



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons  
Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

A estética do afeto de Isao Takahata em O conto da princesa Kaguya  
Lilia Horta  
Actas de Periodismo y Comunicación, Vol. 6, N.º 2, octubre 2020  
ISSN 2469-0910 | <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/actas>  
FPyCS | Universidad Nacional de La Plata

## A estética do afeto de Isao Takahata em O conto da princesa Kaguya

**Lilia Horta**

--

Universidade Federal da Bahia | Brasil

### Resumen

A indústria de animêchega a faturar, anualmente, de um a dois trilhões de ienes por meio de seus produtos culturais. Crescendo pelo quarto ano consecutivo, em 2016, ela atingiu mais de dois trilhões de ienes em vendas no exterior, segundo a AJA3 – Associação Japonesa de Animês. Conforme os estudos de Sônia Luyten (2012), pesquisadora brasileira de cultura pop do Japão, o primeiro sucesso nipônico em série foi Astroboy, de 1963, criado por Ozamu Tezuka, cartunista japonês. Desde então, o animador tornou-se parâmetro para as produções esculturais do ramo, formulando uma espécie de princípios para o mercado (TSUGATA, 2013). Em meados da década de 60 e 70, os animadores nipônicos, fixavam-se em seguir esses padrões e, assim, o mercado foi preenchido por séries de desenhos animados para TV com padrões estéticos semelhantes, mas influência externa dos próprios patrocinadores, contando, dessa maneira, com um grande processo de interferência, imobilizando duplamente as percepções e os fluxos de criação (CAVALLARO, 2006). Como consequência, alguns diretores de animê começaram a produzir longas-metragens paralelas às produções em série massificadas, que continham enredos voltados ao gosto popular, sempre visando obter sucesso e lucro para compensar o alto custo de produção de animações (TSUGATA, 2013), nessa época surgiu o Studio Ghibli. A originalidade das temáticas e traços estilísticos destoavam de desenhos massificados e esvaziados de conteúdo da época o que fez com que seus animes se tornassem um sucesso de bilheteria, mantendo-se no topo do ranking de bilheteria de animes, segundo a AJA4, em toda década de noventa. Isao Takahata é diretor e um dos fundadores do estúdio. É conhecido por mudar constantemente de estilo no decorrer da sua carreira, principalmente quando estava atrelado ao Ghibli. Sua essência estética, pois corresponde a um percurso não linear, flertando com diversos tipos de linguagem e referências, cria um padrão de forma sutil. Conforme relatos em entrevista, o diretor costuma explorar da sua equipe, novas formas de fazer, novas misturas, estilos e estética, a fim de transmitir novas sensações.

1 Trabalho para o grupo 8: Práticas artísticas, estéticas e industriais culturais 2  
Lilia Nogueira Calcagno Horta é doutoranda e mestre em Comunicação e Práticas do Consumo pela ESPM (Escola Superior de Propaganda e Marketing). E-mail: lilia@liliahorta.com.br 3

<http://aja.gr.jp/english/japan-anime-data> 4 <http://aja.gr.jp/english/japan-anime-data> Um dos exemplos no qual Takahata experimenta novas estéticas é o longa-metragem *O conto da princesa Kaguya*, de 2013. O animador procura exprimir particularidades de emoções a partir de pinceladas artísticas e dos movimentos das ilustrações que oscilam do esboço à nitidez, alcançando as sensações de sentimentos. O presente artigo pretende discorrer sobre a estética transgressora do afeto de Isao Takahata, abordando suas peculiaridades e investigando o modo no qual compila suas obras com o enfoque em seu último longa-metragem executado em vida, *O conto da princesa Kaguya*. Para tal, será abordado autores da ótica comunicacional que discorrem sobre estética de produção esculturais, com o entendimento para além da materialidade do verbo, como Morin, Parret, Serres e Lotman, bem como o vies da indústria cultural do anime através dos pensamentos de Tsugata, Luyten, Cavalaro e Isao Takahata.

### Palavras-chave

Anime, estética, Isao Takahata, Princesa Kaguya, Studio Ghibli.

### Por uma estética transgressora

A indústria de animê chega a faturar, anualmente, de um a dois trilhões de ienes por meio de seus produtos culturais. Crescendo pelo quarto ano consecutivo, em 2016, ela atingiu mais de dois trilhões de ienes em vendas no exterior, segundo a AJA<sup>1</sup> – Associação Japonesa de Animês.

