

**A INFLUÊNCIA DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL NAS ANIMAÇÕES  
JAPONESAS: UM HISTÓRICO DE CARACTERÍSTICAS E  
INFLUÊNCIAS QUE SÃO OBSERVADAS ATÉ OS DIAS DE HOJE.**

***THE INFLUENCE OF WORLD WAR II ON JAPANESE ANIMATIONS: A  
HISTORY OF CHARACTERISTICS AND INFLUENCES THAT ARE  
OBSERVED UP TO THE PRESENT DAY.***

Luiz Antonio Vadico<sup>1</sup>

Viktor Danko Perkusich Novaes<sup>2</sup>

**RESUMO**

Os acontecimentos da segunda guerra mundial mudaram a maneira de se pensar e fazer arte em diversos países, o Japão, por exemplo, teve mudanças significativas em suas narrativas e técnicas no que diz respeito ao cinema de animação, principalmente devido a influência norte-americana durante e após a segunda guerra mundial. Essas mudanças podem ser observadas até hoje, o diretor Hayao Miyazaki será utilizado para exemplificar, tais questões. Levando em conta fatores históricos e as temáticas presentes nas animações, buscamos abordar neste artigo uma maior compreensão no que diz respeito a arte cinematográfica animada japonesa e como esta foi influenciada. Será realizada uma pesquisa histórica sobre esse período para que possamos obter dados sobre essas obras e em seguida analisa-las, levando em consideração suas principais características. Poderemos concluir a partir disso, como tais filmes foram influenciados por questões políticas e como o imaginário japonês foi afetado pela ameaça norte-americana.

**Palavras-chaves:** Estados Unidos, Japão, Animação, Cinema.

---

<sup>1</sup> Doutor em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas. Atualmente é professor da Universidade Anhembí Morumbi. E-mail: [vadico@gmail.com](mailto:vadico@gmail.com)

<sup>2</sup> Mestre em Comunicação pela Universidade Anhembí Morumbi. E-mail: [viktor\\_danko@hotmail.com](mailto:viktor_danko@hotmail.com)

## **ABSTRACT**

*The events of World War II have changed the way of thinking and doing art in various countries, Japan, for example, has had significant changes in its narratives and techniques with regard to animated films, mainly due to American influence during and after the Second World War. These changes can be observed to this day, director Hayao Miyazaki will be used to exemplify such issues. Taking into account historical factors and the themes present in the animations, we seek to approach in this article a greater understanding with regard to the Japanese animated film art and how it was influenced. A historical research will be carried out on this period so that we can obtain data about these works and then analyze them, taking into account their main characteristics. We may conclude from this, how such films were influenced by political issues and how the Japanese imagery was affected by the American threat.*

**Keywords:** *United States, Japan, Animation, Cinema.*

## **1 INTRODUÇÃO**

Os acontecimentos da segunda guerra mundial mudaram não apenas o cenário político e econômico das nações envolvidas no conflito, mas também a maneira de se pensar e fazer arte em diversos países, o Japão, por exemplo, teve mudanças significativas em suas narrativas e técnicas no que diz respeito à cinematografia animada, principalmente devido a influência norte-americana durante e após a segunda guerra mundial.

A maneira como os japoneses enxergavam os inimigos, suas representações metafóricas nos filmes animados, suas temáticas e narrativas foram fortemente influenciadas pela questão bélica, a ameaça estado-unidense e a ocupação norte-americana em solo japonês.

Podemos notar que durante a guerra, a questão propagandista, contra os norte-americanos, e expansionista, para com outros países asiáticos, foi de grande importância para os filmes produzidos na época.

Durante a ocupação do Japão a pós a guerra, os norte-americanos tomaram diversas medidas para censurar as temáticas nacionalistas no país, o que, por sua vez, teve impacto na maneira como os japoneses realizavam seus filmes animados, estes agora inseridos num novo contexto político-social precisavam se reinventar.

Uma análise histórica do período é essencial para que possamos compreender realmente quais eram as fontes de inspiração para os filmes na época, seus temas e narrativas, além da questão do imaginário popular japonês, para que assim possamos contextualizar os acontecimentos que

levaram os japoneses a alterar sua maneira de produzir filmes animados, as questões políticas que remodelaram a percepção do povo japonês e também as mudanças nas técnicas empregadas na produção das obras.

Devemos notar que esses acontecimentos influenciaram a maneira como os japoneses fazem animação para sempre, algo que podemos observar até os dias de hoje e, para que possamos exemplificar de maneira mais clara essas questões e ideias apresentadas, utilizaremos o diretor Hayao Miyazaki e seus filmes para comprovar que podemos perceber essa influência histórica atualmente.

Hayao Miyazaki possui grande inspiração das obras produzidas durante e após a guerra, não só isso, mas este viveu a infância durante o período de conflito e acabou por refletir em seus filmes questões sobre o mesmo, sejam presentes em suas temáticas ou narrativas, devido a isso e a grande influência que o diretor possui até hoje na cinematografia contemporânea nipônica, seus trabalhos são ideais para a composição dessa pesquisa.

Portanto, será realizada pesquisa biográfica e análise filmográfica do diretor, para que possamos observar como o cinema animado japonês que o precedeu interferiu em seus filmes, além de abordarmos como a própria temática de guerra também está presente em suas películas.

Poderemos concluir a partir destas pesquisas e análises, como tais filmes foram influenciados por questões políticas, como o imaginário japonês foi afetado pela ameaça norte-americana e o período após a guerra com a ocupação estado-unidense em território japonês e como esses acontecimentos podem ser observados até os dias de hoje.

## **2 UMA ABORDAGEM HISTÓRICA SOBRE AS ANIMAÇÕES JAPONESAS DURANTE A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL: CARACTERÍSTICAS, INFLUÊNCIAS E O IMAGINÁRIO JAPONÊS PRESENTE NAS NARRATIVAS DOS FILMES.**

Registros dos primeiros filmes de animação japoneses datam do ano de 1917, porém, filmes estrangeiros, europeus e americanos, foram exibidos no Japão anos antes com a chegada de equipamentos de projeção, no entanto, não há real certeza de qual foi o primeiro filme animado a

ser exibido no país, mas segundo o crítico Yoshiyama Kyokko, foi o animador francês Émile Cohl que teve seu trabalho “*Les Exploits de Feu Follet*” exibido em 1912 em Tóquio.

Em 1933, o crítico de cinema Yoshiyama Kyokko, (吉山旭光) publicou um livro sobre a história do cinema japonês com um breve capítulo sobre animações. Lá ele destaca um filme chamado *Nipparu no Henkei* (ニッパールの変形) [Transformação de Nippaaru] como sendo o primeiro filme de animação mostrado no Japão. (LITTEN, 2017, p. 01, tradução livre.)<sup>3</sup>

O mais antigo filme de animação japonês que se tem registro, data do ano 1907, se trata de uma fita de 35mm com apenas 50 frames, “*Katsudo Shashin*” possui apenas três segundos e mostra um menino com uma roupa de marinheiro escrevendo *Katsudo Shashin* (cena animada) em *kanji* e em seguida fazendo uma saudação.

Nos anos de 1930 a animação no Japão já estava bem estabelecida no mercado como uma forma alternativa para o cinema *live-action*, as técnicas mais utilizadas desse tipo de cinema ainda eram a da animação em recortes, diferentemente da animação em celuloídes que ainda era uma alternativa muito cara, nessa mesma época o governo japonês começou a contratar animadores para que estes fizessem curtas-metragens com o intuito de propaganda.

Junto com os desenvolvimentos de técnicas de animação mais sofisticadas vieram os desenvolvimentos narrativos, filmes japoneses que eram feitos apenas com animação em recortes agora seriam produzidos em celuloídes transparentes, o que permitia muito mais detalhamento e fluidez nas imagens.

Os temas mais comuns, contos folclóricos e histórias caricaturais, foram sendo substituídos por narrativas com um teor moral muito maior e com um papel educador mais aparente.

Normalmente, os primeiros trabalhos de animação japoneses foram baseados em histórias folclóricas já conhecidas, quer sejam estes favoritos internacionais ou aqueles cujas origens são locais passadas de geração em geração, e mais frequentemente aqueles com um forte conteúdo moral (SHARP, 2004, tradução livre)<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> “In 1933, film critic Yoshiyama Kyokkō (吉山旭光) published a history of Japanese film with a brief chapter on animations. There he put forward a film called *Nippāru no henkei* (ニッパールの変形) [Nippaaru’s Transformation(s)] as the first animated film shown in Japan.”

