsuko, Noboru e Nonoko



Fonte: *Meus Vizinhos, Os Yamadas* 1999

FIGURA 10: Família nas cadeiras



Fonte: Imagem retirada do filme *Crac* (1981)

Mercado e diferenças

O estúdio mistura em suas obras aspectos do oriente e do ocidente, traços de outros países e aspectos estéticos de obras peculiares. Há elementos de variados tempos, folclore de culturas diversificadas, mitos e crenças pessoais.

A partir das memórias os diretores conseguem construir suas películas utilizando desde a própria vivência por meio da memória individual, a coletiva ao acessar arquivos, fatos históricos, aspectos culturais de um país, tanto na construção de cenários bem como no desenvolvimento de complexos personagens.

A infância de Miyazaki quanto de Takahata foi marcada por bombardeios destrutivos no final da II guerra, por exemplo. Temáticas bélicas, dilema do pacifismo e conflito entre o homem e a natureza são recorrentes nas cenas Ghibli. Mesmo com referencias próprias há um hibridismo, uma fusão entre abordagens pessoais e de outras culturas como por exemplo o filme *O Conto dos Contos*, citado previamente que como enredo retrata em um delírio mnemônico uma Rússia no período de guerra, o que acaba criando uma atmosfera única, mágica que existe apenas ali naquela peça audiovisual.

Os filmes Ghibli são um marco no cinema japonês. Após os anos dourados da década de 50 no país e o boom dos animes da década de 70, a produção do estúdio permaneceu no topo durante a década de 90 em diante (AJA¹⁰). Entretanto, sua importância não é apenas restrita ao arquipélago nipônico, o estúdio fora premiado diversas vezes, como visto na introdução, e seus diretores são constantemente aclamados por pessoas que obtiveram sucesso no ramo da animação, por exemplo, John Lasseter, diretor de criação da Pixar, Walt Disney Animation Studios e DisneyToon Studios e criador de Toy Story, que afirma em entrevista para o *The Hollywood Reporter*: "sempre que estamos sem ideias na Pixar ou na Disney, eu coloco uma cena ou duas de um filme de Miyazaki, apenas para nos inspirar". Nesse sentido, o cineasta Peter Docter em uma entrevista para a MTV News¹¹ em 2015 comenta a respeito da animação *Up*, inspirada em *Totoro* que: "fazíamos referência especificamente a esse

¹⁰ <http://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>

¹¹ <https://www.mtv.com/news/16j2wg/toy-story-totoro-studio-ghibli-influence>

filme porque estávamos tentando levar as pessoas a um espaço diferente e deixá-las habitar esse espaço e senti-lo, cheirá-lo e saboreá-lo".

Ao utilizar de memórias misturando referências, seus filmes despertam no espectador algo único, uma atmosfera diferente. É como se fosse despertasse em seu público tanto estrangeiro quanto japonês, por meio do hibridismo cultural, uma espécie de uma nostalgia, talvez de um tempo idealizado, que nunca tenha vivido, onde fosse possível uma vida harmoniosa na relação entre homem-natureza, um tempo cujas mulheres fossem equivalentes aos homens, onde anciões fossem respeitados e onde crianças pudessem tomar decisões.

As crianças de hoje estão cercadas por um mundo de alta tecnologia e, cada vez mais, perdem de vista suas raízes no meio de tantos produtos industriais superficiais. Precisamos mostrar as tradições incrivelmente ricas que temos. Ao inserir designs tradicionais em uma história com a qual as pessoas modernas podem se relacionar e, por incorporá-los como um pedaço de um mosaico colorido, o mundo no filme ganha um novo tipo de persuasão¹². (Miyazaki, 2008: 199, tradução nossa)

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

¹² *Today's children are surrounded by a high-tech world and increasingly lose sight of their roots in the midst of so many shallow industrial products. We need to show what incredibly rich traditions we have. By inserting traditional designs into a story to which modern people can relate, and by embedding them as a piece of a colorful mosaic, the world in the film gains a new persuasiveness.*

O estúdio, como efeito colateral dessas mudanças, acaba sempre investindo em tecnologias e estratégias de consumo. Até então, conseguia destacar-se das outras produções do mercado e manter-se no topo graças ao seu propósito inicial de criar apenas longas-metragens baseados em ideias originais. Articulando, em suas obras, uma mescla de referências nipônicas, globais, contemporâneas, antigas, religiosas, femininas, pessoais e universais, que se condensam em uma estrutura única, de ritmo específico, promovendo, ao mesmo tempo, a rememoração de aspectos que foram esquecidos e pensamentos críticos referentes à própria sociedade (Horta, 2017).

Referências

- Back, F. (1981) CRAC! [Película] Canadá. 15 min.
- Back, F. (2012). Desenho para Animação. Porto Alegre: Bookman.
- Back, F. (20 de nov. 2010). SketchTravel - Frederic Back. <https://vimeo.com/17042129>.
- GAZZANIGA, M.; HEATHERTON, F. (2014). Ciência Psicológica: Mente, Cérebro e Comportamento. Porto Alegre: Artmed.
- Horta, L. (2017). Mulheres e memórias em Miyazaki: o consumo da estética híbrida e transgressora do cinema de animação de Hayao Miyazaki. [Disertación]. Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo.
- IZQUIERDO, I. (2011) Memórias. Porto Alegre: Artmed.
- IZQUIERDO, I. (Jan./Jun. 2014). Sobre memória: Entrevista com Ivan Izquierdo. In Revista Memória em Rede, Pelotas, v.4, n.10.
- Martel, M. (2012). Mainstream: A guerra global das mídias e das culturas: A guerra global das mídias e das culturas. RJ: Civilização Brasileira.
- Miyazaki, H. (1996). Starting Point. San Francisco US: VIZ Media..
- Miyazaki, H. (2001). A viagem de Chihiro. [Película] Japão: Studio Ghibli. 125 min.



- Miyazaki, H. (2008). Turning Point: 1997-2008. San Francisco, US: VIZ Media
- MIYAZAKI, H. (dez 2001, jan 2002). Miyazaki on Spirited Away and Influences. <http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/vogue.html>.
- Montmayeur, Y. (2005). Ghibli et le mystère Miyazaki [Película televisiva]. Francia: Studio Ghibli, Arte France, Point du Jour production, SBS-TV (Australia) y CNC.
- Norstein, Y. (1979). O conto dos contos. [Película] 29 minutos
- Takahata, I. (1991). Memórias de ontem. [Película] Japão: Studio Ghibli. 178 min.
- Takahata, I. (1992). An Interview with Isao Takahata. <https://bit.ly/3cD91va>.
- Takahata, I. (1999). Meus vizinhos os Yamadas. [Película] Japão: Studio Ghibli. 104 min.
- Takahata, I. (2006). A personal conversation with Studio Ghibli director Isao Takahata. <https://bit.ly/3vIF35p>.
- Takahata, I. (set de 2014b). TIFF '14: Isao Takahata, The Tale of Princess Kaguya. <https://bit.ly/3izGx9r>.