Conforme os estudos de Sônia Luyten (2012), pesquisadora brasileira de cultura pop do Japão, o primeiro sucesso nipônico em série foi *Astroboy*, de 1963, criado por Ozamu Tezuka, cartunista japonês. Desde então, o animador tornou-se parâmetro para as produções culturais do ramo, formulando uma espécie de princípios, tais como: os animês deveriam derivar de mangás e revistas em quadrinhos que tivessem sido bem-sucedidos no mercado; os episódios serializados precisariam ter apenas trinta minutos; seria necessário que houvesse um enfoque de propagandas nos personagens principais (TSUGATA, 2013).

Esses traços impostos impulsionaram os primórdios da indústria de animação japonesa, em contrapartida, criaram padrões do que seria, de fato, considerado animê.

Como efeito colateral da criação desse modelo, vê-se a cimentação dos processos criativos: "é o gesso do estereótipo que perpetua lembranças enquanto as imobiliza

e resume” (BOSI, 2003, p. 113). O estereótipo, dessa forma, acaba impregnando o pensar e o agir dos sujeitos.

Ecléa Bosi, psicóloga e estudiosa brasileira da memória, em seu livro *O tempo vivo da memória*, discorre sobre como imagens pré-concebidas permeiam as relações cotidianas, principalmente no que tange as percepções:

Essa colheita perceptiva, relação de trabalho e de escolha entre o sujeito e seu objeto, pode sobre um processo de facilitação e de inércia. Isto é, colhem-se aspectos do real já recortados e confeccionados pela cultura. O processo de estereotipia se apodera da nossa vida mental (BOSI, 2003, p.115).

Os animadores nipônicos, em meados da década de 60 e 70, fixavam-se em seguir esses padrões e, assim, o mercado foi preenchido por séries de desenhos animados para TV com não só estética semelhantes, mas influência externa dos próprios patrocinadores, contando, dessa maneira, com um grande processo de interferência, imobilizando duplamente as percepções e os fluxos de criação (CAVALLARO, 2006).

A estereotipia detém os trânsitos reflexivos, criando referências imagéticas que circundam o pensar, funcionando como normas. De acordo com os estudos de Bosi (2003, p.117) “essas imagens têm autoridade sobre nós: e para nos invadirem elas nos pedem apenas o trabalho de ficarmos acordados. O estereótipo nos é transmitido com tal força e autoridade que pode parecer um fato biológico”.

A estereotipia paralisante faz-se involuntariamente presente e, ao somar-se com a pressão e gosto patronos, acabou gerando, na época, uma onda de insatisfação generalizada nos animadores (TSUGATA, 2013).

Como consequência, alguns diretores de animê começaram a produzir longas-metragens em paralelo às produções em série massificadas, que continham enredos voltados ao gosto popular, sempre visando obter sucesso e lucro para compensar o alto custo de produção de animações (TSUGATA, 2013). As novas produções independentes, por outro lado, se caracterizavam por exprimir interpretações individuais de cada animador. Certamente, não deixam de conter vestígios de concepções pré-estabelecidas, porém, esse fluxo contracorrente tem como produto final filmes menos estereotipados.

Um dos filmes mais importantes dessa época de protestos foi o *Kaze no Tani no Nausicaä (Nausicaä do Vale do Vento)*, de 1984, dirigido pelo diretor Hayao Miyazaki. O cenário pós-apocalíptico da narrativa do longa, demonstrando que atitudes humanas resultaram em níveis de poluição catastróficos e irreversíveis, transmitiu uma mensagem de extrema importância, comunicada para uma audiência variada (ODELL; LE BLANC, 2015).

A originalidade da temática e traços estilísticos que destoavam de desenhos massificados e esvaziados de conteúdo da época fizeram com que o animê se tornasse um sucesso de bilheteria. Com o lucro obtido, o diretor e seu colega de trabalho, Isao Takahata, decidiram fundar o Studio Ghibli, em 1985.

Com o mote a princípio de produzir somente longas-metragens com temas originais, as animações deveriam seguir um padrão realista e de alta qualidade dando ênfase na construção dos personagens. De maneira complexa, necessitariam abarcar características psíquicas semelhantes a dos seres humanos, agindo e exprimindo sentimentos de forma verossímil, o que seria inconcebível e improvável veicular em meios televisivos, já que havia inúmeras restrições tanto em relação ao orçamento quanto ao cronograma (MIYAZAKI, 1996).

Essa estética diversificada dos demais produtos culturais nipônicos é fruto da escolha de elementos que embasados por esse mote disruptivo, em consonância, formam algo novo. Segundo Edgar Morin (2000, p.102-103), antropólogo, sociólogo e filósofo, "(...) a estética é uma relação que se estabelece entre o ser humano e uma certa combinação de formas". Por tanto, a sensibilidade estética se daria da aptidão de entrar em harmonia e sincronicidade com som, cores, imagens e odores, produzidos não pelo próprio universo ou natureza, mas, sim, pelo próprio ser humano. A estética é parte fundamental da sensibilidade e da arte do Homo Sapiens, o ser que tem poder de criar algo novo.