<sup>4</sup> “Typically, the earliest Japanese animated works were based on tried-and-tested folk stories, either international favourites or ones of a more specifically local flavour passed down from generation to generation, and more often than not with a strong moral content.”

Durante os anos que precederam a segunda guerra mundial, as animações japonesas se tornaram mais conservadoras, as influências estrangeiras, antes adaptadas pelos japoneses em seus filmes, agora serviam para reafirmar o senso de identidade japonês, um exemplo disso é o filme “O Macaco Masamune” (1930) dirigido por Yasuji Murata, que conta a história de como um grande fabricante de espadas veio a conseguir uma *katana* de uma tribo de macacos após ter salvado um deles de uma arma de fogo.

A espada *katana* é um símbolo típico da identidade japonesa e, nesse caso, é a reafirmação do ideal samurai o *bushido* (Caminho do Guerreiro) que viria a ser uma das filosofias mais fortes durante a segunda guerra para reafirmar os ideais nacionalistas japoneses.

Diversos temas propagandistas ficaram mais evidentes nos filmes de animação, até mesmo personagens que, aparentemente estariam fora do contexto de guerra, foram incorporados. O diretor Yasuji Murata animou algumas histórias de um personagem chamado Norakuro, este cão vira-latas preto, teve suas origens nos *mangás* da época e que teve seu design fortemente influenciado pelo famoso Gato Felix criado por Otto Messmer.

Norakuro foi serializado de 1931 a 1941, a princípio suas aventuras como soldado aconteceriam apenas em seus sonhos, mas com o tempo os adversários do personagem viriam a se manifestar fisicamente, ele se tornaria mascote das tropas armadas japonesas, fazendo com que houvesse maior apoio da população para com o governo durante a fase expansionista do Japão.

Um exemplo mais aparente dessa questão propagandista é o filme “Taro Além Mar” (1938) de Kaikoku Taro, o herói da história é acordado um por uma galinha e se alista na marinha deixando seus parentes para trás, durante a suas aventuras viajando de navio, ele, acompanhado por seus companheiros, um coelho, um macaco e um cão, símbolos de diversas lendas asiáticas, chega a uma ilha tropical onde salva os habitantes de um leão, estes muito contentes, oferecem seus serviços ao império japonês, o filme acaba com os habitantes trabalhando em uma mina de ouro, sendo observados pelo protagonista e uma inscrição surge ao lado que diz: *Shin Nihon Jima* (A nova ilha do Japão), fato interessante a ser notado são as características dos habitantes da ilha.

Curiosamente, os nativos da ilha do mar do sul não nomeada em que Taro e suas tropas atacam, são racialmente caricaturados, desengonçados, politicamente incorretos, com lábios de borracha e saias de grama que podem ser encontrados em animações ocidentais

da época, [...] Sugerindo que, a fim de alimentar suas próprias ambições imperiais, o Japão ainda estava muito dependente do imaginário ocidental do que seus futuros súditos viriam a se parecer. (SHARP, 2004, tradução livre)<sup>5</sup>

Em 1929 outra obra animada de propaganda bélica surgiu, dessa vez os animais companheiros de Taro estariam presentes, mas com outra roupagem.

“Momotaro é o Maior” (1928) de Sanae Yamato, conta história de uma lenda folclórica japonesa sobre um garoto que nasce de um pêssego e é criado por uma família muito pobre que, junto de seus companheiros animais, parte em uma jornada para conquistar *Onigashima* (Ilha dos Ogros). Esse conto, agora animado, mostrou-se com temas perfeitos para a propaganda durante o período expansionista, podendo ser até mesmo comparado ao Mickey Mouse em questão de apelo ao público japonês.

Em 1931 o personagem Momotaro retornaria com seus companheiros animais, pelas mãos de Yasuji Murata em “Momotaro no Céu” (1931), dessa vez viajando em um avião em direção a Antártica, lutando com uma gigantesca águia durante o percurso, a águia sendo símbolo tipicamente norte-americano.

As formas animais designam movimentos e experiências psíquicas, que surgem em outras manifestações do inconsciente e quanto mais primitivo o animal, mais profundo o extrato do inconsciente ele representa. É um fenômeno psicológico comum um indivíduo se identificar em alguma coisa ou animal. (PAULO, 2019, p. 51)

No entanto somente quando Mitsuyo Seo assumiu o controle das próximas obras do personagem, este se tornaria o verdadeiro símbolo dos filmes animados de propaganda japonesa durante a guerra.

Mitsuyo Seo (1911-2010) iniciou sua carreira como animador fazendo filmes para o uso caseiro, com o intuito educacional, trabalhou com outro personagem conhecido da época, Norakuro, e em 1941 durante o período em que trabalho no Estúdio *Geijutsu Eiga*, fez a primeira animação japonesa a utilizar múltiplas câmeras.

---

<sup>5</sup> “Interestingly, the natives of the unnamed south sea island on which Taro and his troops land are racially caricatured with the same non-pc gangling, rubber-lipped, grass-skirted depictions that can be found in Western animation at the time [...] suggesting that in order to nurture its own imperial ambitions, Japan was still very much reliant on Western imaginings of what its future colonial subjects might be like.”

Seo lançou em 1942, o ano seguinte ao ataque a Pearl Harbor, o filme “Momotaro a Águia do Mar” onde o personagem comanda os soldados animais ao ataque, não coincidentemente, todos os americanos são representados bêbados e se assemelham ao personagem Brutus da série animada “Popeye”, mostrando mais uma vez a simbiose existente entre as culturas.

Segundo Peter Burke (2004), quando um grupo é confrontado por uma outra cultura, podem ocorrer duas reações: uma seria negar ou ignorar a distância cultural, assimilar o outro através de analogias de forma consciente ou inconscientemente. Neste caso, o outro é visto como um reflexo do eu. A segunda reação é o reverso da primeira. É uma construção inconsciente ou consciente da outra cultura como oposta à nossa. Para esta construção do imaginário coletivo, onde o outro configura como uma oposição a tudo que simboliza o eu, é de suma importância o uso das imagens visuais. (PAULO, 2019, p. 38)

Apesar das diferentes ideologias, os japoneses utilizavam personagens da cultura popular americana como forma de representação, assim como as forças aliadas utilizavam as figuras de Hitler, Mussolini e Hirohito, além dos soldados nazistas e japoneses em seus próprios filmes animados de propaganda. Sempre quando há o encontro de duas culturas, é notável que a imagem que cada cultura possui da outra seja estereotipada, e as caricaturas, anedotas e sátiras são os meios mais comuns de se apreender essa impressão do outro. (ZINK, 2011).

“Momotaro a Águia do Mar” mostra nas primeiras cenas, uma grande nuvem negra que paira sobre os mares, um navio japonês e sua frota de animais que corta as ondas, e desse navio Momotaro comanda o ataque aos americanos.

Apesar de não ser um filme em longa-metragem, este é considerado uma obra prima de técnicas cinematográficas. “Com 38 minutos de duração, o filme é considerado a primeira animação de longa-metragem do Japão, e em termos de suas virtudes técnicas, não é nada menos que uma obra-prima.” (SHARP, 2004, tradução livre.)<sup>6</sup>

No entanto a obra mais expressiva no que diz respeito propaganda bélica animada do Japão só foi surgir em 1945, anos depois de Walt Disney produzir o primeiro filme em longa-metragem animado, “A Branca de Neve e os Sete Anões” (1937) com 83 minutos.

---

<sup>6</sup> “At 38 minutes in length, the film is considered to be Japan's first feature length animation, and in terms of its technical virtues, is nothing short of a masterpiece.”

“Momotaro e os Guerreiros Divinos do Mar” (1945) de Mitsuyo Seo é o primeiro verdadeiro longa-metragem japonês com 74 minutos de duração, onde, novamente, Momotaro e seus companheiros animais partem para a batalha, mas desta vez contra as tropas britânicas.

A animação, por sua própria natureza técnica, vai produzir um acervo de símbolos muito mais radical que os outros meios e, devido a sua própria afinidade e capacidade de penetração em todas as faixas etárias, será um meio eficiente de propaganda. Todos esperam que o desenho seja exagerado, que vá além dos limites da realidade. Os personagens do desenho, em sua maioria, não são humanos e quando são, em especial no caso do japonês, aparecem em um hibridismo estético entre pessoa e animal, fazendo coisas que o ser “civilizado” não faz. (PAULO, 2019, p. 51)

Esta obra se diferencia das demais, pois possui uma cena de música, onde as tropas ensinam os animais nativos de uma ilha a falar, essa cena demonstra para os espectadores a ideia de que o que o Japão imperial fazia era na verdade trazer desenvolvimento para outros países da Ásia.