Em conformidade com esse assunto, Iuri Lotman, semiótico russo, em seu livro *Acerca de la Semiosfera*, de 1996, concebe a ideia de semiosfera, originada das noções de biosfera e de noosfera inserida na obra do filósofo, biólogo e geólogo russo, Vladímir Vernádski (1863- 1945). Para Lotman, a semiosfera seria um espaço abstrato, porém, ao mesmo tempo, é fechado em si mesmo e onde se daria o funcionamento da dinâmica cultural, nesse caso, originaria as produções de novas estéticas.

O autor discorre que "se pode considerar o universo semiótico como um conjunto de diferentes textos e de linguagens fechadas umas com respeito às outras"<sup>2</sup> (LOTMAN, 1996, p.12, tradução nossa). Esses textos diversos, que coexistem nesse *continuum* semiótico, contêm linguagens específicas e também são denominados pelo autor de semiosferas. Eles são compostos por uma estrutura de caráter homogêneo, internamente ordenada por códigos, que os confere traços singulares característicos, garantindo, assim, a delimitação de um espaço fechado em si mesmo. Esse elemento é o que distingue uma semiosfera da outra, o que faz os sistemas serem distintos um dos outros e, logo, diferencia um texto do outro.

Estamos lidando com uma determinada esfera que possui as características distintivas que atribuem um espaço fechado em si. Somente dentro desse espaço são possíveis os processos de comunicação e a produção de novas informações<sup>3</sup> (LOTMAN, 1996, p.11, tradução nossa).

Esses textos por se encontrarem nesse espaço vivo e orgânico, que é o *continuum* semiótico, fazem constantemente intercâmbio de informações, o que permitem a produção de novos conteúdos.

O que para Morin emergiria do arranjo de formas, para Lotman, surgiria da tensão e da troca entre textos distintos: novas possibilidades estéticas, novas formas estéticas, justamente o que desejava essa onda de diretores insatisfeitos refletido nos filmes do Studio Ghibli.

### Comunicando com afeto

Isao Takahata é um diretor conhecido por mudar constantemente de estilo no decorrer da sua carreira, principalmente quando estava atrelado ao Studio Ghibli. Sua estética, pois corresponde a um percurso não linear, flertando com diversos tipos de linguagem e referências, cria um estilo de forma sutil.

Em uma entrevista conduzida por Peter Van der Lugt, na 25ª edição do festival de animação *Anima*, ocorrido no ano de 2006, realizado em Bruxelas, o entrevistador pergunta se existe alguma razão particular em sempre fazer estilos diferentes em seus filmes, em termos estéticos, e o diretor nipônico responde:

Bem, eu não me encaixo nessa lógica, onde devo mudar de colaborador a cada vez. Não sei se isso é normal no Japão, mas os animadores não deixam serem levados a ter apenas um estilo limpo de animação. Eles preferem ter a capacidade de se adaptar, como, por exemplo, mangá, que deve ter uma personalidade gráfica<sup>4</sup> (TAKAHATA, 2006, tradução nossa).

Conforme relato, o diretor costuma explorar da sua equipe, aparentemente com vínculo mais fixo, novas formas do fazer, novas misturas, estilos e estética, a fim de transmitir novas sensações.

No tocante desse assunto, em uma entrevista para o TIFF, o festival internacional de filme de Toronto, no Canadá, conduzida por David Poland, em setembro de 2014, o diretor comenta que ele mesmo não desenha, porém, gosta de escolher pessoas talentosas que nunca pensariam em desenhar de um jeito particular e fazer sugestões, explorando, assim, as habilidades dos seus colaboradores.

Um dos exemplos no qual Takahata experimenta novas estéticas é o longa-metragem *O conto da princesa Kaguya*, de 2013. O animador procura exprimir particularidades

de emoções a partir de pinceladas artísticas e dos movimentos das ilustrações que oscilam do esboço à nitidez, alcançando as sensações de sentimentos, como afirma em uma entrevista para wired.co.uk, em 2015:

Eu pretendia que o público imaginasse ou recordasse vividamente a realidade profunda nos desenhos, em vez de pensar que os desenhos em si eram reais. Isso permitiria que os espectadores se sentissem movidos pelas ações e emoções de alegria e tristeza dos personagens, e sentissem a natureza repleta de vida, de uma maneira mais sugestiva do que através de uma pintura aparentemente real<sup>5</sup> (TAKAHATA, 2015, tradução nossa).

Por meio das linhas e riscos, Takahata queria que os espectadores do filme sentissem como os personagens, com sensações de alegria, raiva, amor etc.

Em consonância com esse pensamento, Herman Parret, filósofo e estudioso da estética, disserta sobre comunicar afetos, refletindo criticamente sobre uma comunidade logocêntrica comunicacional que se sustenta sobre o pragmatismo: “é que o objeto pragmático é trabalhado de fora a fora pela racionalidade. Não a racionalidade da lógica e da ciência, é claro, não um *logos* que exclui o *phatos*, mas, sim, a razoabilidade” (PARRET, 1997, p.13). Se apoiando em regras e estratégias para analisar as interações humanas, constituindo uma teia de razões, as teorias pragmáticas fazem-se insuficientes para a compreensão da realidade.

As matrizes comunicacionais, para Parret, mantinham-se inertes com base fundamentada sobre pensamentos ontológicos, trazendo consigo uma certa ideia de verdade dada, como se o ser em sociedade interagisse apenas com o propósito de transmitir informações, logo, um viés que desconsidera alguns aspectos subjetivos. “O sujeito-em-comunidade, mesmo e principalmente no nível de discurso, é mais do que um comunicador, é mais do que um informador.” (PARRET, 1997, p.17)

Em divergência, o filósofo propõe um novo olhar abordando a comunicação por meio do entendimento dos afetos e *aestheis*, compondo uma teoria do corporal e da sensibilidade fusional dos sujeitos.

Michel Serres argumenta, nessa perspectiva, que a ciência tomou o lugar da linguagem. Os humanos se tornaram fascinados em designar o que compete e o que não compete a essa área: “eis o objeto, eis aquilo a que devemos dar uma atenção máxima. Um grupo inteiro concorda, nessa fascinação, sobre essa objetividade” (SERRES, 2001, p.344), logo, adiciona-se um halo de purezas e equilíbrio ao objeto científico, o que, por consequência, rechaça a potência errante dos sentidos.

Há uma saturação do mundo objetivo e das relações quando não se permite observar as volatilidades e desvios que escapam à língua. Segundo Serres (2001, p.350), “perdemos irremediavelmente a memória de um mundo ouvido, visto, percebido,

sentido por um corpo desprovido de linguagem”. O verbo modelou a carne bem como as percepções, assim, “a própria linguagem é submetida a equações ou fórmulas” (SERRES, 2001, p.353).

Tanto Parret quanto Serres dissertam sobre o comunicar além das materialidades do verbo, da ciência e da linguagem. No caso do filme, a comunicação extrapola a própria estética, os traços, as cores, a música e, por meio de uma experiência sinestésica, a simultaneidade dos sentidos evoca sensações, memórias e desperta sentimentos nos espectadores, assim como Takahata executa em suas películas, principalmente na obra *O conto da princesa Kaguya* (2013).

### **O conto da Princesa Kaguya e sua estética do afeto**

*O conto da princesa Kaguya* (2013) é um animê de longa-metragem baseado em uma história folclórica japonesa do século X, chamada *O Conto do Cortador de Bambu* (竹取物語 *Taketori Monogatari*), também conhecido como *Princesa Kaguya* (かぐや姫, *Kaguya Hime*, 赫映姫 ou 輝夜姫), que, segundo Takahata (2014a), na entrevista para o TIFF, é o conto mais antigo da história nipônica. A narrativa trata-se de um velho trabalhador pobre que, ao caminhar pela floresta, se depara com um talo de bambu brilhante e, curioso, resolve cortá-lo. Ao fazê-lo, encontra uma garota do tamanho de seu polegar e decide levá-la para casa e criá-la, com sua esposa, como princesa. Takahata, nessa mesma linha, desenvolve seu enredo narrativo explorando temas da própria história, como natureza transitória da vida, a superficialidade da riqueza e do materialismo e os papéis sociais.

Eu tinha uma ideia de que tipo de aparência eu queria usar. Mesmo se eu tivesse abordado outro assunto, provavelmente teria usado o mesmo tipo de expressão, mas essa, lida com a história mais antiga do Japão, é claro que são mitos mais antigos, mas esse é o primeiro tipo de história narrada que foi escrita no Japão no século X e todos os japoneses conhecem essa história. Então, para abordar esse tipo de tema, eu queria ser capaz de surpreender e encantar o público da maneira que expressei, para que eles pudessem ver algo a mais na história que ainda não conheciam<sup>6</sup> (TAKAHATA, 2014a).

Por abordar um tema delicado, uma das histórias mais antigas do seu país, na qual a maioria das pessoas já tiveram contato ou sabem um pouco a respeito, decide-se desenvolver um estilo estético diferente com pinceladas artísticas de aquarela e grossos riscos de carvão, fazendo alusão às antigas artes nipônicas em madeira (*ukiyo-e*), para proporcionar aos espectadores um novo ponto de vista sobre algo que já conhecem.