Devido à situação de guerra as animações se mostraram uma ótima fonte de entretenimento para as tropas, além de possuírem grande capacidade de incitar o espírito nacionalista nas mentes dos mais jovens, mesmo num contexto de repressão e autoritarismo.

Um grande contraste existente nos filmes é o fato de que esses filmes possuíam cenas brutais e opressivas e ao mesmo tempo cenas cômicas e bem-humoradas como no filme “Nossos Marinheiros” (1941).

Filmes que mostravam a questão da espionagem também foram feitos, “A derrota dos Espiões” (1941) mostra os estrangeiros como os “diabos ocidentais” que deveriam ser combatidos.

Representações literais do ‘diabo ocidental’, almofadinhas estrangeiros usando monóculos, cartola, com caudas e bigodes finamente oleados, caindo de paraquedas furtivamente se infiltrando para interromper o idílio bucólico do agricultor japonês [...] (SHARP, 2004, tradução livre).<sup>7</sup>

O filme “Vida longa ao Japão” (1943), mostra não apenas a invasão do ocidente sobre o oriente, mas também a mensagem de que o Japão tinha o dever de salvar os demais países orientais dessa ameaça. Essa obra se diferencia das demais produções, pois este utiliza cenas de filmes reais de Wiston Churchill, bombardeiros e decolagens de aviões unidos a animações. Em seu

---

<sup>7</sup> “Literal representations of the “Western Devil”, monocled foreign fops wearing top hats and tails and tweaking finely-oiled handlebar moustaches, parachuted in from high above, furtively sneaking around disrupting the bucolic idyll where the Japanese farmer [...]”

encerramento mostra a capacidade japonesa de unificar o continente Asiático, numa cena onde, tanto chineses quanto indianos, queimam as bandeiras dos países invasores.

Vale lembrar que, mesmo devido à situação em que esses filmes de animação estão inseridos e seu caráter propagandista, eles não perdem seu valor artístico.

## **2.1 As animações japonesas no pós-guerra: a influência da ocupação norte-americana, a censura dos filmes e a reestruturação das animações e suas narrativas e temas.**

Após o fim da guerra, houve então a ocupação norte-americana em território japonês e devido a isso as animações, assim como diversos outros meios de comunicação, sofreram repressão da censura.

Sob a administração dos EUA no pós-guerra, havia preocupações semelhantes sobre a insidiosa influência de temas violentos não só no mangá como também em toda mídia japonesa. Isso levou as autoridades americanas a atacar qualquer coisa que lembrasse o espírito japonês ou os valores de obediência cega e auto sacrifício do *bushidō*. [...] Para eliminar essas tendências, no período pós-1945 as histórias de samurai foram consideradas ilegais, bem como as de judô, caratê, sumô e outros esportes (GRAVETT, 2004, p. 58).

As temáticas japonesas foram proibidas e a animação japonesa tomou dois rumos. Um desses sendo animações fantásticas e extravagantes, com protagonistas animais e com características cartunescas similares aos trabalhos de Walt Disney, exemplos disso são os filmes: “Problemas na Floresta” (1947) de Hajime Maeda e “Carregue a Machadinha” (1948) de Hideo Furosawa.

Outro rumo foi à adaptação de contos folclóricos de outros países, a história da vendedora de fósforos de Hans Christian Andersen foi adaptada para dois filmes, ambos em 1947, um dirigido por Sanae Yamamoto com animação de silhuetas e o filme “Sonho de uma Noite Nevada” de Noburo Ofuji, com um estilo chinês de capitulação.

Outros contos como as mil e uma noites também foram adaptados por diretores japoneses em suas animações, “A Princesa de Bagdá” (1948) de Ashida Iwao, possuía um estilo de animação monocromática. Esse trabalho foi quase que totalmente perdido, mas ainda assim, seu estilo serviu de inspiração para outros artistas, “[...] mesmo estando tragicamente fragmentado até hoje, continua

a ser um precursor impressionante para obras ambiciosas que chegam cerca de uma década mais tarde.” (SHARP, 2004, tradução livre.)<sup>8</sup>

Um dos poucos trabalhos que mantiveram suas características nipônicas nessa época foi “Flor de Cerejeira – Uma Fantasia de Primavera” (1946) que adotou um estilo muito similar ao do filme “A Aranha e a Tulipa” (1943) a respeito das forças da natureza e de suas características visuais como elementos de segundo e terceiro plano, como as flores, o vento e as montanhas.

“Flor de Cerejeira” contém elementos muito mais líricos e subjetivos, sua narrativa é baseada em incidentes visuais, num primeiro momento vemos um garoto borboleta e uma garota borboleta voar pelos campos, para que então surjam algumas mulheres de *quimono*, logo em seguida vemos dois cães, um preto e um branco perseguindo um gato preto. Essa obra pode ser comparada ao filme “Fantasia” (1940) de Disney, sendo ambas as animações pouco narrativas, se concentrando no aspecto da poética visual.

Com personagens como Norakuro, Taro e Momotaro desaparecidos de uma vez por todas do contexto, os animadores continuaram buscando fazer com que a indústria de animação no Japão continuasse a crescer, realizando trabalhos que seriam tão marcantes quanto seus antecessores.

O diretor Noburo Ofuji teve reconhecimento internacional em diversos trabalhos, primeiramente com “Flor e Borboleta” (1954) que utilizava técnicas de animação em celuloide, mais tarde recebendo elogios de Pablo Picasso e Jean Cocteau com seu filme “Baleia” (1952), um filme de silhuetas multicoloridas em celofane, esse filme lhe garantiu o segundo lugar no festival de Cannes em 1952 e em 1956 o diretor recebeu o prêmio máximo no festival de filmes de Veneza com “Navio Fantasma”.

Com uma carreira que remonta aos tempos do silêncio, Noburo Ofuji (1900-1961) foi um dos pioneiros do cinema de animação japonês, e sua relevância ainda se reflete hoje como o *Mainichi Film Awards* em homenagem a ele. Ofuji, que, por sua própria produtora independente, fez animações com recortes e silhuetas, começou a explorar o potencial da cor no cinema pré-guerra com alguns filmes experimentais no *Kodacolor*. Estes dois curtas-metragens, filmados respectivamente com os procedimentos japoneses de *Fujicolor* e *Konicolor*, ilustram sua habilidade com o novo meio. “Baleia” foi o remake de um de

---

<sup>8</sup> “[...] which even in the tragically fragmented state in which it survives today, remains an impressive precursor to the more ambitious works that would arrive about a decade later.”

seus filmes de 1927, onde três náufragos competem pela única mulher sobrevivente. Ofuji usou silhuetas e celofane colorido para este filme que foi apresentado em 1953 em Cannes, onde ele aparentemente recebeu elogios do presidente do júri, Jean Cocteau, e do convidado do festival, Pablo Picasso. Alguns anos depois, “Navio Fantasma” mais uma vez usou celofane colorido para contar a história de um navio fantasma no Mar Amarelo. Desprovido de diálogos e comentários, o filme é um exercício de cinema puro. Também foi exibido na Europa, onde em 1956 ele foi premiado com uma menção honrosa para filmes experimentais no Festival de Veneza. Catherine Munroe Hotes chama isso de ‘um filme autenticamente espetacular e um dos melhores curtas-metragens animados de 1956’. (IL CINEMA RITROVATO, 2015, tradução livre.)<sup>9</sup>

Outros diretores como Sanae Yamamoto e Taiji Yabushita tomaram rumos mais comerciais em suas obras, que por fim acabaram gerando o Estúdio Toei, que em 1958 lançaria o filme em longa metragem “O Conto da Serpente Branca.” A principal característica das animações do Estúdio Toei é a capacidade que suas animações possuíam para ultrapassar barreiras culturais, as animações diferentemente dos filmes em live-action tinham a internacionalidade como chave para as suas vendas.

Foi durante o início da década de 60, que o Japão se tornaria uma potência econômica, assim como outros países que seriam conhecidos como “Os Tigres Asiáticos”, essa industrialização tardia faria com que esses países vendessem seus produtos a preços muito baixos, isso incluía a animação produzida nessa década, devido a isso o Estúdio Toei ficou conhecido no Brasil devido suas produções seriadas exibidas na televisão nas décadas de 1980 e 1990.