Eu queria deixar coisas para a imaginação do público. Eu não queria empurrar o público à certa visão, dizendo que é de determinado jeito que deve vê-lo. Eu quero que eles usem proativamente sua imaginação para preencher o sentido e impressões da história<sup>7</sup> (TAKAHATA, 2014a).

O grafismo dos desenhos não é tão detalhado ou verossimilhante como um animê classico ou as próprias animações do Ghibli. Eles seguem uma lógica mais fluida e com fortes traços marcando os contornos dos objetos que não se fecham, têm preenchimento simplificado, cores mais pasteis, não saturadas. Como visto no depoimento do diretor, todos os elementos visuais foram concebidos propositalmente, como se os espectadores pudessem completar as linhas com a mente e focar nas próprias ações dos personagens e nos sentimentos transmitido ao invés dos detalhes. Uma estética do afeto.

Um dos maiores exemplos dessa estética do afeto apresentado especificamente para esse filme está na cena em que a personagem principal sai correndo da sua casa. Nela, o pai de Kaguya prepara um banquete para nomear sua filha como princesa. No final da festa de debutante, que comemorava seu amadurecimento, os convidados começam a duvidar se ela realmente era uma princesa tão bonita quanto as pessoas falavam, pois, como costume tradicional, ela não poderia se mostrar para o público. Os visitantes, assim, ofendem seu pai o chamando de farsante por não ter nascido nobre, por já ter sido desprovido de riquezas materiais, o que fez com que Kaguya se enfurecesse e saísse correndo de todo aquele cenário pomposo com o qual nunca acreditou se enquadrar.



**FIGURA 1:** princesa Kaguya correndo



Fonte: imagens retiradas do filme O Conto da Princesa Kaguya (2013)<sup>8</sup>

A cena retrata exatamente a ira da personagem. Os traços em aquarela se dissipam a medida em que Kaguya corre. A princesa se despe das camadas de tecidos caros de seda, que, ao serem retratados com pouca precisão por meio de pinceladas rápidas, aparentam ser mera cores no chão e perdem sua nobre importância. A personagem se funde ao cenário, não se distingue onde ela se inicia e onde termina, ambos trêmulos e embaçados, assim como o sentimento da raiva e a pressa na qual corria. A lua, que no início da cena se vê nítida e bem detalhada, vira um mero borrão, demarcado por um contorno escuro de lápis. A floresta é feita de rabiscos grossos verticais ao fundo para dar a sensação de movimento e, ao mesmo tempo, de profundidade.

O animador comenta que para adquirir esse resultado visual, ele se inspirou em um diretor canadense chamado Frederic Back, como expõe em uma entrevista para [wired.co.uk](http://wired.co.uk): "Fui fortemente influenciado pelos filmes *Crac!* e *o Homem que plantou árvores do Back*"<sup>9</sup> (TAKAHATA, 2015, tradução nossa).

As obras de Back contêm traços artísticos simplificados, pinturas de lápis de cor realizadas com extremo zelo em acetato fosco, motivado pela temática e praticamente executando-as sozinho: "cada pincelada de lápis que eu fazia, era por um motivo" (BACK, 2013). Todo desenho que entra no filme merece o máximo de doação, como afirma em entrevista para o Ministério das Relações Internacionais e da Francofonia, 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 entrevista<sup>10</sup> para o projeto *Sketchtravel* conduzido por Daisuke Tsutsumi, em 2011.

Nesse sentido, Takahata deseja atingir constantemente o mesmo objetivo que o diretor canadense, como afirma sobre a execução do filme *Princesa Kaguya* (2013), para o TIFF: "[...] o que eu queria fazer era ir seguir uma linha mais desenhada e mostrar em imagens o que há no coração das pessoas"<sup>11</sup> (TAKAHATA, 2014, tradução nossa).

Após finalizar o longa-metragem, o diretor visitou o Canadá para mostrar seu filme, como descrito no livro *Mixing Work with Pleasure: My Life at Studio Ghibli* (2018).

**FIGURA 2:** O homem e as árvores



Fonte: imagens retiradas do filme O homem que plantava árvores (1987)<sup>12</sup>

**FIGURA 3:** Kaguya e a cerejeira



Fonte: imagens retiradas do filme O Conto da Princesa Kaguya (2013)<sup>13</sup>

Apesar de seguir a linha similar à do diretor estrangeiro, Takahata aborda constantemente traços culturais de seu país. Como dito previamente, esse filme, em específico, foi baseado em conto nipônico e a maioria de suas animações são extraídas da rica literatura japonesa. Em uma entrevista para a Animeland, um fanzine francês, na edição de julho/agosto de 1992, Isao Takahata comenta sobre a produção transgressora de seus filmes:

Veja bem, quando eu queria produzir esses filmes de longa-metragem, ninguém pensou que os assuntos escolhidos pudessem ser feitos como animê.