---

<sup>9</sup> “Con una carriera che risale ai tempi del muto, Noburo Ofuji (1900-1961) fu uno dei pionieri del cinema d’animazione giapponese, e la sua rilevanza si riflette ancor oggi in un riconoscimento dei Mainichi Film Awards a lui intitolato. Ofuji, che per la propria compagnia di produzione indipendente realizzava cut-out, silhouette e cel animations, e cominciò a esplorare le potenzialità del colore nel cinema dell’anteguerra con alcuni film sperimentali in Kodacolor. Questi due cortometraggi, girati rispettivamente con i procedimenti nipponici del Fujicolor e del Konicolor, illustrano la sua abilità con il nuovo mezzo. Balena era il rifacimento di un suo film del 1927 su tre naufraghi che si contendono l’unica donna superstite. Ofuji usò silhouette e cellophane colorato per questo film che fu presentato nel 1953 a Cannes, dove pare si guadagnò gli elogi del presidente della giuria Jean Cocteau e dell’ospite del festival Pablo Picasso. Pochi anni dopo, La nave fantasma usava ancora una volta il cellophane colorato per narrare la storia di una nave fantasma nel Mar Giallo. Privo di dialoghi e di commento, il film è un esercizio di cinema puro. Fu proiettato anche in Europa, dove nel 1956 gli fu conferita una menzione d’onore per i film sperimentali alla Mostra di Venezia. Catherine Munroe Hotes lo definisce “un film autenticamente spettacolare, e uno dei migliori cortometraggi d’animazione del 1956”.

### 3 A FILMOGRAFIA DE HAYAO MIYAZAKI: AS INFLUÊNCIAS DA GUERRA EM SEUS TRABALHOS COMO ANIMADOR E DIRETOR.

Hayao Miyazaki é um dos maiores representantes de produção de animação do Japão, seus filmes são reconhecidos mundialmente por suas técnicas apuradas e narrativas únicas. O que observaremos aqui são as influências que as animações no período de guerra tiveram sobre as obras do diretor.

Podemos observar esse fato não só nos trabalhos de Miyazaki, mas em diversos outros.

Por exemplo, a violência em tempo de guerra e o sofrimento pessoal e coletivo são explorados por filmes de *dark animé* como *Gen dos Pés descalços* (dir. Mori Masaki, 1983) e *Cemitério dos Vagalumes* (dir. Isao Takahata, 1988) e pela série de TV *Macross* (1982). O seminal *Akira* (dir. Katsuhiro Otomo, 1988) lida com ansiedades apocalípticas encapsuladas pelo medo patológico da sociedade de sua juventude, e a série OVA da *BubbleGum Crisis* (1987-1991) sondam os males de corporações multinacionais inescrupulosas. (CAVALLARO, 2015, p. 20, tradução livre)<sup>10</sup>

O diretor nasceu no dia 05 de janeiro de 1941 em Tóquio, filho de Katsuji Miyazaki, dono da empresa Miyazaki Aviões, empresa esta que fabricava partes para aviões que foram usados durante a segunda guerra mundial, a mais famosas das aeronaves foi a *Mitsubishi A6M ZERO*, este avião ficou conhecido após a segunda metade da segunda guerra mundial onde, durante a batalha do pacífico, foi modificado para ser usado em operações *kamikaze*, durante o final da guerra o Japão produziu mais ZERO's do que qualquer outra aeronave de combate (ANGELUCCI e MATRICARDI, 1978, p. 138).

O fato de ter crescido em um ambiente repleto de aeronaves é notado em seus trabalhos, em diversos filmes vemos grandes máquinas voadoras que são representações da sua paixão por esses objetos, não apenas isso, mas o ato de voar seja por meios mecânicos ou mágicos, é característica marcante em seus filmes.

No entanto o próprio conflito teve grande impacto em seus trabalhos e sua vida pessoal, quando tinha apenas três anos de idade ele e sua família evacuaram para a cidade de Utsunomya e

---

<sup>10</sup> For example, wartime violence and both personal and collective suffering are explored by dark animé movies such as *Barefoot Gen* (dir. Mori Masaki, 1983) and *Grave of the Fireflies* (dir. Isao Takahata, 1988) and by the TV series *Macross* (1982). The seminal *Akira* (dir. Katsuhiro Otomo, 1988) deals with apocalyptic anxieties encapsulated by society's pathological fear of its youth, and the OVA series *BubbleGum Crisis* (1987-1991) fathoms the evils of unscrupulous multinational corporations.

mais tarde para Kanuma, onde a fábrica da empresa de seu pai se localizava, com 4 anos de idade presenciou um ataque aéreo noturno que destruiu grande parte da cidade em que estava.

Sua mãe sofria de tuberculose vertebral e lutou contra essa doença durante 9 anos, mas apesar de ficar muito tempo hospitalizada para tratamento, pôde viver o resto de sua vida em casa até o ano de 1980. Novamente pode-se perceber o impacto que acontecimentos de sua vida tiveram em sua carreira, principalmente em relação as suas personagens femininas, no filme “Meu Vizinho Totoro” (1986) vemos a mãe de Satsuki e Mei também em um hospital e a angustia das protagonistas em ter que esperar por seu retorno, no filme “Vidas ao Vento” (2013) a personagem Naoko Satomi também sofre de tuberculose, mas apesar de sua doença ela ainda se mostra uma personagem com personalidade forte e que tem grande influência na narrativa e no protagonista.

Desde muito jovem Miyazaki teve interesse em ser um artista de *mangá*, Osamu Tezuka foi grande influência em seus trabalhos, no entanto o próprio diretor diz se arrepender de tentar imitar o estilo de Tezuka em suas primeiras obras, este deveria procurar um estilo próprio.

Miyazaki foi um dos muitos jovens japoneses do pós-guerra que imaginou uma carreira como artista de histórias em quadrinhos, e Osamu Tezuka (1928-1989) foi, inequivocamente, o mais poderoso modelo disponível. [...] Como declarado no site oficial dedicado a Tezuka, ‘seus mangás e filmes de animação tiveram um tremendo impacto na formação da juventude do Japão no pós-guerra. Seu trabalho mudou o conceito do desenho animado japonês’ e ‘também influenciou uma série de outros gêneros’. (CAVALLARO, 2015, p. 29, tradução livre)<sup>11</sup>

Após seu ingresso na escola de ensino médio *Toyotama*, este teve contato com “O Conto da Serpente Branca” (1958) do Estúdio Toei, o que despertou seu interesse por essa arte, não apenas isso, mas a personagem feminina do filme também deixou uma forte impressão no diretor.

Devido a seu interesse pela animação e pelo *mangá*, artes em crescimento na época, ele ingressou na faculdade *Gakushuin*, este fez parte do grupo de estudos de literatura infantil, o diretor afirma que isso era o mais próximo que havia de quadrinhos na época, em 1963 se graduou em Economia e Políticas Sociais, a partir desse momento iniciou sua carreira no Estúdio Toei.

---

<sup>11</sup> *Miyazaki was one of the many postwar Japanese youths who fancied a career as a comic-book artist, and Osamu Tezuka (1928-1989) was, unequivocally, the most powerful role model available. [...] As stated in the official website dedicated to Tezuka, 'his "manga and animated films had a tremendous impact on the shaping of Japan's postwar youth. His work changed the concept of the Japanese cartoon" and "also influenced a range of other genres".*

Na época este estúdio era o único estúdio capaz de produzir filmes de animação em longa-metragem, Miyazaki iniciou sua carreira como animador de imagens intermediárias no filme “*Wanwan Chushingura*” (Cão de Guarda Wanwan) do diretor Akira Daikubara em 1963, além da série para a televisão “*Okami Shonen Ken*” (Ken, O Menino Lobo).

Tornou-se líder da união de trabalhadores do Estúdio em 1964, além de ter trabalhado ao lado de grandes animadores como Yasujiro Mori, Yasuo Otsuka, Yoichi Kotabe e Isao Takahata, em 1965 trabalhou no filme “*Gariba no Uchu Ryoko*” (Gulliver Viaja para além da Lua), onde foi que sugeriu o final para o filme, que até então estava insatisfatório, a partir desse momento começou a ter destaque dentro da empresa, foi chefe de animação no filme “*Taiyō no Ōji Horusu no Daibōken*” (A Grande Aventura de Hórus, o Príncipe do Sol).

Seu mentor, Yasuo Otsuka, foi de grande importância para o futuro diretor devido a sua maneira de representação nos filmes de animação, foi nesse projeto que Miyazaki primeiramente trabalhou com Isao Takahata, no filme “*Hepburn: Nagagutsu o Haita Neko*” (O Gato de Botas) de 1969, foi promovido a animador de imagens *key* e designer, além de trabalhar no *storyboard*, narrativa e cenas chaves da história, além de ser ilustrador do *mangá* promocional do filme.