Eles estavam errados. A cultura, a que vem da nossa cultura, explica em grande parte tudo o que podemos encontrar no animê atualmente. E tente se lembrar de uma coisa, o que conta mais: não é o real, nem mesmo o relacionamento com o real; é apenas a linha e a maneira de desenhar<sup>14</sup>(TAKAHATA, 1992, tradução nossa).

Nesse relato, Takahata conta sobre seus interesses estilísticos na plasticidade dos movimentos e dos efeitos de luz e sombra, em obras e narrativas nipônicas, argumentando que o estilo que vemos atualmente nos animês não remontam às descobertas de Walt Disney, mas, sim, a um Japão clássico, ao folclore nipônico e que, mesmo que haja controversas, deve ser retomado.

Em concordância com esse assunto, no documentário *Ghibli et le mystère Miyazaki*, o diretor também ressalta as antigas tramas japonesas em pergaminhos:

O método tradicional da arte pictórica japonesa é usar um pincel para desenhar linhas e depois colorir. Esse método de desenhar contornos e depois colorir dentro das linhas é originário da China. Desde então, ao longo da história, usamos esse método. O auge dos pergaminhos pictóricos aconteceu há muito tempo, já nos séculos XII e XIII. Você olha para um rolo de imagem da direita para a esquerda. Quando você desenrola à esquerda e rola à direita, a história se desenrola<sup>15</sup>(GHIBLI, 2004, tradução nossa).

Takahata frisa, assim, as características singulares desse tipo de arte, como pinceladas e linhas, mostrando que parte da estética em *O conto da princesa Kaguya* (2013) não remeteria apenas à Frederic Back, mas, sim, aos *emakimonos*<sup>16</sup>. Entretanto, deve-se frisar que essa não é a única perspectiva tipicamente nipônica abordada pelo animador. Em uma outra entrevista para a revista francesa, a *Prémère*, concedida em 23 de junho de 2014, o cofundador do Studio Ghibli comenta a grande relevância para a construção de suas narrativas e da própria estética, em observar também minuciosamente aspectos da vida cotidiana, não só aspectos históricos do país, como, por exemplo, componentes da flora japonesa:

No Japão, a natureza é frequentemente representada. É nossa carne, o nosso sangue. O diretor artístico do filme passou a vida desenhando folhas, árvores e plantas. Ao ponto de integrá-los. Às vezes, recorriamos às fotos, mas o mais importante era o que ele tinha dentro dele. Nós desenhemos um número incalculável de ervas japonesas não registradas, por exemplo. Todas elas existem! Tudo!<sup>17</sup> (TAKAHATA, 2014b, tradução nossa).

A importância em observar os detalhes presentes na rotina dos japoneses e de retratá-los, cria um senso de veracidade, conectando o público a uma esfera na qual já estão acostumados, demonstrando, novamente, a preocupação com os sentidos para construir uma atmosfera sensorial por meio da sua [estética fílmica](#).



Suas obras fundem influências canadenses e nipônicas, o que faz com que ocorra justamente a criação de algo novo, uma abordagem transgressora, que vai contrafluxo das produções culturais de animação do país, uma estética do afeto que procura tocar as pessoas.

Esses elementos ou formas, segundo Morin, tratados separadamente não originam novas estruturas:

Tomados separadamente, nenhum deles realmente tem a capacidade de trabalhar. Eles apenas funcionam imersos em um *continuum* semiótico, completamente ocupado por formações semióticas de vários tipos e em vários níveis de organização<sup>18</sup> (LOTMAN, 1996, p.11, tradução nossa).

O processo que origina novos textos está intimamente conectado à mistura e ao intercâmbio de informações, que resulta na reordenação das estruturas no contexto de um *continuum* semiótico.

Nesse sentido, podemos estabelecer um diálogo com Takahata a respeito dos desejos e dos problemas que acarretam ser avesso às produções comuns do mercado de animê, como comenta no documentário *Isao Takahata And His Tale Of The Princess Kaguya*, lançado em 2014: “você pode desenhar em estilos diferentes, mas quando se trata de animação, você fica preso em um único estilo e eu quero quebrar isso! Quero quebrar isso novamente!”<sup>19</sup> (ISAO, 2014, tradução nossa).

Mesmo tendo complexidade e afirmando que é um desafio, o animador decide seguir por esse caminho contracorrente porque é a forma na qual consegue fazer com que os espectadores se tornem participantes e sejam afetados pelo enredo.

No filme, aspectos do passado são retomados por meio das referências folclóricas culturais, gestos do dia a dia típicos dos orientais e paisagem do país que coexistem com traços advindos de uma outra cultura, franco-canadense, inspirada em obras de arte impressionistas.

“Observar o que não é comum, o estranho, produzidos com a mistura de traços diferentes e conhecidos, requer do espectador uma reflexão maior para compreender tal aspecto inusitado” (HORTA, 2017, p.174) e, ao mesmo tempo, cria afetos.

O espectador se torna um integrante do filme à medida que o completa com suas próprias experiências prévias e, sinestesticamente, é atingido por emoções.

Mediante a um circuito exaustivo de produção cultural, a estética transgressora, do afeto do diretor Isao Takahata, faz com que o consumo de películas animadas extrapole a tela e alcance os cinco sentidos do público, tocando não só seu corpo como a memória ou até, como diz o diretor, o coração.

## Referências

- BOSI, Ecléa. O tempo vivo da memória: ensaios de psicologia social. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.
- CAVALLARO, Dani. The animé art of Hayao Miyazaki. North Carolina, US: McFarland & Company, Inc, 2006.
- HORTA, Lilia. Mulheres e memórias em Miyazaki: o consumo da estética híbrida e transgressora do cinema de animação de Hayao Miyazaki. 2017. [182 f ].  
Dissertação (Programa de Mestrado em Comunicação e Práticas de Consumo) - Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo.
- LOTMAN, Iuri. *La semiosfera*. Madrid: Cátedra, 1996. Disponível em:  
<<http://culturaspopulares.org/populares/documentosdiplomado/I.%20Lotman%20-%20Semiosfera%20I.pdf>>. Acesso em: 23 out. 2016.
- LUYTEN, Sônia. Mangá: O poder dos quadrinhos japoneses. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2012.
- MIYAZAKI, Hayao. Starting Point. San Francisco US: VIZ Media, 1996.
- MORIN, Edgar. O paradigma perdido. A natureza humana. Lisboa: Publicações Europa-América, 2000.
- ODELL, Colin; LE BLANC, Michelle. Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata. Harpenden, UK: Kamera books, 2015.
- PARRET, Herman. A estética da comunicação: além da pragmática. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 1997.
- SERRES, Michel. Os cinco sentidos. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.
- SUZUKI, Toshio, Mixing Work with Pleasure: My Life at Studio Ghibli. Japan: Japan Publishing Industry Foundation for Culture, 2018.
- TSUGATA, Nobuyuki. A Bipolar Approach to Understanding the History of Japanese Animation in Japanese Animation: East Asian Perspectives. P.25-34 Mississippi, US: University Press of Mississippi, 2013.

## Entrevistas

- BACK, Frederic. Entrevue avec Frédéric Back. [Entrevista concedida ao] Ministère des Relations internationales et de la Francophonie. 1 de ago. 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YbNo6MX0Tdk> Acesso em: 20 de jun. 2020.

\_\_\_\_\_. SketchTravel - Frederic Back. [Entrevista concedida a] Daisuke Tsutsumi. 2011. Disponível em: <https://vimeo.com/17042129> Acesso em: 20 de jun. 2020.

TAKAHATA, Isao. A personal conversation with Studio Ghibli director Isao Takahata. [Entrevista concedida a] Peter van der Lugt. Studio Ghibli Movies Blogspot. 2006. Disponível em: <http://studio-ghibli-movies.blogspot.com/2008/07/isao-takahata-interview.html>. Acesso em: 20 de jun. 2020.

\_\_\_\_\_. An Interview with Isao Takahata. [Entrevista concedida a] Cédric Littardi. Animeland 6. p.27-29, Jul/Ago. 1992. Disponível em: [http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/t\\_corbeil.html](http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/t_corbeil.html). Acesso em: 20 de jun. 2020.

\_\_\_\_\_. Studio Ghibli's Isao Takahata on animating his final film. [Entrevista concedida a] Wired.co.uk. 19 de mar. 2015. Disponível em: <https://www.wired.co.uk/article/isao-takahata-interview>. Acesso em: 20 de jun. 2020.

\_\_\_\_\_. TIFF '14: Isao Takahata, The Tale of Princess Kaguya. [Entrevista concedida a] David Poland. TIFF 14 (Toronto Film Festival). Set, 2014a. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8TlxSboH-D8&t=67s>. Acesso em: 20 de jun. 2020.

\_\_\_\_\_. Isao Takahata: "Je m'accroche plus au réel que Miyazaki". [Entrevista concedida a] Premiere.fr. 23 de jun. 2014b. Disponível em: <https://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Isao-Takahata-Je-maccroche-plus-au-reel-que-Miyazaki>. Acesso em: 20 de jun. 2020.