O diretor teve grande papel no filme *Soratobu Yureisen* (O Navio Fantasma Voador) de 1969 e em 1971 desenvolveu o design de personagens e estruturas no filme do diretor Hiroshi Ikeda *Dobutsu Takarajima* (A Ilha do Tesouro dos Animais) e *Ari Baba to Yonjuppiki no Tozoku* (Ali Baba e os Quarenta Ladrões) de Hiroshi Shirada.

Em 1971 Miyazaki deixou a Toei para se unir a A-Pro, onde foi codiretor da série em 14 episódios *Rupan Sansei* (Lupin III) ao lado de Isao Takahata, nesse mesmo ano os dois diretores trabalhavam na pré-produção do filme da personagem Pipi Meia Longa.

Em uma viagem de pesquisa para a Suécia conheceu a autora Astrid Lindgren, que negou o uso da personagem para o Estúdio, mas apesar disso a personagem Pipi Meia Longa “aparece” no primeiro filme dirigido por Miyazaki após a criação do Estúdio Ghibli “*Tenkū no shiro Rapyuta*” (O Castelo no Céu) como a Capitã Dola dos piratas voadores e a personagem de seu curta metragem “*Yadosagashi*” (Procurando um Lar) de 2006 também se assemelha muito a Pipi Meia Longa.

Em 1973 foi designer e escreveu dois curtas da série *Panda Kopanda* (Panda! Go, Panda!), dirigida por Takahata. Em 1974 trabalhou em conjunto com Takahata na série de televisão “*Arupusu no Shōjo Haiji*” (Heidi, a Garota dos Alpes), além de ser animador da série *Sekai Meisaku Gekijō* (Obras Primas do Mundo).

Em 1975 o Estúdio Toei se tornou Nippon Animation, Miyazaki também dirigiu uma série televisiva chamada “*Mirai Shonen Konan*” (Conan, o Garoto do Futuro) que foi uma adaptação do livro infanto-juvenil de Alexander Key, “*The Incredible Tide*”, nessa obra notamos características que seriam adotadas pelo diretor futuramente em seu filme “*Princesa Mononoke*” (1997), como por exemplo, uma garota com uma natureza selvagem, uma mulher guerreira que a princípio parece ser a antagonista.

Em 1979 durante a produção de um curta metragem do “*Sekai Meisaku Gekijō*” (Obras Primas do Mundo), chamado “*Akage no An*” (Anne a Ruiva), Miyazaki passou a trabalhar na TSM Entreteniment para dirigir seu primeiro longa-metragem “*Hepburn: Rupan Sansei: Kariosutoro no Shiro*”, (O Castelo de Cagliostro) um filme sobre o personagem Lupin da série *Rupan Sansei*.

Durante o tempo em que esteve trabalhando com a TSM, ele e outros animadores visitaram os Estúdios Disney, onde apresentou um clipe de seu filme, esse foi o primeiro contato que teria com o animador John Lasseter, que mais tarde viria a se tornar chefe criativo da Pixar Animation Studios e da Walt Disney Animation Studios, este então usaria sua influência para divulgar os filme do diretor no ocidente fazendo com que tivesse reconhecimento na América do norte e consequentemente reconhecimento mundial.

Em 1980 Miyazaki dirigiria uma série televisiva pela TSM, uma coprodução italiana que estrelaria animais antropomórficos recontando contos de Sherlock Holmes chamada “*Meitantei Homuzu*”. O próximo filme dirigido por Hayao Miyazaki seria “*Kaze no Tani no Naushika*” (Nausicaã do Vale do Vento) de 1984, o filme se passaria um futuro pós-apocalíptico, onde a raça humana vive a mercê de criaturas gigantescas e se protegendo de florestas de fungos tóxicos, nesse contexto temos a protagonista Nausicaã que tenta encontrar um equilíbrio entre os seres humanos e a natureza que os cerca. Os gigantes destruidores da humanidade que aparecem no filme são uma clara referência a bomba atômica que atingiu Hiroshima e Nagasaki, criaturas criadas pelos seres

humanos com grande capacidade de destruição e que foram responsáveis por quase exterminar a vida no planeta.

Esse filme fundaria diversas características que o diretor viria a utilizar em seus filmes durante o Estúdio Ghibli, no entanto fato a ser notado é que filmes em animação não eram simplesmente criados sem uma obra fonte, os filmes precisavam ser baseados em livros, contos ou *mangás*, por esse motivo a produção de Nausicaä teve de ser adiada até que o diretor criasse uma obra original em *mangá* para se basear e servir como material promocional, portanto o filme de Nausicaä tem como fonte uma obra gráfica de mesmo nome, mas que conta apenas uma parte de sua história, o diretor trabalharia no *mangá* de 1982 até 1994 e seu primeiro volume foi publicado como fonte de propaganda para o filme na revista Animage graças à ajuda de Toshio Suzuki.

Graças ao sucesso do *mangá* de “Nausicaä”, Isao Takahata entrou em contato com Miyazaki com a intenção de ser produtor executivo do filme, o editor da revista animage Toshio Suzuki viria a se tornar um dos fundadores do Estúdio Ghibli, a colaboração entre eles foi o que permitiu o lançamento do filme e a arrecadação de fundos para a criação do Estúdio.

Em 1985 Hayao Miyazaki, Isao Takahata e Toshi Suzuki fundaram o estúdio Ghibli.

Devido a seu passado numa família que produzia peças de aviões, este acabou por se tornar um fã dessas máquinas, o que fez com que ele representasse aviões em diversos de seus filmes, a própria palavra “Ghibli” vem de um avião de observação italiano chamado Caproni ca.309 Ghibli, feito pelo engenheiro aeronáutico italiano Giovanni Battista Caproni, a palavra “Ghibli” é um termo italiano que se refere aos ventos quentes provindos do Saara, no entanto o próprio Miyazaki afirma que foi apenas uma palavra qualquer que escolheu de um avião e que não há nenhum motivo especial por trás do nome.

O termo ‘Ghibli’ refere-se tanto a um vento quente do Saara quanto ao modelo do avião de reconhecimento italiano usado durante a Segunda Guerra Mundial. Talvez não seja surpreendente, considerando o amor de aviões e a Itália de Miyazaki, que ele tenha escolhido esse nome específico para seu estúdio. (CAVALLARO, 2015, p. 40, tradução livre)<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> The term “Ghibli” refers to both a hot Sahara wind and the model of the Italians scouting aeroplane used during World War II. It is perhaps unsurprising, given Miyazaki’s love of planes and Italy alike, that he should have picked this particular rubric for his studio.

Em 1986 lançou seu primeiro filme sob o selo de seu próprio estúdio, “*Tenku no shiro Rapyuta*” (O Castelo no Céu), o filme fez grande sucesso, tanto de crítica quanto financeiramente. O filme conta a história de um rapaz chamado Pazu que com a ajuda de uma menina que caiu do céu chamada Sheeta, vai à busca um castelo voador.

O nome 'Laputa' é derivado da novela de Jonathan Swift “As Viagens de Gulliver”, onde a ‘Laputa’ de Swift também é uma ilha voadora controlada por seus cidadãos. O diretor ainda faz referência ao épico hindu “*Ramaiana*”, o nome da protagonista do filme Sheeta pode ser relacionado à personagem Sita desta história.

Dois anos mais tarde o filme “*Tonari no Totoro*” (Meu Vizinho Totoro) seria lançado, não apenas isso, mas esse filme se tornaria um ícone do estúdio tendo o personagem Totoro como mascote e logotipo da empresa.

A história é sobre Satsuki e Mei Kusakabe duas irmãs que acabam de se mudar para uma casa antiga com seu pai para que possam ficar mais próximos do hospital onde sua mãe está internada, sendo uma clara referência autobiográfica, pois durante sua infância com seus irmãos, a mãe do diretor passou muito tempo em um hospital.

Em 1989 o filme “*Majo no Takkyubin*” (Serviço de Entrega Kiki) foi lançado, esse filme é uma adaptação do livro de mesmo nome da autora Eiko Kadono. O filme conta a história de uma jovem bruxa chamada Kiki, que sai de sua casa aos treze anos para viver sozinha, segundo a antiga tradição das bruxas, para que esta possa achar sua própria identidade.

A produção desse filme se inicia em 1987, quando o grupo Fudosha requer os direitos do livro de Eiko Kadono para a criação de um filme animado produzido pelo estúdios Ghibli, no entanto nessa mesma época, tanto Hayao Miyazaki quanto Isao Takahata estavam ocupados dirigindo os filmes “*Tonari no Totoro*” e “*Hataru no Haka*” (Cemitério dos Vagalumes), respectivamente, no entanto Miyazaki aceitou participar do projeto não como diretor mais como produtor, ele então designou Sunao Katabushi para seu primeiro trabalho como diretor e Nobuyuki Isshiki como roteirista, além dos animadores e a equipe que estava trabalhando em Totoro, quando este já estava em processo de finalização, no entanto quando Nobuyuki Isshiki apresentou sua

primeira versão do roteiro, o diretor a rejeitou, por estar muito distante do que ele havia idealizado para o filme e acabou por tomar o papel de roteirista para si.

Ao final desse processo ele também tomou o papel de diretor devido ao seu envolvimento com o projeto e Katabushi se tornou assistente de direção.

Em 1992 Hayao Miyazaki lançaria “*Kurenai no Buta*” (Porco Rosso, o Último Herói Romântico), que conta a história de Marco, um piloto italiano que foi transformado num porco antropomórfico, mas apesar disso, nem o próprio Marco nem as pessoas ao seu redor parecem se importar muito com isso, de fato, essa questão não é esclarecida durante o filme, mas durante uma coletiva de imprensa o diretor afirma ser uma posição política do personagem, durante o filme Marco afirma: “Eu prefiro ser um porco do que um fascista”.

O personagem ao presenciar a morte de seu melhor amigo e o crescimento do fascismo na Itália decide deixar as forças aéreas para se tornar um fora da lei e no processo se torna um porco, mas como este fez isso não é revelado.

Enquanto lamentava essa terrível atenuação de ideais e aspirações, Miyazaki evita elogiar qualquer agenda ideológica, liderada por sua própria desilusão pessoal com a política revolucionária, toma cuidado com qualquer sistema codificado de pensamento. Profundamente influenciado por teorias marxistas em sua juventude, como atestado por suas atividades como presidente da União Animadores na Toei *Animation Studios*, Miyazaki desenvolveu gradualmente uma aguda aversão à noção de aderir servilmente a qualquer doutrina e procurou, ao contrário, princípios pacifistas e igualitários. Para este efeito, ele afirmou que nos anos 90, ele ‘abandonou totalmente o marxismo’ como resultado de ter ‘parado de ver as coisas por classe. É uma mentira que alguém está certo só porque ele é um trabalhador. O público em geral faz muitas coisas estranhas. Eu não posso confiar em política’ (Miyazaki, 1994). (CAVALLARO, 2015, p. 33, tradução livre)<sup>13</sup>

Em 1997 Miyazaki voltaria ao papel de diretor com o filme “*Mononoke-hime*” (Princesa Mononoke). Esse filme conta a história de Ashitaka, um jovem príncipe, que teve seu braço

---

<sup>13</sup> *While lamenting this dire attenuation of ideals and aspirations, Miyazaki steers clear of commending any one ideological agenda, led by his own personal disillusionment with revolutionary politics to beware of any codified system of thought. Profoundly influenced by Marxist theories in his youth, as attested to by his activities as chairman of the Animators Union at Toei Animation Studios, Miyazaki has gradually developed an acute aversion to the notion of slavishly adhering to any one doctrine and sought instead to pursue broadly pacifist and egalitarian principles. To this effect, he stated that in the 1990s, he “totally forsook Marxism” as a result of having “stopped seeing things by class. It’s a lie that one is right just because he/she is a laborer. The general public do many stupid things. I can’t trust politics” (Miyazaki 1994).*

amaldiçoado por um demônio, este então deve deixar sua vila e partir pra o oeste onde se vê no meio de uma guerra entre os cidadãos da cidade do ferro e a senhora Eboshi e os deuses da floresta e San, este então tenta encontrar um equilíbrio entre os homens e a natureza, percebe-se logo que o tema principal desse filme será a questão ambiental, tratando as opiniões do diretor e a maneira como este se relaciona com esse assunto, não só isso, mas a própria religião e filosofias que permeiam o povo japonês estão presentes.

O conceito deste filme surgiu no final da década de 70 com alguns desenhos que o diretor fez sobre uma fera na floresta, a ideia era fazer algo nos moldes de a Bela e a Fera, onde uma jovem princesa seria obrigada a se casar com o monstro, que se parecia muito com Totoro, devido à possessão de seu pai por espíritos malignos, no entanto o diretor acreditava que, quando começou a fazer o *storyboard* para o projeto em 1994, as mudanças na sociedade ao seu redor fariam com que esse filme não fosse muito bem aceito e muitos dos elementos, como o espírito da floresta, fossem utilizados em Meu Vizinho Totoro, sendo que este deu origem a ele e ao gato-ônibus que aparece no filme, além do fato deste estar envolvido no projeto de “*Kemushi no Boro*” (Boro a Lagarta), que não foi concebido na época, por esses motivos o filme foi adiado.

“*Sen to Chihiro no Kamikakushi*” (A Viagem de Chihiro) de 2001, conta a história de Chihiro, uma garota de dez anos que está de mudança com seus pais, ela acaba por se encontrar no mundo dos espíritos e deve salvá-los, pois se transformaram em porcos.

A proposta inicial de Miyazaki era apenas retratar a aventura de uma jovem garota, o assunto principal seria a respeito de como lidar com o crescimento e algumas atitudes que devem ser tomadas, que nem sempre são compreendidas. Além das diversas referências a seres do folclore e da mitologia japonesa presentes no filme, existem personagens que são representações de vivências do diretor, por exemplo o espírito fedido que chega à casa de banho que é na verdade um espírito de um rio, na cena em que este está sendo limpo pode-se ver uma bicicleta saindo de dentro do mesmo, o próprio diretor Miyazaki participou de uma campanha para a limpeza de um rio onde ele retirou uma bicicleta do mesmo.

Não, não vem de nenhuma mitologia, mas de minhas próprias experiências. Há um rio perto da minha casa de campo. Quando limparam o rio, pudemos ver o que estava no

fundo, que estava realmente pútrido. No rio havia uma bicicleta, com sua roda saindo acima da superfície da água. (MES, 2002, tradução livre)<sup>14</sup>

Em 2004 Miyazaki retornaria como diretor no filme “Hauru no Ugoku Shiro” (O Castelo Animado), baseado no livro de mesmo nome da autora Diana Wynne Jones, esse filme conta a história de Sophie, que foi amaldiçoada pela Bruxa das terras devastadas a ser uma senhora, ela deixa sua cidade em busca de ajuda para desfazer sua maldição, Sophie então se depara com um castelo que se move que pertence a um mago chamado Howl e é movimentado por um demônio de fogo chamado Calcifer, tendo como fundo uma guerra e o personagem de Howl, relutante em tomar partido.

Durante a produção deste filme o diretor cotado para dirigi-lo seria Mamoru Hosoda, no entanto devido a desentendimento em relação às ideias de Hosoda sobre o filme este acabou por deixar o projeto, é de se notar que Hosoda faria diversos filmes animados que teriam grande visibilidade como, por exemplo, “*Toki o Kakeru Shōjo*” (A Garota que Conquistou o Tempo) de 2006, Summer Wars (Guerras de Verão) de 2009, “*Okami Kodomo no Ame to Yuki*” (Crianças Lobo) de 2012 e “*Bakemono no Ko*” (O Rapaz e o Monstro) de 2015, devido a isso, Miyazaki foi apontado como diretor, mesmo após a declaração a respeito de sua aposentadoria ao final de “A Viagem de Chihiro”.

Em 2008 Hayao Miyazaki retorna com o filme “*Gake no ue no Ponyo*” (Uma Amizade que Veio do Mar), este filme conta a história de Ponyo, uma princesa Peixe dourado filha de um poderoso mago chamado Fujimoto, que deixou sua humanidade de lado, pela maneira como os seres-humanos tratam o meio ambiente. Ponyo se transforma em humana e parte de encontro a Sosuke, um garoto que a resgata e pelo qual se afeiçoa.

Originalmente a ideia do diretor era criar uma história a respeito de um garoto e seu sapo, no entanto devido a dificuldades narrativas, o filme se baseia na obra de Hans Christian Andersen,

---

<sup>14</sup> MES, Tom. Hayao Miyazaki. Disponível em: <<http://www.midnighteye.com/interviews/hayao-miyazaki/>>. Acesso em: 20 de outubro de 2016. “No, it doesn't come from mythology, but from my own experience. There is a river close to where I live in the countryside. When they cleaned the river we got to see what was at the bottom of it, which was truly putrid. In the river there was a bicycle, with its wheel sticking out above the surface of the water.”

A Pequena Sereia, de fato, esta é uma versão de Hayao Miyazaki sobre a obra, mas que em determinados pontos mantém semelhanças com a obra original, Ponyo é uma criatura mágica marinha que quer fazer parte do mundo da superfície, elementos como a possibilidade dela se tornar espuma do mar, assim como na história de Andersen são mantidos.