## Filmografia

GHIBLI et le mystère Miyazaki. Direção Yves Montmayeur. França, 2004. 52 min.

ISAO Takahata and his tale of princess Kaguya. Direção de Akira Miki e Hidekazu Sato. Japão: Studio Canal, 2014. 85 min.

NAUSICAA do Vale do Vento. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 1984. 117 min.

O CONTO da princesa Kaguya. Direção de Isao Takahata. Japão: Studio Ghibli, 2013. 137 min.

O HOMEM que plantava árvores. Direção Frederic Back. Canadá. 1987. 30 min.

## Notas

---

<sup>1</sup> <http://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>

<sup>2</sup> Se puede considerar el universo semiótico como un conjunto de distintos textos y de lenguajes cerrados unos con respecto a los otros

<sup>3</sup> Estamos tratando con una determinada esfera que posee los rasgos distintivos que se atribuyen a un espacio cerrado en sí mismo. Sólo dentro de tal espacio resultan posibles la realización de los procesos comunicativos y la producción de nueva información

<sup>4</sup> Well, I do not fit in this logic of where I should change collaborators each time. I don't know if this is normal in Japan, but animators do not let them be pushed into a corner of having only one clean animation style. They'd rather have the capacity to adapt, like for example manga, which must have a graphic personality

<sup>5</sup> I aimed to have the audience vividly imagine or recall the reality deep within the drawings, rather than thinking the drawings themselves were the real thing. This would allow the viewers to feel moved by the actions and emotions of joy and sorrow of the characters, and sense nature teeming with life, in a more evocative way than through a seemingly real painting

<sup>6</sup> I had an idea of what kind of look that I wanted to have. Even if I've taken another subject I'd probably would have used the same kind of expression. But this one deals with the older story in Japan, of course that are myths that are older but this is the first sort of narrative story that was written in Japan in the X century and all Japanese know this story. So to take up that kind of topic I wanted to be able to surprise and delight the audience in the way I expressed so that way they would see something else in the story that they didn't know already

<sup>7</sup> I wanted to live things to the imagination of the audience. I didn't want to push to the audiences saying this is it this is the way you should see it. I want them to proactively use their imagination to fill out their sense of their impression of the story is (2014)

<sup>8</sup> O CONTO da princesa Kaguya. Direção de Isao Takahata. Japão: Studio Ghibli, 2013. 137 min.

<sup>9</sup> I have been strongly influenced by Back's Crac! and The Man Who Planted Trees. His animation style can truly be called impressionistic

<sup>10</sup> <https://vimeo.com/17042129>

<sup>11</sup> But what I wanted to do was to go towards more drawing and showing in pictures what is in people's heart

<sup>12</sup> O HOMEM que plantava árvores. Direção Frederic Back. Canadá. 1987. 30 min.

<sup>13</sup> O CONTO da princesa Kaguya. Direção de Isao Takahata. Japão: Studio Ghibli, 2013. 137 min.

<sup>14</sup> You see, when I wanted to produce these full length films, no one thought that the subjects chosen could be done as an anime. They were wrong. The culture, the one which comes from our culture, explains for the most part all that we can find in anime nowadays. And, try to remember one thing, which counts the most: it is not the real, nor even the relationship with the real; it is only the line and the way of drawing

<sup>15</sup> The traditional method of Japanese pictorial art is to use a brush to draw lines and then to colour in. This method of drawing outlines, then colouring inside the lines originally came from China. Since then, throughout history, we've been using this method. The leap in pictorial scrolls happened a long time ago, as far back as the 12th and early 13th centuries. You look at a picture scroll from right to left. As you unroll it on the left and roll it upon the right the story unfolds

<sup>16</sup> Emakimono (絵巻物) - rolo de pintura que continham narrativas ilustradas do período nara

<sup>17</sup> Au Japon la nature a souvent été représentée. C'est notre chair, notre sang. Le directeur artistique du film a passé sa vie à dessiner des feuilles, des arbres, des plantes. Au point de les intégrer. Parfois on



---

revenait à la photo, mais le plus important, c'était ce qu'il avait en lui. Nous avons dessiné un nombre incalculable d'herbes japonaises non répertoriées par exemple. Elles existent toutes ! Toutes

<sup>18</sup> Tomado por separado, ninguno de ellos tiene, en realidad, capacidad de trabajar. Sólo funcionan estando sumergidos en un continuum semiótico, completamente ocupado por formaciones semióticas de diversos tipos y que se hallan en diversos niveles de organización

<sup>19</sup> You can draw in different styles, but with cel animation, you're stuck in one style. I want to break through that! Break things again