Já o personagem de Sosuke se baseia em seu filho Goro Miyazaki quando este tinha cinco anos de idade e seu nome veio do livro de Natsume Soseki “*Mon*” (O Portão).

Curiosamente o filme de Hayao Miyazaki possui semelhanças com a obra de Richard Wagner “*Der Ring des Nibelungen*” (O Anel dos Nibelungos), como por exemplo o nome verdadeiro de Ponyo (Brünhilde), também o fato de um ser sobrenatural se apaixonar por um mortal. (SCHWARM, 2016.) e em uma das músicas do filme pode-se notar uma homenagem a música “Cavalgada das Valquírias”.

Além da Lenda de Urashima Taro, que conta a história de um pescador que salva uma tartaruga na praia, que se revela filha do imperador do mar, e este é levado para um palácio submarino onde festas foram feitas em sua homenagem, no entanto quando o pescador volta a superfície ele descobre que se passaram mais de 300 anos e ao abrir um artefato mágico dado pela princesa, este envelhece todos os anos em que passou sob a superfície do mar.

O diretor tomaria novos caminhos em sua carreira ao deixar os elementos fantásticos de lado, em seu novo filme *Kaze Tachinu* (Vidas ao Vento) de 2013 ele aborda uma temática mais autobiográfica e realista que seus outros filmes.

“Vidas ao Vento” conta a história de Jiro Horikoshi, um engenheiro aeronáutico, que realmente existiu e que ficou famoso pela criação do Mitsubishi A6M ZERO, avião famoso durante a segunda guerra mundial por ser o utilizado pelos *kamikazes*.

Nessa obra temos a trajetória desse rapaz que, desde a infância foi fascinado por aviões, decide então ser engenheiro aeronáutico, ele toma essa decisão, não para ajudar seu país em um período de guerra, mas por possuir o entusiasmo de um artista, vemos Jiro se casar com Naoko, que assim como a mãe do diretor, também sofre do mal da tuberculose, em determinados momentos líricos do filme, vemos Jiro conversando com o engenheiro aeronáutico Giovanni Battista Caproni a respeito da capacidade que essas máquinas possuem de despertar algo dentro das pessoas.

Além da própria história em *mangá* feita pelo diretor, este filme também possui inspiração no livro de Tatsuo Hori “*Kaze Tachinu*” de 1937, cuja história se passa em um hospital para tuberculosos e este segue o desenvolver da doença na protagonista.

O diretor, a princípio, era contra a ideia de fazer este filme, pois nele haveriam temas que o público infantil não deveria ser exposto, no entanto este mudou de ideia quando uma mulher no setor de produção disse que crianças deveriam ver coisas incompreensíveis, pois estas entenderiam mais tarde, quando fossem mais velhas e em 2011 Hayao Miyazaki tomou como inspiração uma fala do próprio Horikoshi: “Tudo que eu quis fazer, era criar algo lindo” (KEEGAN, 2013, tradução livre.)<sup>15</sup>

O título dessas obras, “*Kaze Tachinu*” significa, traduzindo literalmente do japonês, “O Vento se Eleva”, esta faz referência ao poema de Paul Valery “*Le Cimetière marin*”, mais especificamente o primeiro verso da última estrofe: “*Le vent se lève!... Il faut tenter de vivre!*” (O vento se eleva... Devemos tentar viver), que é citado pelos personagens durante o filme.

O personagem Castorp teve como inspiração Richard Sorge, um espião soviético que estava no Japão no período que antecedia a segunda guerra mundial, isso explica o papel do personagem em liberar informações para Jiro a respeito de planos alemães.

Este filme causou grande repercussão no Japão, recebendo críticas de cunho político, de nacionalistas japoneses a respeito de enaltecer um homem que criou máquinas de guerra:

Nacionalistas Japoneses, por sua vez, foram a Fóruns online para denunciar Miyazaki, um ex-funcionário sindical com tendências bem documentadas de esquerda, o chamou de ‘traidor’ e ‘anti-japonês’, pois o foco do filme se trata da futilidade da guerra (MCCURRY, 2013, tradução livre)<sup>16</sup>

Não apenas isso, mas o diretor ainda questionou a proposta de um partido nacionalista japonês a respeito de mudanças na constituição, o que adicionou mais atrito após o lançamento do filme.

---

<sup>15</sup> “All I wanted to do was to make something beautiful.”

<sup>16</sup> “Japanese nationalists, meanwhile, took to online forums to denounce Miyazaki, a former trade union official with well-documented leftwing leanings, as a “traitor” and “anti-Japanese” for the film’s focus on the futility of war.”

Em uma entrevista a o jornal *Asahi Shimbun* o diretor confessou ter sentimentos mistos a respeito da segunda guerra mundial, como pacifista este diz que os militares japonese agiram com arrogância a respeito das decisões tomadas, “Mas o Zero, acrescentou, ‘representou uma das poucas coisas com as quais os japoneses podíamos orgulhar - eram uma presença verdadeiramente formidável, assim como os pilotos que os pilotaram” (MCCURRY, 2013, tradução livre.)<sup>17</sup>

#### 4 CONCLUSÃO

Poderemos concluir a partir desta pesquisa e análise, como tais filmes foram influenciados por questões políticas, como o imaginário japonês foi afetado pela ameaça norte-americana e o período após a guerra com a ocupação estado-unidense em território japonês e como esses acontecimentos podem ser observados até os dias de hoje.

Primeiramente, percebe-se que, de fato, os norte-americanos tiveram grande influência na arte cinematográfica animada japonesa, num primeiro momento durante a guerra, onde os temas mais comuns, contos folclóricos e histórias caricaturais, foram sendo substituídos por narrativas com um teor moral muito maior e com um papel educador mais aparente devido a questão bélica em que o Japão se encontrava.

Durante os anos que precederam a segunda guerra as animações japonesas se tornaram mais conservadoras, as influências estrangeiras que vieram a ser adaptadas à cultura japonesa serviram para reafirmar o senso de identidade japonês, filmes de animação agora possuíam um papel duplo, tanto de servir como forma de entretenimento para as tropas, quanto para educar a população mais jovem.

Para tal, personagens como Taro, Momotaro e Norakuro, foram criados e adaptados, estes antes apenas personagens de contos folclóricos e *mangás*, agora são inseridos em um contexto no qual se tornam símbolos de do pensamento expansionista japonês.

---

<sup>17</sup> MCCURRY, Justin. Japanese animator under fire for film tribute to warplane designer. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/world/2013/aug/23/hayao-miyazaki-film-wind-rises>>. Acesso em: 15 de julho de 2017. “But the Zero, he added, “represented one of the few things we Japanese could be proud of – they were a truly formidable presence, and so were the pilots who flew them”.

Num segundo momento, após a guerra, devido a ocupação norte-americana em solo japonês e a censura, as temáticas japonesas foram proibidas e a animação japonesa tomou dois rumos. Um desses sendo animações fantásticas e extravagantes, com protagonistas animais e com características cartunescas similares aos trabalhos de Walt Disney e o outro foram as adaptações de contos folclóricos de outros países.

Com personagens como Norakuro, Taro e Momotaro desaparecendo do contexto cinematográfico, os animadores buscaram fazer com que a indústria de animação no Japão continuasse a crescer, realizando trabalhos que seriam tão marcantes quanto seus antecessores.

Os japoneses tiveram que se reinventar, agora inseridos num novo modelo econômico, estes mostraram suas capacidades, sua abertura para o mundo, devido a influência estado-unidense, fez com que as animações japonesas atravessassem os mares e chegassem até mesmo ao Brasil, torando-se assim um dos maiores países produtores de animação.

O Diretor Hayao Miyazaki foi fortemente influenciado pelos acontecimentos da Segunda Guerra Mundial, não apenas por de ter vivenciado o período, o que o marcou profundamente, mas pelo fato de que seus filmes abordam temas relacionados a guerra.

Seus primeiros trabalhos como animador estão diretamente ligados com a censura norte-americana, pois durante essa época, os temas nacionais japoneses foram proibidos, sendo assim os filmes de animação japoneses tiveram como inspiração contos folclóricos e histórias de contos de fadas além de literatura de outros países, Miyazaki teve contato com os mais diversos temas europeus e americanos.

Durante a sua carreira como animador Miyazaki produziu diversas obras que se basearam em narrativas estrangeiras, “As viagens de Gulliver”, “O Gato de Botas”, “Anne das Terras Verdes”, “Sherlock Holmes”, até mesmo as fábulas de Esopo e “As mil e uma noites”, estas obras que serviram de base para a criação das animações são reflexo do período de ocupação norte-americana e a censura no pós-guerra.

Hayao Miyazaki ainda produziria diversas outras obras que teriam como base narrativas ocidentais como os trabalhos de Ursula K. Le Gui, Lewis Carroll, Edward Blishen, Diana Wynne

Jones, Eleanor Farjeon, Rosemary Sutcliff e Philippa Pearce, esses autores tiveram participação na criação dos temas que o diretor utilizou em seus filmes.

“Nausicaä do Vale do Vento” (1984), é um filme que se passaria um futuro pós-apocalíptico, onde a raça humana vive a mercê de criaturas gigantescas e se protegendo de florestas de fungos tóxicos, os gigantes destruidores da humanidade que aparecem no filme são uma clara referência a bomba atômica que atingiu Hiroshima e Nagasaki, criaturas criadas pelos seres humanos com grande capacidade de destruição e que foram responsáveis por quase exterminar a vida no planeta.

“O Castelo no Céu” (1986) possui referências a novela de Jonathan Swift “As Viagens de Gulliver”, onde a ‘Laputa’ de Swift também é uma ilha voadora controlada por seus cidadãos, o diretor ainda faz referência ao épico hindu “*Ramaiana*”.

“O Castelo Animado” (2004), foi baseado no livro de mesmo nome da autora Diana Wynne Jones, “Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar” (2008), tem como inspiração a obra de Han Christian Andersen “A Pequena Sereia”, além da opera de Richard Wagner “O Anel dos Nibelungos” e a lenda japonesa de “Urashima Taro”. Seus filmes “Vidas ao Vento”, “Porco Rosso” e “O Castelo Animado” Possuem claras referências a questão da guerra e sobre o posicionamento do diretor a respeito desse assunto.

“Vidas ao Vento” se passa durante o período da segunda guerra mundial, conta sobre um engenheiro aeronáutico que ajudou a criar uma das mais famosas armas de guerra japonesas, os aviões dos *kamikazes*, e por isso Miyazaki foi duramente criticado. Em “Porco Rosso” o filme se passa no período entre guerras e possui como referência histórica a questão do autoritarismo fascista na Itália.

Já em “O Castelo Animado” o diretor tomou liberdades em adaptar o livro de Diana Wynne Jones, colocando os personagens em um ambiente de conflito entre dois países, que não existia no livro.

Tendo essas questões em mente fica claro como a segunda guerra mundial teve impacto nas obras de animação japonesas. Já durante a ocupação, vemos que a censura teve um papel fundamental na maneira como os japoneses deveriam se reinventar para continuar produzindo suas

animações, os temas ocidentais foram incorporados, mas dessa vez não eram o foco de caricaturas e de representação negativa, obras ocidentais serviriam como base para novas histórias que estavam sendo contadas.

Sendo assim, as representações do inimigo e o imaginário nipônico foram adaptados, os filmes passaram a ter outras funções durante esse período. Unido a isso temos o diretor Hayao Miyazaki como representante de diretores contemporâneos que apresentam em sua obra diversos elementos que foram inspirados pela guerra, sejam estes a respeito de como o conflito foi terrível ou a influência das obras ocidentais que teve durante sua carreira como animador e que ainda são aparentes em seus filmes e estes, por sua vez, ainda são inspiração para diversos outros diretores japoneses atualmente.

## REFERÊNCIAS

ANGELUCCI, Enzo & MATRICARDI, Paolo. World Aircraft: World War II Part 1 (Sampson Low guides): World War II, Part 1: Great Britain, Germany, Italy, France, Czechoslovakia, Holland, Poland. Belgium, Greece, Hungary, Scandinavia. Sampson Low. 1978. 320 p.

CAVALLARO, Dani. **The Anime Art of Hayao Miyazaki**. Jefferson: McFarland & Co Inc Pub. 2006. 212 p.

GRAVETT, Paul. **Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2007. 183 p.

IL CINEMA RITROVATO. **Scheda Film**. Disponível em: <<https://festival.ilcinemaritrovato.it/film/yureisen/>>. Acesso em: 23 de julho de 2017.

KEEGAN, Rebecca. **'The Wind Rises': Hayao Miyazaki's New Film Stirs Controversy**. Disponível em: <<http://www.latimes.com/entertainment/movies/moviesnow/la-et-mn-the-wind-rises-trailer-miyazaki-20130815-story.html>> Acesso em: 18 de outubro de 2016.

LITTEN, Frederick S. **Animated Film in Japan Until 1919: Western Animation and the Beginnings of Anime**. Stoughton: Books on Demand. 2017. 172 p.

MCCURRY, Justin. **Japanese animator under fire for film tribute to warplane designer.** 2013. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/world/2013/aug/23/hayao-miyazaki-film-wind-rises>>. Acesso em 5 de março de 2017.

MES, Tom. **Hayao Miyazaki.** 2007. Disponível em: <<http://www.midnighteye.com/interviews/hayao-miyazaki/>>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2017.

PAULO, Inajara Barbosa. **Os Cartoons vão a Guerra: A Representação do Japonês, do Nazista e do Estadunidense nos Desenhos da Warner Bros. (1942-1945).** 122 p. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal do Paraná. Curitiba. 2019.

SHARP, Jasper. **Pioneers of Japanese Animation at PIFan – Part 1.** Disponível em: <<http://www.midnighteye.com/features/pioneers-of-japanese-animation-at-pifan-part-1/>>. Acesso em: 25 de fevereiro 2017.

SHARP, Jasper. **Pioneers of Japanese Animation at PIFan – Part 2.** Disponível em: <<http://www.midnighteye.com/features/pioneers-of-japanese-animation-at-pifan-part-2/>>. Acesso em: 25 de fevereiro de 2017.

SCHWARM, Betsy. **Der Ring des Nibelungen Music Dramas by Wagner.** Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/Der-Ring-des-Nibelungen>>. Acesso em: 20 de fevereiro de 2018.

ZINK, Rui. **Da bondade dos estereótipos.** In: LUSTOSA, Isabel (org.). **Imprensa, humor e caricatura: A questão dos estereótipos culturais.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.

### **Filmografia**

A Aranha e a Tulipa. Direção: Kenzo Masaoka. 1943. PB. Duração: 15 min e 29 seg.

A derrota dos Espiões. Direção: Sanae Yamamoto. 1941. PB. Duração: 12 min.

A Princesa de Bagdá. Direção: Ashida Iwao. 1948. PB. Duração: 48 min.

A Viagem de Chihiro. Direção Hayao Miyazaki. Japão. Cor. 124 min. 2001.

Flor de Cerejeira: Uma Fantasia de Primavera. Direção: Kenzo Masaoka. 1946. PB. Duração: 7 min 45 seg.

Flor e Borboleta. Direção: Noburo Ofuji. 1954. Cor. Duração: 9 min e 15 seg.

Meu Vizinho Totoro. Direção Hayao Miyazaki. Japão. Cor. 86 min. 1988.

- Momotaro a Águia do Mar. Direção: Mitsuyo Seo. 1942. PB. Duração: 36 min e 37 seg.
- Momotaro é o Maior. Direção: Sanae Yamato. 1928. PB. Duração: 11 min e 4 seg.
- Momotaro e os Guerreiros Divinos do Mar. Direção: Mitsuyo Seo. 1945. PB. Duração: 74 min.
- Momotaro no Céu. Direção Yasuji Murata. 1931. PB. Duração: 10min e 35 seg.
- O Castelo Animado. Direção Hayao Miyazaki. Japão. Cor. 119 min. 2004.
- O Castelo no Céu. Direção Hayao Miyazaki. Japão. Cor. 126 min. 1986.
- O Macaco Masamune. Direção: Yasuji Murata. 1930. PB. Duração: 9 min e 47 seg.
- Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar. Direção Hayao Miyazaki. Japão. Cor. 101 min. 2008.
- Porco Rosso: O Último Herói Romântico. Direção Hayao Miyazaki. Japão. Cor. 94 min. 1992.
- Princesa Mononoke. Direção Hayao Miyazaki. Japão. Cor. 134 min. 1997.
- Serviço de Entrega Kiki. Direção Hayao Miyazaki. Japão. Cor. 102 min. 1989.
- Sonho de uma Noite Nevada. Direção: Noburo Ofuji. 1947. PB. Duração: 8 min.
- Vidas ao Vento. Direção: Hayao Miyazaki. 2013. Cor. Duração: 126 min.

---

Submetido em: 06/02/2019  
Aprovado em: 20/04/2019